

# **Dictionary of e-business**

## 편저자

### 이경전

현재 경희대 경영대학 교수

KAIST 경영정보학 박사

저서(공저): 〈전자상거래원론〉, 〈전자상거래와 유통 혁명〉, 〈경영정보시스템〉

email: klee@khu.ac.kr

## 편집자문 및 감수

### 박광태

현재 고려대 경영학과 교수

서울대 산업공학 석사

미국 UC 버클리대 경영과학 박사

### 임건신

현재 연세대 경영학과 교수

연세대 회계학 박사

미국 사우스캐롤라이나대 경영정보학 박사

### 서재일

현재 삼성SDS 그룹 정보전략 팀장

서울대 기계공학 석사

미국 미시건대 공학 박사

### 전대천

현재 산업자원부 전자상거래과 과장

서울대 법학 석사

미국 펜실베이니아대 공공정책 석사

### 이원규

현재 산업자원부 전자상거래과 주무관

경북대 법학 학사

# e-비즈니스 용어사전 Dictionary of e-business

## 발 간 사

인터넷의 확산과 정보통신기술의 급속한 발전으로 e-비즈니스는 이제 기업의 경영혁신을 넘어서서 개인과 가정의 생활 패턴에까지 영향을 미치고 있습니다. 그리고, 앞으로는 더욱더 발전된 e-비즈니스 모델이 출현함에 따라 산업뿐 아니라 사회 전체의 패러다임이 변화할 것으로 전망됩니다.

현재 우리는 새로운 지식과 정보가 홍수의 물결을 이루는 사회에 살고 있습니다. 그 중에서도 IT를 바탕으로 한 e-비즈니스 관련 지식과 정보는 가일층 빠른 속도로 생멸하고 있습니다. 따라서 이런 새로운 지식과 정보를 신속하고 정확하게 습득하고 활용하는 것이야말로 디지털 시대의 미래전략이라고 할 수 있을 것입니다.

급변하는 디지털 경영환경에 대응하기 위해 산업자원부는 2000년 “전자상거래 활성화 종합대책”에 이어 2001년과 2002년에 “e-비즈니스 확산 국가전략”을 수립하여 각종 법제도 개선, e-비즈니스 인프라 구축 및 활성화 사업, 국제협력사업 등을 추진해왔습니다. 그러한 노력의 일환으로 매출대비 전자상거래 규모를 나타내는 전자상거래율은 2002년 12.7%에서 2004년 19.1%로 상승하였습니다.

이런 정책의 연장선에서 산업자원부와 한국전자거래진흥원은 우후죽순처럼 생겨나고 있는 e-비즈니스 관련 용어들을 체계적으로 정리하여 동 분야에 관심있는 분들이나 종사자들이 관련 용어를 쉽게 이해할 수 있는 기회를 마련하였습니다. 이번에 발간되는 “e-비즈니스 용어사전”은 특히 비전문가를 주 대상으로 하여 편집했으며 국내 e-비즈니스 확산에 크게 기여할 것으로 기대됩니다.

마지막으로, 본 사전의 집필에 헌신하여 주신 전문가 여러분의 노고에 감사를 드리며, 실무 편집에 참가하여 주신 분들에게도 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

2004년 12월  
산업자원부 차관보 오영호

## 발 간 사

컴퓨터와 인터넷은 전기나 전화와 같은 다른 성장동력보다 빠른 속도로 일반대중에게 보급되었고 이제는 컴퓨터와 인터넷이 없는 세상을 생각조차 할 수 없을 만큼 그 파급효과는 지대한 것으로 알려져 있습니다. 그리고 이를 이용한 e-비즈니스도 우리들의 생활속에 깊숙이 파고 들었으며 그 활용도나 거래 규모도 점차 증가하고 있습니다.

실제로, 우리나라의 전자상거래 규모는 2000년 58조원에서 2004년 300조원으로 추정되는 등 연평균 약 50%의 높은 성장률을 기록하고 있습니다. 또한 기업의 e-비즈니스 수준 평가 지표인 e-비즈니스 인덱스에서도 동일 기업의 경우 2002년 54.1에서 2004년 56.0으로 꾸준한 성장세를 이어오고 있습니다.

한국전자거래진흥원은 그동안 우리나라의 e-비즈니스 보급과 발전을 위해 연구조사를 비롯하여 전자상거래 표준화와 기술 개발 지원, 그리고 인력양성 등 다양한 사업을 수행해 왔습니다. 그리고 연구조사 사업의 일환으로 이번에 『e-비즈니스 용어사전』을 발간하게 되었습니다.

정보통신기술의 발전과 디지털 경영환경의 변화 속에서 e-비즈니스 관련 신조어는 하루가 다르게 생성되고 일부는 도태되기도 하므로 이를 최신 용어 위주로 선별하여 이해하기 쉽게 설명해 놓은 이 책의 출간은 매우 의미있는 일이라고 생각합니다. 그리고 향후 그 변화와 발전의 속도에 맞추어 계속적으로 개정되어져야 할 것입니다.

이 책이 e-비즈니스 업계 종사자 뿐 아니라 e-비즈니스에 관심을 갖고 공부하는 학생과 취업준비생에게 유용한 자료가 되기를 기대합니다.

마지막으로, 본 사전의 집필을 위해 노력해 주신 편저자와 자문위원, 그리고 실무 편집에 참가하여 주신 분들의 노고에 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

2004년 12월  
한국전자거래진흥원 원장 김종희

## 머리말

e-비즈니스는 정보기술이 기업경영에 사용되기 시작한 1960년대에 이미 시작되었다고 할 수 있다. TPS(Transaction Processing System, 거래처리시스템), EDPS(Electronic Data Processing System, 전자 자료 처리 시스템)라는 용어에서 알 수 있듯이, 초기에 정보 기술은 기업경영에서 거래처리와 자료처리에 국한되어 사용되었다. 그러다가 1970년대에 금융권에서 전자자금이체가 시작되고, 학문적으로는 경영정보시스템이라는 분야가 정립되어 가면서, 정보기술이 기업의 경영관리와 의사결정에 활용될 수 있다라는 인식이 점차 고조되었다. 그러나, 영어의 Management Information Systems(경영정보시스템)이라는 용어에서 알 수 있듯이 아직 정보기술이 기업의 사업 핵심(Business Core)이라는 인식보다는, 관리차원의 업무에 활용된다는 인식이 지배적이었다.

그러나 1980년대에 들어서 American Airlines의 SABRE 시스템 등 정보기술과 정보시스템을 기업의 전략적 경쟁 우위로 활용하게 되는 사례가 축적되면서 정보기술의 전략적 활용이라는 이슈가 제기되었고, 전략정보시스템이라는 용어가 풍미하게 되었다. 이는 기존 경영정보시스템이라는 용어적 한계를 뛰어 넘는 것으로 이제는 정보기술이 기업의 전략 레벨에서 활용된다는 의미를 지니게 된 것이다.

한편, 1990년대 초반의 인터넷의 상업화 정책과 WWW(World Wide Web)이라는 획기적인 공개형 기술 표준의 보급은 정보기술이 단순히 정보를 입력하고 처리하여 출력하는 시스템을 구축하는 데에만 활용되는 것이 아니라, 글로벌한 디지털 네트워크를 형성하는데 결정적인 역할을 하게 하였다. 이러한 디지털 네트워크는 초기에는 기업의 내부에 보급되었다. 국방 분야에서는 CALS라는 이름으로 디지털 네트워크화가 진행되었고, 민간 분야에서는 기업의 디지털 네트워크화에 따라 기업의 기존 비즈니스 프로세스를 혁신시켜야 한다는 이른바 BPR(Business Process Reengineering)이 대두되었다. 그러나 더욱 큰 변화는 디지털 네트워크가 기업의 외부에 보급되면서 발생하였다. 인터넷의 급속한 보급은 Yahoo.com, Amazon.com, Ebay.com 등 예전에는 상상할 수 없었던 기업을 탄생시켰는데, 이는 디지털 네트워크가 기업의 외부와 소비자를 연결시키면서 새로운 비즈니스 모델이 탄생하게 된 하나의 예에 불과하다. 이러한 과정에서 전자상거래, 인터넷 비즈니스, e-비즈니스 등의 용어가 탄생하였다.

e-비즈니스는 '정보통신네트워크의 발전에 따라 변화된 기업활동'을 포괄적으로 지칭하는 용어로 사용되고 있다. IBM이 처음 사용하고 등록한 용어이지만, 이제는 특정 기업이 소유하여 사용하는 용어가 아닌 일반화된 용어로 자리잡았다. 경쟁 용어인 '전자상거래(e-commerce)'라는 용어는 '상거래'로 한정한다는 측면에서 제한적이고, '인터넷 비즈니스'라는 용어는 매체를 '인터넷'으로 한정한다는 측면에서 제한적이어서, e-비즈니스라는 용어가 가장 포괄적인 용어로 인정되어 사용되고 있다. 좁은 의미에서의 e-비즈니스라는 용어는 인터넷과 IT를 이용하여 채용, 구매, 제조, 유통, 판매, 서비스, 계약 등 비즈니스의 여러 활동을 혁신하고 디지털화하여 경영활동의 효율성과 생산성을 높이며, 새로운 사업 기회를 창출하는 계획적이고 조직된 혁신활동을 의미한다. 특히 기존 전통산업에서 Internet과 IT를 도입하여 창출되는 전자적 거래, 신규 비즈니스 혹은, 이들 영역간 상호작용과 융합을 통해 생겨나는 비즈니스 활동, 즉, 전자화된(Electronic) 도구를 활용하여 수행되는 전반적인 기업의 경영활동(Business)을 의미한다. 반면 '인터넷 비즈니스'는 기존기업의 관점보다는 인터넷 등에 의한 새로운 산업과 시장, 비즈니스 모델의 등장을 강조하는 측면이 강하다. 그러나, 점차 e-비즈니스라는 용어가 기존기업의 관점과 새로운 산업의 관점을 모두 포괄하는 용어로 자리잡아 가고 있다고 볼 수 있다.

e-비즈니스 분야에 종사하는 사람들에게 가장 큰 진입장벽중의 하나는 이 분야의 용어를 이해하고 구사하는데까지 걸리는 시간이라고 할 수 있다. 또한 e-비즈니스 분야에 오랜 기간 종사했던 사람들이라도 어떤 용어에 대한 이해가 서로 다른 경우가 많다. e-비즈니스는 매우 최근에 급격히 발전된데다가, 기술적 용어와 기업 경영 용어가 혼재되어 있으며, 학문적 용어와 현실에서 사용되는 용어가 혼재되어 있기 때문이다. 기술과 경영, 학문과 실무가 모두 겸비되지 않고서는 이들 모든 용어를 정확히 이해하고 사용하는 것은 쉽지 않은 일이다. 이러한 문제 의식하에 산업자원부와 한국전자거래진흥원이 e-비즈니스 용어 사전 편찬하기로 결정한 것은 e-비즈니스 종사자의 고충을 이해하고 e-비즈니스를 더욱 발전시키기 위한 좋은 시도라고 평가할 수 있다.

하루가 다르게 변화하는 e-비즈니스 용어를 정리한다는 것은 무모한 일일 수 있다. 그러나, 완벽하게 나올 수 없다는 이유로 e-비즈니스 용어를 사전의 형태로 정리하는 것을 포기하는 것 또한 어리석은 일일 것이므로, 용기를 내어 집필에 착수하였다. e-비즈니스용어사전을 편찬하는데 있어 가장 큰 어려움은 용어 자체의 설명보다도 어떤 용어를 사전에 포함시킬 것인가 하는 의사결정에 있다는 인식하에, 상향식(Bottom-Up)의 용어 수집보다는 하향식(Top-Down)의 용어 수집 과정을 거치는 것이 용어 포함의 정당성을 높일 수 있을 것이라 판단하였다. 그래서, 먼저 e-비즈니스 분야를 대표하는 국내외의 서적을 선정하고 이들 서적에서 사용

되고 있는 용어를 수집하였다 (참고 문헌 목록 참조). 주요 서적에서 추출된 단어는 안정성은 있으나 최신성은 떨어지는 단어들이므로, 정부기관에서 발행하는 최신의 백서들과 간행물을 참고하였고, 전자신문사, 디지털타임스 등의 최신 기사도 같이 참고하였으며, Commerce.net, ecommerceetimes.com, Wired.com 등에서 최신 용어를 수집하고자 노력하였다. 마지막에는 유사한 분야의 용어 사전에 참고하여 누락된 단어를 찾아내는 과정을 거쳤다. 이렇게 포함될 용어를 추출한 이후에는 이들 용어에 대한 설명을 채워넣는 과정이 필요했는데, 참고문헌 목록에 나온 여러 서적들과 웹사이트들이 이들 설명을 채워넣는 주요한 원천이 되었다. 이들 단어들은 다시 출판 시점에 맞게 그 설명이 수정되었으며, 일부 단어들은 완전히 새롭게 다시 설명하였다.

본 e-비즈니스 용어사전에서는 각 표제어마다 하나의 <분야>를 표시하였다. 모든 e-비즈니스 용어를 1) 기술/시스템 용어, 2) 개념용어, 3) 응용/유형 용어, 4)제도/기구 용어 등 네가지의 큰 범주로 분류하였다. 첫번째 기술/시스템 용어는 <e-비즈니스 기술>, <e-비즈니스 시스템>

|           |              |              |        |
|-----------|--------------|--------------|--------|
| 기술/시스템 용어 | e-비즈니스 기술    | 유비쿼터스 기술     |        |
|           |              | e-비즈니스 기반    |        |
|           |              | e-비즈니스 보안    |        |
|           |              | m-비즈니스 기술    |        |
|           |              | P2P          |        |
|           | e-비즈니스 시스템   | 비즈니스 인텔리전스   |        |
| 개념 용어     | e-비즈니스 주요 개념 | 유비쿼터스 주요 개념  |        |
|           |              | e-비즈니스 이론    |        |
|           |              | 디지털 문화       |        |
| 응용/유형 용어  | e-비즈니스 유형 분류 | 온라인 마케팅      | 온라인 광고 |
|           |              | 기업간 e-비즈니스   | 전자무역   |
|           |              | 전자정부         |        |
|           |              | 온라인 경매       |        |
|           |              | 디지털 콘텐츠      |        |
|           |              | 온라인 금융       |        |
|           |              | m-비즈니스       |        |
|           |              | SCM          |        |
|           |              |              |        |
| 제도/기구 용어  |              | e-비즈니스 법제도   |        |
|           |              | e-비즈니스 관련 기구 |        |
|           |              | e-비즈니스 평가    |        |

으로 우선 나누어지고, 다시 <e-비즈니스 기술>이 <e-비즈니스 기반>, <e-비즈니스 보안>, <m-비즈니스 기술>, <유비쿼터스 기술>, <P2P>로 나누어지며, <e-비즈니스 시스템>중 <비즈니스 인텔리전스>에 해당되는 것은 다시 따로 묶었다. 결국 기술/시스템 용어는 총 8가지로 나누어진다. <기반>으로 분류한 것은 주로 통신망과 관련된 것을 따로 묶은 것이고, <m-비즈니스 기술>은 무선/이동 기술과 관련된 것을 따로 묶었다. 두번째로 개념용어는 <e-비즈니스 주요 개념>, <유비쿼터스 주요 개념>, <디지털 문화>, <e-비즈니스 이론>등 4가지로 나누어진다. 세번째 응용/유형 용어는 <e-비즈니스 유형 분류>, <m-비즈니스>, <기업간 e-비즈니스>, <SCM>, <온라인 마케팅>, <온라인 금융>, <전자정부>, <디지털 콘텐츠>, <온라인 경매>로 나뉘어지고, 국제간 기업간 e-비즈니스를 다루는 <전자무역>을 따로 묶고, <온라인마케팅>에서 <온라인 광고>를 따로 묶었다. 이렇게 하면 응용 분야 용어는 총 11가지로 나누어진다. 마지막으로 제도/기구 용어는 <e-비즈니스 관련 기구>, <e-비즈니스 법제도>, <e-비즈니스 평가> 등 3가지로 구분하였다. 이렇게 하여 총 26개의 분야로 나누어지게 되었고, 각 표제어들이 이들 26개의 분야의 하나로 맵핑되었는데, 앞서 설명한 분야간의 계층구조는 다음의 표로 정리될 수 있다.

또한, 각 단어들은 관련어가 있을 경우 2-3개의 관련어를 표기하였다. 이 관련어들은 역시 본 사전에 포함된 용어로 한정하여 본 사전이 Self-Contained 될 수 있도록 하였다. 각 표제어의 <분야>는 각 표제어의 상위 개념이라면, 각 표제어의 <관련어>는 각 표제어와 대등한 레벨의 용어가 표시된다고 이해해도 큰 무리는 없다. 사전의 뒤에는 알파벳 순서로 정렬된 인덱스와 가나다 순서로 정렬된 인덱스, 그리고 각 <분야>별로 구분된 인덱스를 마련하여 독자들이 쉽게 각 표제어로 접근할 수 있도록 배려하였다.

본 e-비즈니스 용어사전이 집필되는 데까지 정책적 지원과 조언을 아끼지 않은 산업자원부 전자상거래과의 이원규 주무관, 원고를 참을성 있게 기다려 준 한국전자거래진흥원의 강미영 팀장께 진심으로 감사드린다. 그리고, 사전 집필 방향의 결정과 수록 용어의 선정, 용어의 설명 과정에서 감수를 해주신 고려대학교의 박광태 교수님, 연세대학교의 임건진 교수님, 삼성 SDS의 서재일 박사님께도 깊은 감사를 드린다. 초기 용어 선정에 많이 기여한 이충원 조교, 마지막 감수와 용어 추가에 기여한 강주영 예비 박사님께도 감사드리고, 고생스러운 작업을 맡은 교수와 같이 생활한다는 죄로 많은 여름밤과 가을밤을 지낸 이종철 조교에겐 감사함에 앞서 미안한 마음을 전한다.

경희대학교 경영대학 교수  
이정전

## A

**.NET****닷넷**

확장성 생성 언어(XML)와 단순 객체 접근 통신 규약(SOAP)을 기반으로 한 통합 웹 서비스 플랫폼. 마이크로소프트사의 통합 인터넷 전략으로 나온 것으로, 인터넷에서 데이터를 정의해주는 사실상의 표준인 XML을 사용하여 서비스와 콘텐츠가 상호 작용해 접속되고, 언제 어디서나 어떠한 이동 단말기로도 각종 콘텐츠를 이용할 수 있는 기반을 제공한다. 닷넷 플랫폼은 서비스를 구현하고 운용할 수 있는 하부 구조 및 도구이며, 새로운 종류의 스마트 인터넷 장비를 가능케 하는 소프트웨어이다. 시스템과 조직간의 서로 상이한 시스템을 안전하고 신뢰성 있게 연결하는 윈도우 닷넷과 같은 기술, 사생활 보호 및 인증 도구에 대한 보안 버전, 실시간 커뮤니케이션과 협업 서버 소프트웨어 기술, SQL 서버의 차세대 버전, 윈도우 PC를 홈 엔터테인먼트로 바꾼 윈도우 XP 미디어 센터 에디션, 강력한 MSN의 패스포트와 닷넷 알림 서비스 등의 빌딩 블록 서비스 기능, 스팸 메일 보호 기능, 온라인 보안 및 안전 기능 등을 포함하고 있다.

**관련어** XML, SOAP (Simple Object Access Protocol), Web Service, C#

**분야** e-비즈니스 기술

**3PL (Third Party Logistics)****제3자 물류**

화주 기업과 물류기업에서 관심을 갖고 추진하는 제3자 물류는 화주기업이 해당 기업의 핵심 역량이 있는 사업 영역을 강화하기 위해 기존 사내에서 직접 수행하던 물류 업무를 외부의 전문 물류업체에게 아웃소싱 하여 전문 물류업체와의 전략적 제휴를 통한 물류시스템 전체의 효율성을 제고하는 전략이다. 인터넷 쇼핑의 증가와 기업들의 선택과 집중전략에 따라 물류업무의 아웃소싱이 증가하고 있어 제3자 물류 서비스의 이용이 증가하고 있다.

**관련어** Logistics

**분야** SCM

**4G (4th Generation Mobile Communication Systems)****4세대 이동 통신**

휴대용 단말기를 이용하여 기존의 이동통신은 물론 무선랜, 방송, 그리고 위성통신을 포함하

여 끊김 없는(seamless) 이동 서비스를 제공하는 이동 통신. 4세대 이동 통신 서비스는 수백 Mbps의 전송속도를 바탕으로 동영상전송, 인터넷 방송 등의 다양한 멀티미디어 서비스를 지원하며, 글로벌 로밍(roaming)이나 끊김 없는 이동서비스를 제공할 것으로 전망된다.

**관련어** OFDM (Orthogonal Frequency Division Multiplexing), Smart Antenna, Multicast

**분야** m-비즈니스 기술

**ABC (Activity Based Costing)****활동 기준 원가 계산**

제품의 라이프사이클이 짧아지고 제조기술이 급변함에 따라 급증하고 있는 간접비(overhead, indirect cost)를 합리적인 기준으로 직접비(direct cost)로 전환하는 기법으로서, 투입자원이 제품이나 서비스로 변환되는 과정(구매-제조-판매-유통)을 명확히 밝혀 제품이나 서비스의 원가를 보다 정확히 계산하는 방식이다. 전통적인 원가계산 방식은 간접비용을 인위적인 기준에 의해 배분함으로써 제품이나 서비스 원가를 왜곡하는 문제점을 안고 있었기 때문에 이러한 문제점을 해결하기 위해 BPR(Business Process Re-engineering)의 수단으로 보급되었다. ABC정보를 활용하면 활동 별 실제비용을 계산하여 불필요한 활동들을 제거함으로써 원가절감 효과를 얻을 수 있을 뿐만 아니라, 고객별, 채널별, 상품별로 정확한 수익성 분석이 가능하여 전반적인 경영의사결정의 효율성도 높일 수 있다.

**관련어** SEM

**분야** e-비즈니스 시스템

**ACH (Automated Clearing House)****자동 교환 결제소**

미국 연방 준비 은행의 한 시스템으로 은행 간 전자식 자금 이체, 즉 EFT (Electronic Funds Transfer) 기능을 제공한다. 이 시스템은 모든 종류의 자금 이체 거래들에 이용되며 신용 카드 거래를 처리하는 여러 가지 은행 카드 네트워크들과는 별개이다. 1972년 미국에서 최초 실험에 성공하여, 1978년 일부 자동 결제(ACH) 시스템 간에 통신망이 완성되었다. 미국의 자동교환결제제도로서 한국의 은행지로 시스템에 해당된다. 이 시스템은 지역 자동교환결제(local ACH) 참가자의 요청으로 연방준비은행에 의해서 운영되는데, 임금·저당(mortgage)·자동차 대출 등과 같은 다량의 소액결제를 처리한다. 이때 모든 자동교환결제는 거래 의뢰인과 수취인 및 이들이 각각 거래 하고 있는 은행이 존재해야 한다. ACH 제도는 차변거래와 대변거래로 구분된다. 대변거래(credit transaction)는 의뢰인에서 수취인으로 자금이 이전되는 것을 의미하고, 차변거래(debit transaction)는 수취인에서 의뢰인으로 자금이 이전되는 것을 말한다. 미국에서의 결제시스템은 이외에 CHIPS, Fed-Wire, Bank

Wire가 있다. 우리나라는 금융결제원이 유사한 기능을 수행한다.

**관련어** EFT

**분야** 온라인 금융

## ActiveX

### 액티브엑스

미국의 마이크로소프트사가 선마이크로시스템즈의 자바(Java) 기술에 대항하기 위해 개발하였다. 윈도우95와 윈도우NT에서 비주얼C++, 비주얼베이식, 자바와 같은 개발도구와 표준 프로그래밍 언어를 이용해서 만든 다양한 일반 응용프로그램들과 웹사이트를 연결시켜 준다. 다양한 개발툴을 이용함으로써 인터랙티브한 웹서비스를 제공할 수 있다. 이와 관계된 기술로는 액티브X 컨트롤, 액티브X 도큐먼트, 액티브 스크립팅, 액티브X 서버 프레임워크 등이 있다. 이 가운데 액티브X 컨트롤은 자바 애플릿 크기의 웹페이지에 내장된 것으로, 1,000개 이상이 개발되어 있으며 다양한 언어와 개발툴로 작성할 수 있다. 액티브X 도큐먼트는 HTML과는 무관하게 작성된 것으로, MS워드나 엑셀 파일 등을 의미한다. 액티브 스크립팅은 액티브X 컨트롤이나 자바 애플릿에 포함시킬 수 있는 스크립트 언어로, J스크립트나 VB스크립트가 대표적이다. 한편, 마이크로소프트사에서 개발한 자바 가상기계는 자바 애플릿은 물론, 액티브X 컨트롤과 자바 애플릿, 액티브X 컨트롤을 혼합 사용할 수 있게 해 준다. 액티브X서버 프레임워크는 웹서버에 기반한 기능, 즉 보안이나 데이터베이스 연결을 가능하게 하는 서버 사이드 아키텍처이다.

**관련어** Java

**분야** e-비즈니스 기술

## Ad-Hoc

### 애드혹

Ad-Hoc 네트워크는 기존의 네트워크와 같이 네트워크 인프라가 구축된 상태에서 통신을 수행하는 것이 아닌 인프라가 존재하지 않은 상태에서 이동호스트(Mobile Host)로만 이루어져 통신되며, 각 단말들 상호간의 라우팅으로 데이터 송·수신 등의 통신 기능을 수행할 수 있는 형태의 네트워크를 말한다. 따라서 네트워크에 참여하는 각 단말들은 기지국이나 AP의 도움 없이 자신들이 라우터, 서버의 역할 등을 모두 수행할 수 있어야 한다. Ad-Hoc의 라틴어에서 유래된 말이며 본 뜻은 'for this purpose only' 라는 뜻으로, 유선망을 구성하기 어렵거나 망을 구성한 후 단기간 사용되는 경우에 적합하며 Ad-Hoc 네트워크에서는 호스트의 이동에 제약이 없고 유선망과 기지국(Base Station)이 필요 없으므로 빠른 망 구성과 저렴한 비용의 장점이 있다. 처음에는 군사적인 필요성에서 시작되었으며 현재는 집적회로기술의 발달로 고

성능의 노트북컴퓨터가 보편적으로 사용되고 있으며 무선대역폭도 동영상 전송할 정도의 수준까지 향상되어 군사적인 작전의 용도에서부터 학교 병원 생산공장 전시장 응급상황 등 매우 다양한 분야에 Ad-Hoc 네트워크가 적용될 수 있고 긴박한 상황이나 지속적인 망 연결이 필요 없는 환경에서 적용 가능하다. Ad-Hoc 네트워크에서 각각의 이동 노드는 단지 호스트가 아니라 하나의 라우터로 동작하게 되며, 다른 노드에 대해 다중 경로를 가질 수 있다. 또한 동적으로 경로를 설정할 수 있기 때문에 기반구조 없는 네트워크이라고도 한다.

**관련어** IPv6, 유비쿼터스 네트워크

**분야** m-비즈니스 기술

## ADR (Alternative Dispute Resolution)

### 대안적 분쟁해결방안(소송외적 분쟁해결)

대안적 분쟁해결 방안(ADR: Alternative Dispute Resolution)은 전자상거래 당사자들의 과다한 소송비용과 시간낭비를 절감하기 위하여 법원의 소송에 의하지 않고, 전자상거래 당사자들이 인정하는 공정하고 중립적인 제3자의 조정자로 하여금 분쟁을 해결하도록 하는 것이다. 전자상거래에서 발생하는 분쟁의 해결은 전자상거래를 통한 분쟁 자체가 법률적 요소 이외에 기술적 요소가 많이 포함되어 있고, 기존의 사법절차에서 예상할 수 없는 많은 시간과 비용을 요하기 때문에 전자상거래 당사자들은 기존의 사법 절차를 통하는 것보다는 조정, 중재 등의 대안적 분쟁해결 절차를 이용하는 것이 편리하다. 현재 법원은 민사조정법에 의하여 민사조정 제도를 일반적으로 도입 시행하고 있으며, 민법 제731조나 민사소송법 제135조에 규정된 화해 제도 이외에도 중재법, 소비자보호법, 금융감독기구의 설치 등에 관한 법률, 컴퓨터 프로그램보호법, 환경분쟁 조정법, 방송법 등은 중재나 관련 행정부처가 관장하는 강제적 또는 임의적 조정제도를 규정하고 있다.

**관련어** ODR

**분야** e-비즈니스 법제도

## ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line)

### 비대칭 디지털가입자회선

ADSL(Asymmetric Digital Subscriber Line)은 88년부터 미국 벨코어사가 주로 주문형비디오(VOD)를 겨냥해 개발한 기술이다. 하지만 전세계적으로 VOD의 상용화가 지지부진하면서 ADSL도 크게 부각되지 못했었다. ADSL에 대한 관심이 다시 일기 시작한 것은 95년 인터넷 붐과 함께 통신속도가 문제로 부각되면서다. ADSL은 현행 전화선이나 전화기를 그대로 사용하면 서도 고속데이터통신이 가능할 뿐 아니라 데이터통신과 일반 전화를 동시에 이용할 수 있는 것이 특징이다. 기존 모뎀은 전화와 데이터통신을 동시에 사용할 수 없다. ISDN은 동시 사용이 가능

하지만 데이터통신 속도가 절반으로 떨어진다. 하지만 ADSL은 한 개의 전화선에서 전화는 낮은 주파수를, 데이터통신은 높은 주파수를 사용하는 원리를 이용하기 때문에 혼선이 일어나지 않고 통신속도도 떨어지지 않는다. ADSL은 가입자와 전화국간의 데이터교환 속도가 서로 다르기 때문에 비대칭형 디지털 가입자 망이라고도 부른다. 기존의 하향과 상향의 통신속도가 같고 고속데이터통신을 할 수 있는 CATV에 비해 통신 속도가 3배정도 떨어지기는 하지만 이용자가 증가해도 통신속도가 떨어지지 않는 장점이 있다. 한 가정에서 최대 초당 12Mb의 속도를 독점 사용할 수 있다. 한편 ADSL은 인터넷, VOD, 홈쇼핑 같은 비대칭형 서비스들에게는 유리하지만 영상전화, 영상회의, 원격진료 같은 대칭적 양방향 서비스에는 적합하지 않다는 지적도 제기되고 있다.

**관련어** xDSL

**분야** e-비즈니스 기반

## Advertising Networks

### 광고 네트워크

광고 네트워크는 수천, 수만 개의 웹 사이트와 제휴를 통하여 광고주들이 제휴된 모든 사이트에 걸쳐 일괄적으로 광고를 내보낼 수 있는 서비스를 제공하는 광고 협력체를 말한다. 이는 주로 광고를 증개해주거나 특정 집단의 고객에게 타겟 광고를 보여줄 수 있도록 도와준다. 광고는 보통 특정 카테고리에서 보여지거나 전체 네트워크를 통해 보여지는 방법이 있다. 광고 네트워크에서 특정 웹 사이트에 광고를 하는 것은 큰 의미가 없으며, 몇몇 광고 네트워크는 협력체 조직 내에서의 마찰을 피하기 위해 이러한 방법을 제공하지 않는다. 광고 네트워크는 규모에 따라서 많이 다르다. 거대한 협력체를 구축한 곳에서는 우수한 브랜드와 월 수백만의 노출을 요구하기도 하며, 작은 규모의 광고 네트워크는 월 수천 번의 노출을 기록하는 유명하지 않은 브랜드를 받아들일 수도 있다.

**관련어** Banner Exchange

**분야** 온라인 광고

## Advertorial

### 기사형 광고

편집된 일반적인 정보로 보이게 위장한 광고를 일컫는 것으로, TV 프로그램이나 신문, 잡지의 에디토리얼 등의 형태를 모방한 광고로, 제작기법상의 특성에 따라 다양한 용어로 사용되어 오고 있다. 매체의 프로그램이나 에디토리얼을 모방한 '애드버토리얼(advertorial)' 혹은 '기사형 광고,' 케이블 TV에서 주로 상품의 정보전달을 목적으로 하는 정보와 광고의 합성어인 '인포머셜(infomercial)', 혹은 '프로그램식 광고(program-length commercials)', 신문의 에디토리얼을 모방하면서 레이아웃을 보다 자유롭게 변형시킨 '변형광고' 등으로 불려지

고 있다. 소비자의 시선을 끌기 위한 목적으로 이용되어 왔던 이러한 형태의 광고는 이제 학습교재, 건강식품, 생활용품, 체인점 등 중소기업 위주의 품목뿐만 아니라 전자(냉장고, 세탁기), 자동차, 화장품, 보험 등 대기업 위주의 품목에까지 매우 폭넓게 활용되고 있다.

**관련어** Sponsorship Advertisement

**분야** 온라인 광고

## ADW (Active Data Warehouse)

### 액티브 데이터 웨어하우스

비즈니스 이벤트가 발생하는 시점에서 데이터의 접근을 가능하게 하는 데이터 웨어하우스(DW). ADW는 이벤트와 관련된 사람들이 적시에 관련 정보를 갖고서 행동함으로써 항상 개선된 결과를 얻도록 정보를 제공하며, 판매 시점(POS)에서 고객 및 그들의 최근 구매에 관한 정보를 제공할 수 있는 장점이 있다. 정보가 많으면 많을수록 그리고 현행일수록 정보는 가치가 더 있다. 통상 DW는 주 단위 혹은 일일 단위로 현행화하여 ADW가 보다 최근의 정보를 갖도록 해야 한다. 이벤트 발생 시간으로부터 DW를 이용할 수 있는 지연 시간을 대기시간으로 정의하고 ADW의 현행화 정도를 측정하는데 사용한다.

**관련어** DW

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## Affiliate Program

### 제휴 프로그램

Affiliate Program은 제품을 판매하는 사이트가 고객을 끌어들이고 제품을 진열, 판매하는 공간을 자신의 사이트로 한정시키지 않고, 다른 웹사이트로 확장시키면서 이들 사이트를 통하여 방문한 고객이 물건을 구입했을 때 발생하는 수입을 함께 공유하는 장기적인 마케팅 프로그램이다. 예를 들어 개인의 홈페이지에 아마존의 영업을 개설하고 영업점을 통해서 구매할 경우 해당 영업점에게 커미션을 주는 형태이다. Affiliate Program을 이용하여 자사의 브랜드를 널리 홍보할 수 있으며 새로운 고객창출과 보상프로그램을 통한 고객재방문의 효과를 얻을 수 있다.

**관련어** P4P

**분야** 온라인 마케팅

## AGV (Automatic Guide Vehicle)

### 무인반송차

변경 또는 확장이 가능한 경로 유도선을 따라 갈 수 있고 배터리로 움직이는 무인차라고 정의할

수 있다. 이에는 유동방식의 차이에 따라 고정경로방식, 반고정경로방식, 무경로식 등이 있다.

**분야** SCM

## Alert Notification System

### 경보시스템

경영자나 관리자가 관리가 필요한 요소에 활동을 집중하도록 필요한 정보를 제공 받게 하고, 업무상황을 사전에 설정된 목표와 자동적으로 대비하여 계속적인 평가를 가능하게 하는 메커니즘으로, 수용범위를 넘어서는 중요한 차이가 발생하는 경우 즉시 담당자와 관리자에게 경보함으로써 시기 적절한 조치를 취할 수 있게 한다.

**분야** e-비즈니스 시스템

## ALI (Automatic Location Identification)

### 자동위치추적

GPS(인공위성 위치추적 시스템)을 이용해 이동통신서비스 업체들이 휴대폰 가입자의 위치를 오차 수십 미터 이내까지 찾을 수 있는 서비스로 위급 상황이나 재난구조에 많은 도움을 주고 있다. E911 (enhanced 911)은 첨단위성 및 정밀 GPS기술을 이용해 이동통신서비스 업체들이 휴대폰 가입자의 위치를 오차 수십 미터 이내까지 정확히 찾아내 이를 소방서와 경찰서 등에 자동적으로 알려 주는 서비스이고, E911 Phase II는 미 연방통신위원회가 통신사업자들에게 의무사항으로 ALI(Automatic Location Identification) 기능이 가능하도록 한 것으로, Phase I이 발신자 확인만 가능한 것에 비해 Phase II는 발신자의 정확한 위치추적까지 가능하다.

**관련어** GPS

**분야** m-비즈니스

## AMPS (Advanced Mobile Phone System)

### 앰프스 이동 전화 방식

AMPS(Advanced Mobile Phone System)는 미국의 아날로그 방식 자동차/휴대전화 표준을 말한다. 우리나라에서는 SK텔레콤이 최초로 아날로그 방식의 이동전화 서비스인 AMPS를 시작하였다. 아날로그 방식의 휴대전화 서비스는 디지털 방식에 비해 오랜 서비스 경험을 가지고 있기 때문에 보다 넓은 서비스 영역에서 이용할 수 있다. 아날로그 방식의 시스템은 음성전송을 주된 목적으로 하고 있으며 데이터를 전송할 경우에는 모뎀신호를 음성으로 간주하여 보낸다.

**관련어** FDMA (Frequency Division Multiple Access), CDMA (Code Division Multiple Access)

**분야** m-비즈니스 기술

## Anticybersquatting Consumer Protection Act of 1999

### 반(反)싸이버스쿼팅 소비자보호법

미국은 인터넷 도메인 네임을 선점하여 남용하는 행위, 즉 Cybersquatting에 대하여 이를 효과적으로 규제하기 위하여 1999년 11월 29일 이른바 反싸이버스쿼팅 소비자보호법(The Anticybersquatting Consumer Protection Act)을 제정하여 시행에 들어갔다. 동법의 주요 내용을 보면, 소비자 사기, 전자상거래 침해, 상표권자의 수입 감소 또는 소비자신용 감소 등(제2조)으로 이어지는 불법 도메인선점행위(cybersquatting)에 대하여, 권리침해에 대한 회복조치로서 1,000달러 이상 10만달러 이하의 범위 내에서 법원이 적절하다고 생각하는 금액을 법정 손해액으로서 청구할 수 있으며, 아울러 유명상표에 대한 고의의 희석행위에 대하여도 같은 구제를 인정하고 있다(제3조). 더 나아가 타인의 상표를 악의, 사기 또는 고의로 등록하거나 이용하는 행위에 대하여는 이를 B급 경죄의 죄를 구성하는 것으로(누범은 E급 중죄의 죄를 구성) 간주하여 형사적으로 처벌하고 있다.

**관련어** Cybersquatting

**분야** e-비즈니스 법제도

## Antisite

### 안티사이트

일정한 것에 대한 반대 입장의 사이트로서 특정인이나 특정 단체의 가치관과 활동, 행적 등에 대해서 문제점과 비판점을 타인에게 알리는 것을 목적으로 하는 사이트이다. 여기에서 안티(anti)란 반대의 뜻이나 대립되는 의견을 말하는 안티테제(antithese)의 준말이다. 주로 대중매체에서 다루지 못하는 정보를 다루며, 건전한 비판을 통해 대상을 발전시킬 수 있다는 장점이 있다. 그러나 지나친 욕설과 유언비어가 난무하며, 싸이버전쟁으로까지 이어지는 단점도 있다. 싸이버공간에서의 싸움을 통해 안티사이트를 반대하는 안티사이트까지 생겨나기도 한다. 대상은 매우 다양하지만 대개 유명 연예인이나 정치인의 안티사이트, 소비자운동의 성격을 지닌 기업 대상 안티사이트, 각종 사회적 이슈에 따라 일시적으로 나타나는 안티사이트의 세 가지로 분류할 수 있다. 익명성이 보장되므로 상대방에게 회복하기 어려운 상처를 입히기도 하는데, 2001년 7월 정보통신부에서 '정보통신망이용촉진 및 정보보호에 관한 법률'을 발표하여 법적인 규제 안을 마련하였다. 이에 따르면 허위의 사실로 명예를 훼손한 경우에는 최고 징역 7년형에 처할 수 있도록 하고 있다.

**분야** 디지털 문화

## AP (Access Point)

### 접근점

망 서비스(전용선이나 VAN 등)에서 망과 이용자의 접근점 또는 상호 접속점(POI)이라고도 한다. 이용자의 단말이나 컴퓨터는 접근점까지는 전용선이나 전화 회선을 사용하여 망에 접속한다. 접근점은 시분할 다중 장치(TDM)와 데이터 회선 종단 장치(DCE) 등으로 구성된다. 접근점이 가까이 있을수록 회선 사용 요금의 부담이 적으므로 통신 요금이 저렴해진다.

**관련어** WLAN, LAN

**분야** e-비즈니스 기반

## APII (Asia Pacific Information Infrastructure)

### 아·태정보통신기반

우리나라가 제안한 APEC(아.태경제협력체) 초고속 정보통신망 구성은 현재 각국이 추진중인 초고속 정보통신망을 연결, APII(Asia Pacific Information Infrastructure: 아·태정보통신기반)를 구축하자는 것이다. 광케이블을 통해 동화상 등 멀티미디어 통신을 가능케 하는 정보고속도로는 나라에 따라 호칭을 달리해 미국은 NII(국가정보통신기반), 일본은 신(차)세대 통신망, 우리나라는 초고속 정보통신기반으로 부른다. 이 같은 국가단위의 NII를 국제간에 서로 연결하자는 구상으로는 미국의 GII(범세계정보통신기반)와 일본의 AII(아시아정보통신기반)가 있으며 APII가 3번째다. GII는 앨 고어 미 부통령이 지난 3월 ITU(국제전기통신연합) 주최로 부에노스아이레스에서 열린 제1차 WTDC(세계전기통신개발회의)에서 제창했다. 이는 광케이블과 위성통신망 등으로 각국을 연결해 전세계 어디서나 동화상으로 다른 나라의 정보를 꺼내 볼 수 있게 하자는 것으로 특히 지구환경보존이나 의료활동 등의 분야에서 효과를 발휘할 것으로 기대하고 있다.

**관련어** Trans-Eurasia Information Network

**분야** e-비즈니스 기반

## APIs (Application Programming Interfaces)

### 응용프로그램 인터페이스

애플리케이션 프로그램이 유틸리티, 다른 프로그램의 함수 혹은 라이브러리 모듈을 호출하는 방법을 명시한 일련의 규칙을 말한다.

**분야** e-비즈니스 기술

## Applet

### 애플릿

SUN 사가 개발한 인터넷용 프로그래밍 언어 JAVA로 작성된 소형 프로그램으로서 웹 브라

우저를 통해 다운로드 받아 실행시킬 수 있으며, 실제컴퓨터 시스템 플랫폼과는 독립적이라고 주장되는 자바가상기계(JAVA Virtual Machine)상에서 실행되므로 많은 플랫폼에서 사용할 수 있다는 장점이 있다.

**관련어** Java, Servlet

**분야** e-비즈니스 기술

## APS (Advanced Planning & Scheduling)

APS 는 Advanced Planning and Scheduling의 약어로, 우리말로 하면 진일보된 생산계획(Planning)과 일정계획(Scheduling)을 수립하는 의사결정 지원 소프트웨어이다. APS 시스템은 ERP시스템의 계획기능인 MRP/CRP계획의 자원 제약을 고려하지 않는 문제점들을 해소하기 위하여 동시에 발생하는 다중의 변수와 제약 조건들, 즉 자재, 기계, 사람 및 수요를 동기화 하여 현실성 있는 최적의 계획과 스케줄링을 위한 새로운 접근 방법으로, 적절한 의사결정을 지원함으로써 Throughput(작업 처리량)증가, 납기를 보장하는 생산계획 능력, 원자재, 재공품, 완제품의 재고감축과 리드타임 단축, 고객 서비스 향상 등 기업의 경쟁력을 확보해 주는 진일보된 생산계획 의사결정 시스템이다. 원자재, 재공품 등을 생산 현장의 구체적인 일정 계획에 맞추어서 준비하게 하여 자재의 부족으로 인한 생산의 장애를 없애주어 생산의 효율을 향상시켜 주고, 또 현장의 구체적인 일정 계획도 설비와 제품, 그리고 인원 및 도구 등 현장의 많은 제약을 반영한 유한 능력(finite capacity) 기준으로 하여 정교한 작업 일정을 수립하게 한다.

**관련어** ERP(Enterprise Resource Planning)

**분야** SCM

## Arcade Game

### 아케이드 게임

아케이드게임(arcade: 게임센터)은 전자 오락 게임의 총칭이다. 가정에서 하는 게임이 아닌 오락실이나 상점 같은 개념의 곳에서 즐기는 게임을 말하며, 현재는 PC용이나 콘솔 같은 가정용으로 변환되어 제공되기도 한다.

**관련어** Arcade Game

**분야** 디지털 콘텐츠

## ARPU (Average Revenue Per User)

### 가입자당 평균 수익

ARPU를 한글로 번역하게 되면, 사용하는 산업에 따라 다양하게 적용될 수 있다. 상거래에서

는 '사용자당 평균 매출액'으로 번역할 수 있으며, 이동통신에서는 '가입자당 평균 매출액'으로도 번역이 가능하다. ARPU가 상승한다는 것은, 사용자가 해당 사이트에 대한 이용이 높아진다는 것을 의미하며, 사용자 별로 ARPU를 분석하여, 고객을 분류하여 관리할 수 있게 해준다. 일반적으로 충성도 높은 고객 20%가 매출의 80%를 올린다는 80:20 법칙(파레토 법칙)이 적용된다. ARPU가 상승하는 사이트는, 매출액이 늘어나고, 고객 충성도가 높아져서, 그 사이트의 가치가 높아지게 된다.

**관련어** CRM

**분야** 온라인 마케팅

## ARS (Automatic Response System)

### 자동응답시스템

ARS는 Audio Response System 또는 Automatic Response Service의 약어로 음성응답시스템을 말하는데 일명 VARS(Voice Automatic Response System: 음성자동응답시스템)이라고도 한다. 음성응답시스템은 사람의 손에 의해 음성정보를 제공하던 것을 기계에 의해 자동적으로 음성 응답하는 것이다. 옛날엔 자동통지, 안내서비스 등이 음성을 자기트럼에 아날로그로 기록해 두는 방식으로 시작돼 다음엔 음성 단편을 기록해 뒀다가 응답시에 문장중의 숫자부분에 이를 삽입하는 방식으로 전화번호안내서비스, 좌석예약서비스 등이 실용화됐었다. 그 후 기억장치의 대용량화, 고집적화, 고속화, 음성의 디지털화, 음성압축 기술의 진보 등에 의해 크게 두 가지 흐름으로 나뉘었다. 하나는 합성음성에 의한 음성응답서비스이며 다른 하나는 축적 음성에 의한 서비스이다. 전자는 임의의 단어를 합성할 수 있다는 특성을 살려 인명, 지명 등이 필요한 은행, 증권회사, 유통기관 등의 잔고조회, 통지서비스 등에 응용됐으며 후자는 사용자의 음성을 그대로 녹음·재생할 수 있다는 축적장치의 특성을 살린 음성메일(mail)서비스에 응용됐다. 음성응답서비스보다 한발 앞선 응답시스템으로 텔레비전 수상기와 간이 키패드를 이용해 음성정보와 함께 정지화상정보, 동화상정보도 뽑아볼 수 있는 VRS(Video Response System)도 있으나 음성응답서비스(ARS)는 다른 단말기를 필요로 하지 않고 보통의 전화기만으로도 가능한 정보교환 서비스이다.

**관련어** IVR

**분야** e-비즈니스 시스템

## AS (Autonomous System)

### 자율 시스템

1개의 관리 권한이 운용하는 라우터와 통신망의 집합체. 인터넷은 자율 시스템의 집합체라고 한다. 인터넷 회선 접속 사업자가 상호 접속해서 구성한 인터넷 기간망에서는 자율 시스템

(AS)끼리의 통신을 어떤 경로를 거쳐서 실현할 것인지를 결정할 필요가 있다. 각 AS에서는 AS내부에서 발신하는 통신이나 약간 떨어진 곳의 AS가 발신한 통신을 인접한 AS를 거쳐서 실행하는 것을 경로 결정표에 기입해 둔다. 한편, 각 AS에는 AS 고유 번호인 식별 번호를 부여하고 인터넷상에서는 AS 번호로 한결같이 특정 AS를 정할 수 있다. AS 상호 간에 경로 결정표를 교환할 때는 BGP-4를 사용한다. 이때 결정표를 모순되게 설정한 경우에는 전 세계의 AS에 그 정보가 전해지게 되므로 신중을 기해야 한다.

**관련어** Domain Name System

**분야** e-비즈니스 기반

## ASP (Active Server Page)

### 액티브 서버 페이지

1995년 말에 등장한 IIS(Internet Information Server)의 세 번째 버전으로 마이크로소프트사의 NT머신 IIS 3.0 이상에서만 작동하는 특별한 페이지이다. 클라이언트가 요청하면 서버에서 응답해 주는 방식의 서버측 프로그램이다. 이 프로그램을 사용하면 서버에서 웹을 프로그래밍할 수 있으며, 기존의 HTML페이지와는 다른 동적인 구성을 할 수 있다. 서버에서 작동하므로 속도는 서버의 사양에 따라 다르고 클라이언트측은 인터넷을 사용하는 사용자의 사양에 따라 다르다. 지금까지 많이 사용하던 CGI 프로그램보다 작성하기가 쉬워 빠르게 확산되고 있으나 윈도 운영체제에서만 사용할 수 있다는 단점도 있다. 가장 큰 특징은 기존 HTML이 코드작업을 거쳐야 하는데 비해 텍스트 파일을 업데이트하는 것만으로도 웹페이지나 데이터베이스의 목차를 편집할 수 있고, 사용자의 구미에 맞는 것만 골라 페이지를 만들 수 있다는 데 있다. 또한 웹페이지 상에서 데이터베이스를 보여 주고 그 안에 실제로 존재하는 데이터를 조작할 수 있으며, 사용자에게 정보를 피드백하여 해당 사용자에게 맞는 정보를 보내줄 수도 있다.

**관련어** CGI

**분야** e-비즈니스 기술

## ASP (Application Service Provider)

### 애플리케이션 서비스 제공업체

네트워크를 경유해서 응용 소프트웨어 패키지를 판매하는 서비스 사업자를 말한다. 이용자는 웹 브라우저를 통해 인터넷에 접속되면 응용 소프트웨어를 구입/이용할 수 있기 때문에 증권, 중소기업을 상대로 효율적인 패키지 판매를 할 수 있다. 이는 기업 내 업무 흐름을 단순화하고 체계화함으로써 첨단 사무환경 구현 및 전사적 지식 경영 체계를 가능케 하는 모든 기능을 인터넷을 통해 공급해 주고 월 사용료를 받는 아웃소싱 비즈니스 모델이며, 서비스 신청과 동시

에 사용 가능하며, 하드웨어, 소프트웨어 등의 장비와 네트워크 설치비용이 필요 없고, 관리자가 없이도 안정적이고 전문적인 운영과 서비스를 받을 수 있다는 게 장점이다.

**관련어** IT Rental, Web Hosting

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## Asymmetric Encryption

### 비대칭 암호화

컴퓨터의 보안에서 데이터를 암호화할 때 암호화 키와 복호 키를 서로 다르게 하는 방식으로 공개키 암호화 방식이라고도 불린다. 키가 쌍으로 존재해 한쪽으로 암호화를 하면 다른 키로만 복호화가 가능하게 된다. 일반적으로 비대칭형 암호화 시스템을 이용할 때 두개의 키 가운데 하나는 일반에게 공개하고 하나는 자신만이 보관한다. 이때 일반에게 공개된 키를 공개키(Public Key)라 하고 자신이 가지고 있는 키를 개인키(Private Key)라고 한다. 이 방법은 키 공유문제를 해결하기 위해서 만들어진 방식으로 Differ-Hellman Key Exchange 메커니즘과 RSA가 대표적인 방식이다.

**관련어** PKI(Private Key Infrastructure)

**분야** e-비즈니스 보안

## Asymmetry of Information

### 정보의 비대칭

경제학에서 정보비대칭은 거래의 한쪽이 다른 한쪽보다 더 많거나 더 좋은 정보를 가지는 상황을 가리킨다. 대개 판매자가 구매자보다 제품에 대해 더 많이 알고 있지만 그 반대(구매자가 판매자보다 더 많은 정보를 소유한 경우)도 가능하다. 비대면 거래를 특징으로 하는 e-비즈니스에서는 거래 상대방간에 정보의 비대칭이 더 심해질 수 있으나 이를 해결해주는 각종 중개상과 정보제공업자로 인해 정보비대칭이 완화될 수 있다.

**관련어** infomedirary

**분야** e-비즈니스 이론

## Authentication System

### 인증 시스템

네트워크 경유로 컴퓨터에 액세스해 오는 사용자가 등록을 마쳤는지의 여부를 신뢰할 수 있는 방법으로 확인하는 소프트웨어. 오픈 네트워크에서는 특히 중요하다. 중심 부분은 인증 서버라고 부르는 소프트웨어이고 사용자 이름이나 암호 등을 일괄 관리한다. 인증 서버는 서비스를 제공하는 프로그램에 대해 암호를 이용한 인증용 프로토콜을 사용, 사용자가 '이용을 허가

받은 당사자이다'라는 사실을 인증한다.

**관련어** Digital Certificate

**분야** e-비즈니스 보안

## Authorization

### 승인

컴퓨터의 보안에서 특정의 사용자가 네트워크나 시스템 자원에 접근할 수 있도록 허가해 주는 것. 시스템의 사용 권한은 시스템 관리자에 의해 부여되며, 코드 번호나 암호 등에 의해 확인된다. Authorization은 누구에게 무엇을 할 수 있거나, 가질 수 있는 권한을 부여하는 과정이다. 다중 사용자 컴퓨터 시스템에서, 시스템 관리자는 어떤 사용자가 그 시스템을 액세스할 수 있는지, 그리고 부여된 사용권한은 어디까지인지(파일 디렉토리의 접근 범위, 허용된 액세스 시간, 할당된 저장 공간의 크기 등)를 그 시스템을 위해 정의한다. 어떤 사람이 컴퓨터 운영체제나 응용프로그램에 로그인 했을 때, 그 시스템이나 응용프로그램은 그 세션 동안 그 사용자에게 어떤 자원의 이용을 허락해야 하는지 확인한다. 그러므로, authorization이라고 표현되는 권한부여는, 때로 시스템관리자에 의해 미리 설정되는 권한들과 사용자가 액세스를 해 왔을 때 미리 설정된 권한을 실제로 확인하는 일 모두를 지칭하기도 한다. 논리적으로 인증은 권한부여에 우선한다.

**관련어** Authentication

**분야** e-비즈니스 보안

## Auto-ID (Auto Identification)

### 자동인식

Auto-ID란 원거리에서 모니터링이나 트랜잭션을 할 때 기계가 인간의 개입 없이 물체의 인식 및 사용작용을 하는 것을 돕기 위해 사용되는 일련의 기술과 자동화 시스템을 말하는 넓은 의미의 용어이다. Auto-ID는 종종 자동 정보 포착과 함께 사용되는데 어떤 아이템의 확인을 원할 때 아이템에 관한 정보를 획득하여 사람 없이도 컴퓨터에 정보를 입력할 수 있도록 하는 것을 말한다. 대부분의 Auto-ID 시스템의 목적은 일의 능률 향상과 데이터 입력의 실수를 줄이기 위함에 있다. 그리고 인간에게 더욱 높은 부가가치 창출을 위한 업무를 수행할 수 있도록 도와준다. Auto-ID 시스템의 목적은 적합한 기기나 장치에 데이터를 운반하는 것과, 특정 응용을 만족하기 위하여 기계가 읽을 수 있는 방법으로 적절한 시간 및 장소에서 데이터를 회수하는 것으로 나누어진다. 데이터는 제조, 운송 중인 상품, 위치, 차량, 동물 또는 개인의 특성에 관한 항목을 담고 있다. 예를 들어 생산라인에서 페인트 스프레이 공간으로 들어가는 자동차 차체의 페인트 색깔, 유연한 제조 셀에 대한 설정 명령, 혹은 상품 선적에 동반하는 목록과

같은, 특별한 항목의 정보 등이다. 현재 가장 널리 사용되고 있는 Auto-ID 시스템은 바코드이다. 바코드는 아이টে姆에 직접 또는 아이টে姆에 붙여질 스티커 위에 인쇄된 기계가 읽을 수 있는 기호체제이다. 현재 많은 바코드 기호나 언어가 있다. 각 기호는 특성(예: 글자, 번호, 구두점) 부호화, 인쇄 및 해독 요구, 오류 검사 등의 기능을 하기 위한 각각의 규칙을 가지고 있다. 그 외에도 스마트 카드(Smart Card), 음성 인식(Voice Recognition), 홍채 인식과 같은 생체인식 기술, 광학문자인식 RFID(radio frequency identification)등이 Auto-ID 시스템에서 사용되는 기술들이다.

**관련어** RFID, Smart card

**분야** 유비쿼터스 기술

## Auto-Respond E-mail

### 자동응답메일

Auto-Respond E-mail이란 수신 메일에 한해서 자동적으로 보내는 답신 메일을 말한다. 또한 자동적으로 보내지는 답신메일에 파일첨부, 서명 등의 다양한 기능을 추가하여 이용할 수 있다. 만약 다수의 사람이 E-mail을 통하여 동일한 catalog에 대한 요청을 해왔을 때 Auto-Respond E-mail를 설정함으로써 요청에 응할 수 있다.

**분야** e-비즈니스 시스템

## Avatars

### 아바타(가상분신)

사람 같은 움직임과 행동을 보이는 애니메이션화된 컴퓨터 캐릭터를 말한다. 가상사회에서 자신을 대표하는 분신으로 채팅이나 온라인 게임 등에서 활용되기 시작하여 인터넷 쇼핑물, 가상교육까지 확대되어 활용되고 있다. 고대 인도에선 땅으로 내려온 신의 화신을 지칭하는 말이었으나, 인터넷시대가 열리면서 3차원이나 가상현실게임 또는 웹에서의 채팅 등에서 자기 자신을 나타내는 그래픽 아이콘을 가리킨다. 아바타는 그래픽 위주의 가상사회에서 자신을 대표하는 가상유체라고 할 수 있다. 현재 아바타가 이용되는 분야는 채팅이나온라인게임 외에도 싸이버쇼핑물, 가상교육, 가상오피스 등으로 확대되었다. 아바타가 각광 받는 분야는 온라인 채팅서비스로, 아이콘채팅, 3차원 그래픽채팅 등의 아바타를 이용한 채팅서비스가 도입되었다. 기존의 아바타는 2차원으로 된 그림이 대부분이었다. 머드게임이나 온라인채팅에 등장하는 아바타는 가장 초보적인 수준이었고 이러한 현실감이 떨어지는 문제점을 보완하여 등장한 것이 3차원 아바타이다. 3차원 캐릭터는 입체감과 현실감을 함께 지닌 것이 장점이다. 아바타는 현실세계와 가상공간을 이어주며, 익명과 실명의 중간 정도에 존재한다. 과거 네티즌들은 싸이버공간의 익명성에 매료되었지만 이제는 자신을 표현하려는 욕구를 느끼게 되어 이 두 가

지를 모두 충족시켜주는 아바타가 생겼다. 대부분의 게임이나 채팅서비스에는 주로 몇 가지의 캐릭터를 조합하거나 이미 완성된 아바타를 제공하지만 그래픽기술이 향상되면서 서비스 제공자가 이미 만들어놓은 기성품(Ready-made)을 이용하는 것이 아니라 문자ID처럼 사용자가 자신만의 개성 있는 아바타를 직접 만들 수 있는 나만의 아바타도 등장하였다.

**관련어** 가상현실

**분야** 디지털 문화

## B

**B2B (Business to Business)****기업간 전자상거래**

기업과 기업 사이에 발생하는 주문, 조달, 생산, 판매, 물류 등의 기업활동정보를 네트워크 상에서 교환하는 것을 통칭하는 용어로, 전자상거래가 본격화하는 시점에서부터 업계와 학계에서 사용되고 있으며, B2B 전자상거래, B2B 사업, B2B 거래 등의 표현과 같이 다른 단어와 연결하여 사용한다. 예를 들어 B2B 전자상거래는 재화나 용역 생산 시 원자재 조달과 제품 개발, 금융업무, 제품 운송 등 기업간 업무처리를 네트워크를 이용하여 디지털 매체로 수행하는 제반 과정을 지칭한다.

**관련어** B2C, C2C, B2E, G2B, B2B e-Marketplace

**분야** e-비즈니스 유형 분류

**B2Bi (Business to Business integration)****B2B 통합**

B2Bi란 기업간 정보시스템을 통합 및 연동시키는 개념으로, 기업과 기업, 기업과 e-Marketplace, e-Marketplace와 e-Marketplace 등 기업간 전자상거래에서 발생하는 비즈니스 프로세스를 효과적으로 지원하기 위해 전산시스템과 문서 포맷, 애플리케이션을 서로 통합·연계하는 것이다. B2Bi는 각기 다른 기종의 시스템을 사용하는 기업간의 업무 프로세스가 자연스럽게 연계되도록 지원함으로써 여러 기업이 참여하는 B2B e-Marketplace와 각사의 내부 시스템, 거래에 관여하는 물류, 통관, 결제 등 제3자 서비스 군을 모두 통합하여 협업이 이루어지도록 하는 것이다.

**관련어** EAI(Enterprise Application Integration)

**분야** 기업간 e-비즈니스

**B2C (Business to Consumer)****기업-소비자간 전자상거래**

기업과 소비자간에 재화나 용역을 거래하는 제반 행위를 의미하는 것으로, 전자상거래가 본격화하는 시점에서부터 업계와 학계에서 사용되고 있으며, B2C 전자상거래, B2C 사업, B2C 거래 등의 표현과 같이 다른 단어와 연결하여 사용한다. 예를 들어 B2C 전자상거래는 기업이

소비자에게 제품, 서비스를 전달하는 수단으로서 전자상거래를 이용하는 것을 의미하는데, 인터넷 쇼핑몰, 홈뱅킹(대금 납부, 이체, 계좌 관리 등), 정보, 교육, 전자중개상(electronic intermediary) 등이 여기에 속하고 광고, 판매, 고객 서비스 등 소비자 지향적인 활동이 포함될 수 있다. Business to Customer로 사용되는 경우가 있으나, Business to Business와 대별되는 표현이라는 점에서 Business to Consumer의 의미로 사용되는 것이 옳바르다. Amazon.com이 대표적인 회사이다.

**관련어** B2B, C2C, B2E

**분야** e-비즈니스 유형 분류

**B2E (Business to Employee)****기업-직원간 전자상거래**

B2E란 소위 기업·피고용인간에 발생할 수 있는 모든 상호작용을 지칭하는 것으로, 예를 들어 B2E 전자상거래라고 할 경우에는 기업이 직원들에게 할인율을 적용해 전자상거래 매출을 꾀하는 형태의 모습이 될 수 있다. B2E 전자상거래의 대표적인 예로 대형 인터넷쇼핑몰 가운데 B2C의 새로운 수익모델로 B2E 모델을 개설하는 사이트가 있으며 우리나라에서도 롯데닷컴 등 대기업의 전자상거래 사이트가 B2E 프로그램을 개발하여 고객사 확보에 열을 올리고 있다. 멤버십서비스를 적용 받는 기업 직원들은 상당한 구매력을 갖고 있으며 사이트 충성도 또한 긍정적으로 평가되고 있다.

**관련어** B2B, C2C, B2B

**분야** e-비즈니스 유형 분류

**Back end****백엔드**

웹사이트의 이면에서 동작하는 각종 데이터베이스, 업무처리 시스템, 웹사이트 관리 시스템, 등 타 시스템과 연계되는 모든 시스템들을 통칭한다. 프론트엔드(front end)와 백엔드(back end)는 프로그램 인터페이스와 서비스의 최초 사용자와 관련된 특성을 나타내는데 사용되는 용어이다 (여기서 '사용자'란 사람 또는 프로그램이 될 수 있다). 프론트엔드 응용프로그램이 사용자들과 직접 상호작용을 하는 프로그램이라면, 백엔드 응용프로그램은 보통 요구되는 자료들에 가깝게 있거나, 또는 요구되는 자료들과 교신할 수 있는 능력을 가지는 등을 통해 프론트엔드 서비스를 간접적으로 지원한다. 백엔드 응용프로그램은 프론트엔드와 직접 상호 작용할 수 있지만, 아마도 보다 일반적인 것은 중간에 또 다른 프로그램이 개입되어 프론트엔드와 백엔드의 활동을 조정한다. 프론트엔드 응용프로그램은 사용자와 직접 인터페이스 할 수 있으며, 요구된 데이터를 얻거나 요구된 서비스를 수행하기 위하여 원격지의 다른 컴퓨터에 위치

한 백엔드 프로그램으로 요구를 전달한다. 클라이언트/서버 컴퓨팅 모델과 비교한다면, 프론트엔드는 클라이언트로, 백엔드는 서버로 이해할 수도 있다

**관련어** Front end, BackOffice

**분야** e-비즈니스 시스템

## BAM (Business Activity Monitoring)

### 비즈니스 활동 모니터링

BAM(Business Activity Monitoring)은 기업의 주요 사업추진 상황을 실시간으로 파악함으로써 사업을 효율적이고 효과적으로 추진할 수 있게 하는 방법론 또는 기법을 의미한다. BAM은 여러 개의 기업 내 컴퓨터 시스템은 물론, 관련 기업에 있는 다른 데이터 자원을 통합, 접속하게 함으로써 기업의 사업 활동을 더욱 광범위하고 종합적으로 검토할 수 있게 해 준다. 이와 유사한 개념으로 '실시간 분석(Real-Time Analytics)' 이라는 말이 사용되기도 하는데, 여기서 말하는 '실시간(Real-Time)' 이란 '정보의 실시간 전달, 정보의 실시간 분석, 정보에 대한 실시간 대응'을 의미한다. 또한, BAM은 기존 BI(Business Intelligence) 툴을 활용하던 기획 및 전략부서를 위한 시스템이 아니라 콜센터, 헬프데스크, 클레임 센터 등 현장부서에서 상황을 실시간으로 모니터링 하고 문제가 발생했을 때 즉각적으로 대응할 수 있도록 도와주는 시스템으로 활용된다.

**관련어** Business Intelligence

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## Bancassurance

### 방카슈랑스

방카슈랑스(Bancassurance)란 프랑스어로 Banque(은행)와 Assurance(보험)의 단어의 합성어로 보험상품을 은행 등 금융기관이 보험 회사의 대리점 또는 중개자 자격으로 보험 상품을 판매하는 제도이다. 은행은 기존 점포망과 인터넷 채널을 통해 판매하게 되어 고객들은 보다 저렴한 보험상품을 가입할 수 있으며, 은행상품과 보험상품의 이상적인 조합으로 효율적인 리스크 관리와 재테크가 가능하다.

**관련어** 융합화

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## Bandwagon Effect

### 밴드웨건 효과(악대차 효과)

밴드웨건이란, 마을에 서커스가 들어 오면 악대를 앞세워 행진을 하게 되는데, 이 때 맨 앞에

서 악대를 이끌고 가는 차나 마차를 의미한다. 밴드웨건이 지나가면 어린이들이 그 뒤를 줄줄 따라가는 모습을 볼 수 있는데, 그것을 빗대어 남이 따라 하는 대로 따라 하는 소비 행태를 밴드웨건 효과라고 합니다. 네트워크 효과와 같은 현상을 설명하는 것으로 사용자가 많으면 많을 수록 사용자가 더 많은 효용을 느껴 사용자가 체증할 수 있는 경우 밴드웨건 효과 또는 네트워크 효과가 있다고 이야기 한다. 사람들의 소비행위에는 어떤 무리의 사람들이 유행을 이끌면 다른 사람들이 이에 따르는 양상이 나타나다. 주위 사람들이 모두 어떤 물건을 사기 시작해 일종의 유행이 되는 데 영향을 받아 그 물건을 사게 되는 것을 가리킨다.

**관련어** Network Effect(Externalities)

**분야** e-비즈니스 이론

## Banner Advertising

### 배너광고

배너는 가장 일반적으로 쓰이는 인터넷 광고이다. 배너는 고속도로 상의 옥외 광고판과 유사하다. 정보고속도로를 통해 서핑함에 따라 무수히 많은 배너 광고들을 보게 된다. 이미지 파일 크기는 대략 7-10 킬로바이트이며 파일이 작을수록 더 빨리 다운 받는다. 다운로드 되는데 시간이 오래 걸릴 경우, 사용자는 배너가 채 보이기도 전에 다른 사이트로 이동하기 때문에 배너 광고 디자이너들은 이미지 크기에 무척 신경을 쓸 수 밖에 없다. 인터넷 프로그래밍 기술이 진전됨에 따라, 비디오 클립이나 음성을 동원한 배너광고가 등장하였다. 배너광고에는 키워드배너(Keyword Banner)와 랜덤배너(Random Banner) 등이 있다. 키워드 배너의 경우 미리 설정된 특정용어가 검색엔진으로부터 조회될 때 함께 나타나는 배너이다. 이는 회사가 그들의 목표고객을 한정 짓고자 할 때 효과적이다. 랜덤배너는 무작위로 나타나는 광고로 새로운 제품을 소개하고자 할 때 효과적이다. 고정형 배너 광고는 그래픽 이미지와 문자만을 사용하여 만든 광고로서, 한 장면으로만 구성되어 있는 배너광고를 말하고, 애니메이션 배너 광고는 역동적인 애니메이션을 활용하여 여러페이지로 구성되어 있는 배너광고를 말하며, 삽입배너광고는 웹사이트를 탐색하는 중간에 브라우저 창 또는 컴퓨터 모니터에 애니메이션, 그래픽, 사운드 등을 포함한 다양한 형태의 광고를 말한다. 배너광고의 장점은 목적 고객에 맞게 광고의 차별화가 가능하다는 점이며 이를 통해 일대일 광고가 가능해진다. 그러나 이를 위해선 데이터베이스(DB) 마케팅 기술의 활용 등 광고비용이 많이 소요된다는 단점이 있다. 또한 배너광고는 그 크기로 인해 정보량이 제한될 수 밖에 없기 때문에 광고주들은 창의적이면서도 짧은 메시지를 통해 보는 이의 눈길을 끌 수 있어야 한다. 인터넷 상의 다른 웹 사이트에 배너광고를 유치하는 유형으로 Banner Swapping, Banner Exchange, Paid Advertising 같은 방법들이 있다.

**관련어** DB marketing, keyword advertising, Sponsorship Advertisement

**분야** 온라인 광고

## Banner Exchange

### 배너공유

온라인 상에서 서로의 웹 사이트에 배너를 실어줌으로써 관련 사업간의 긴밀한 네트워크를 통해서 정보 검색에서 구매로까지 이어질 수 있는 기본적 구도를 형성시키는 것.

**관련어** Advertising Network

**분야** 온라인 마케팅

## Barter e-Marketplace

### 물물교환형 가상시장

비슷하거나 서로 다른 제품 카테고리에서 상호 교환이 가능한 자산을 보유한 두 당사자를 연결해 줌으로써 가치를 창출하는 가상 시장 모델로, 여유생산설비 및 시설을 서로 교환하거나 한 서비스와 다른 서비스를 서로 교환하는 경우 등에 적합하다.

**관련어** Electronic Market

**분야** 기업간 e-비즈니스

## BBS (Bulletin Board System)

### 전자게시판

컴퓨터를 이용한 메시지 교환 시스템의 한 형태로 흔히 BBS라는 약어로 부른다. 사용자가 자기의 단말에서 주 컴퓨터의 공통 영역에 메시지를 기억시켜 다른 참가자들이 그것을 읽어 보게 한다. 전자 우편 시스템(E-mail system)에서 주로 1: 1 통신을 하는 것과 달리, 전자 게시판 시스템에서는 복수의 회원이 기억시키는(투고하는) 메시지를 참가자 전원이 열람할 수 있다.

**관련어** Virtual Community

**분야** e-비즈니스 기술

## BcN (Broadband Convergence Network)

### 광대역 통합망

광대역 통합망이란 통신을 비롯해 방송 · 인터넷 등 각종 서비스 영역을 통합한 멀티미디어 서비스를 시간과 장소에 구애 받지 않고 이용할 수 있는 차세대 통합 네트워크를 뜻한다. 또 현재 ADSL서비스 전송속도를 대폭 높인 차세대 초고속 인터넷 서비스를 뜻한다.

**관련어** ADSL

**분야** e-비즈니스 기반

## BCP (Business Continuity Planning)

### 비즈니스 연속성 계획

재해가 발생했을 때 정보시스템을 복구하는 재해복구계획(DRP: Disaster Recovery Planning) 이 복구에 대한 세부적인 내용을 기록한 계획이라면 BCP는 비즈니스 관점에서 지속적인 비즈니스가 가능하도록 하드웨어, 소프트웨어, 네트워크 등을 관리하는 것을 의미한다. BCP는 보안사고, 천재지변, 물리적 테러, 인터넷 재난 등의 위협을 대비하고 있으며, 국내의 경우 금융권을 중심으로 금감원의 '금융기관 IT부문 비상대응 방안'에 따라 BCP를 수립하고 있다. 재난 발생시 비즈니스의 연속성을 유지하기 위한 계획, 재해, 재난으로 인해 정상적인 운용이 어려운 데이터 백업과 같은 단순 복구뿐만 아니라 고객 서비스의 지속성 보장, 핵심 업무기능을 지속하는 환경을 조성해 기업 가치를 극대화하는 것을 말한다. 기업이 운용하고 있는 시스템에 대한 평가 및 비즈니스 프로세스를 파악하고 재해 백업시스템 운용체계를 마련하여 재해로 인한 업무손실을 최소화하는 컨설팅 기능을 포함한 개념이다.

**분야** e-비즈니스 시스템

## BI (Business Intelligence)

### 비즈니스 인텔리전스

비즈니스 인텔리전스란 데이터와 정보의 가치를 극대화하는 것으로서 데이터와 정보를 요약, 분석, 활용하여 기업경영에 필요한 의사결정의 질 제고 및 성과 향상을 도모하는 일련의 프로세스를 통칭하여 비즈니스 인텔리전스라고 하며, 한편으로는 이렇게 기업이 비즈니스를 보다 인텔리전트하게 이끌어 갈 수 있도록 도와주는 일련의 소프트웨어 제품 군을 일컫는 말이기도 하다. 대표적인 BI 제품에는 데이터 추출과 변형 툴, 다차원 데이터 분석을 위한 OLAP(On Line Analytical Processing) 툴, 보고서 작성을 위한 리포팅 툴, 데이터 간의 숨겨진 연관성을 찾아주는 데이터 마이닝 툴 등이 있다.

**관련어** OLAP, data mining

**분야** e-비즈니스 시스템

## Bid Shielding

### 비드실딩

온라인 경매의 대표적인 사기 기법 중 하나인 Bid Shielding은 터무니 없이 높은 가격으로 응찰해 다른 이들이 응찰을 포기하도록 유도한 후 싼 가격에 낙찰 받는 것이다. 즉 실제 입찰을 아주 싸게 해 놓고 바로 다음 유령 입찰로 굉장히 비싼 가격에 입찰을 한 후 마지막 순간에 유령 입찰을 취소하게 하면 실제 입찰은 싼 가격에 이루어지게 된다. 온라인 경매업체들은 이러한 유형의 사기거래를 방지하기 위해 입찰을 취소하지 못하게 하거나 여러 번 입찰을 취소한

사람은 거래자격을 영구 정지시키는 방법을 취하고 있다.

**관련어** Shilling

**분야** 온라인 경매

## Big Banner

### 빅배너

배너 광고의 한 종류인 빅배너 광고는 미국의 IAB에서 표준을 정하면서 급속히 번져나갔고, 기존의 468 X 60 픽셀의 표준형 광고에서 벗어나 보다 큰 사이즈로 브랜딩 효과를 극대화하고자 고안된 표준이다. 흔히 렉탱글이라 불리는 300 X 250, 250 X 250, 336 X 280, 300 X 250, 180 X 150 사이즈의 광고가 있고, 스카이스craper라 불리는 160 X 600, 120 X 600 사이즈의 세로로 길쭉한 배너 형태가 있다. 730 X 90 사이즈나 820 X 90 사이즈 배너가 모두 빅배너의 범주에 속하며, 이를 응용한 확대(Expand)광고도 포함된다.

**관련어** Banner Advertising

**분야** 온라인 광고

## Biometrics

### 바이오메트릭스

바이오메트릭스란 망막, 지문, 음성, 얼굴 등 개인의 신체적 특성을 이용해 신원을 확인하거나 범죄자를 가려내는 생체측정(인식)기술을 말한다. 바이오메트릭스는 당초 정보당국에서 비밀 보장을 위해 개발, 사용했으나 비용이 낮아지고 정확도가 높아짐에 따라 사용 범위가 확장되는 추세에 있다. 이러한 바이오메트릭스 관련 기술들은 그 기술의 우수성에도 불구하고 고객의 허락 없이 개인정보를 수집, 저장, 분석하는 윤리적인 문제를 불러일으킬 소지가 높다. 그러나 바이오메트릭스가 절도나 사기로부터 고객을 보호한다는 차원에서 기존의 기술 한계를 보완해 줄 수 있기 때문에 기업들의 관심은 더욱 커져가고 있다.

**관련어** Authorization

**분야** e-비즈니스 보안

## BizTalk

### 비즈토크

BizTalk는 마이크로소프트사에서 제안한 B2B 환경을 위한 XML 표준이자 XML 프레임워크이다. BizTalk는 XML을 이용해 B2B 메시지를 온라인에서 송수신 하는 표준 역할을 할 뿐만 아니라, 서로 다른 이기종 환경에서의 원활한 통합을 제공할 수 있는 역할도 수행하고 있다. MS사는 BizTalk의 활성화 및 보급을 위해 BizTalk 서버를 닷넷 전략과 맞추어 출시하였

다. 비즈토크 메시지의 포맷은 메시지의 목적(예: 구매 주문)과 업계에 따라 다르다.

**관련어** EAI, Middleware, XML, ebXML

**분야** 기업간 e-비즈니스

## Blog

### 블로그

웹(web) 로그(log)의 줄임 말로, 1997년 미국에서 처음 등장하였다. 새로 올리는 글이 맨 위로 올라가는 일지(日誌) 형식으로 되어 있어 이런 이름이 붙었다. 일반인들이 자신의 관심사에 따라 일기·칼럼·기사 등을 자유롭게 올릴 수 있을 뿐 아니라, 개인출판, 개인방송, 커뮤니티까지 다양한 형태를 취하는 일종의 1인 미디어이다. 웹 게시판, 개인 홈페이지, 컴퓨터 기능이 혼합되어 있고, 소프트웨어를 무료 또는 싼 가격에 구입할 수 있으며, 인터넷 홈페이지 제작과 관련된 지식이 없어도 자신의 공간을 만들 수 있다는 장점이 있다. 즉 블로그 페이지만 있으면, 누구나 텍스트 또는 그래픽 방식을 이용해 자신의 의견이나 이야기를 올릴 수 있고, 디지털카메라를 이용해 사진 자료를 올릴 수 있는 새로운 개념의 미디어이다. 세부 기능은 1) 일기처럼 날짜 별로 구성되어 있어 일상에서 일어나는 일들을 손쉽게 기록할 수 있다. 2) 완벽한 자료 관리가 가능하다. 3) 독자적인 자료 보관이 가능하고, 저장된 파일을 이메일로 보낼 수 있다. 4) 일반 커뮤니티의 게시판과 달리 콘텐츠 중심으로 구성되어 있어 더 많은 커뮤니티 기능을 할 수 있다. 5) 자신이 작성한 콘텐츠를 중심으로 한 동조자가 생겨 광범위한 커뮤니티를 형성할 수 있고, 남이 만든 블로그에 가입할 수도 있다. 6) 채팅이 가능하며, 특히 채팅한 내용들이 날짜 별로 블로그 페이지에 기록된다. 7) 웹 브라우저 상에서 실시간으로 콘텐츠의 내용을 볼 수 있다.

**관련어** RSS(Rich Site Summary)

**분야** 디지털 문화

## Bluetooth

### 블루투스

블루투스는 스웨덴의 에릭슨, 미국의 IBM과 인텔, 핀란드의 노키아, 일본의 도시바 등이 개발한 무선데이터통신 규격의 개발코드명을 말한다. 블루투스는 최대 데이터 전송속도 1Mbps에 최대 전송거리 10m의 무선데이터통신 실현을 목표로 하고 있다. 1Mbps는 사용자가 면허 없이 이용할 수 있는 2.4GHz의 ISM(Industrial Scientific Medical)대(帶)를 사용해 비교적 손쉽게 동시에 저렴한 비용으로 실현할 수 있는 전송속도다. 전송거리 10m는 사무실 내에서 사용자가 휴대하고 있는 기기와 책상 등에 설치해 둔 기기간의 전송거리로 충분하다는 판단에 따른 결정이다. 이에 대해 적외선통신규격「IrDA(Infrared Data Association)」(버전 1.1)방

식은 최대 데이터 전송속도가 4Mbps로 블루투스를 앞서지만 최대 전송거리는 1m로 짧다. 또 블루투스는 음성부호화방식인 CVSD(Continuous Variable Slope Delta Modulation)를 채용해 문자 데이터의 전송은 물론이고, 음성 전송에도 사용할 수 있다. 뿐만 아니라 통신 비밀을 유지하기 위한 암호기술을 사용한다. 그러나 적외선 통신방식과 비교할 때 블루투스가 갖는 가장 큰 특징은 휴대 정보통신기기를 가방이나 주머니에 넣은 채로 다른 정보통신기기와 통신할 수 있는 점이다. 예컨대 블루투스 방식에서는 디지털 카메라로 촬영한 영상 데이터를 PC나 휴대전화기와의 케이블접속 등과 같은 번거로운 절차 없이 일정 거리 안에서는 어떤 상태에서든 그대로 전송할 수 있다. 가로막고 있을 경우에는 통신이 불가능하다. 이 때문에 적외선 통신에서는 기기간의 인터페이스를 조정해야 한다.

**관련어** IrDA, WLAN

**분야** m-비즈니스 기술

## BM Patent (Business Method Patent)

### BM특허

BM특허는 '비즈니스 모델 특허'의 약자로 한국과 일본에서 잘못 알려져 사용되고 있으나, 사실 비즈니스 모델 특허의 약자가 아니라 비즈니스 메소드 특허의 약자이다. 비즈니스 메소드(business method, 사업방법)특허란 미국 특허청의 백서에 표현된 바를 따르면 "Automated Financial Or Management Data Processing Methods(금융 또는 경영 분야의 자동화된 자료 프로세싱)"에 관련한 특허를 의미하는데, BM특허라는 분야가 따로 있는 것이 아니라, 금융 정보나 경영 정보의 자동 처리 방법에 대한 특허들을 편의상 BM특허라고 불러온 것이다. 미국에서는 오버처(Overture)의 키워드 광고에서의 입찰 방식이 우리나라에서는 모빌리언스의 핸드폰 이용 결제 방식이 대표적인 BM특허이며, 이들 회사들은 이 BM특허를 무기로 사업을 진행하고 있다.

**관련어** Business Model

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Bolero (Bill of Lading Electronic Registry Organization)

### 볼레로

Bolero는 1997년 SWIFT와 TT Club이 공동 출자하여 무역거래에 필요한 종이서류를 전자 문서로 변환, 이를 안전하게 교환할 수 있는 기반을 제공하기 위해 설립됐다. 볼레로는 국제적으로 유일하게 전자적 권리 이전을 통한 전자 B/L 서비스를 상용화 하였으며, 국내에서는 포스코와 삼성전자 등에서 제한적으로 사용하고 있는 상황이다. 볼레로 시스템은 웹을 기반으로 한 개방적이고 중립적인 시스템이다. 전자수단을 통하여 무역거래를 촉진하기 위한 기술적,

법적인 기반으로 메시지를 전달하고 정보를 안전하게 저장하기 위한 디지털 정보기술을 의미한다. 즉 메시지 및 서류의 전달과 비즈니스 거래를 촉진하기 위하여 볼레로 인터내셔널(BoleroInternational Ltd.)에 의해 제공되는 디지털 정보시스템이며 비즈니스의 과정 및 방법이다.

**관련어** SURF

**분야** 전자무역

## BPM (Business Process Management)

### 비즈니스 프로세스 관리

모든 사업의 정수(Essence)인 비즈니스 프로세스를 어떻게 관리하고 그 기능을 향상시킬 것인가에 대한 대답을 제공하는 것이 비즈니스 프로세스 관리(Business Process Management)라는 개념이다. BPM은 IT의 사업적 활용을 위한 하나의 기술적 도구라는 관점에서 출발하였으나, 현재는 모든 것을 관통하는 전략적 방향으로 진화하고 있다. BPM은 조직 내/외부 전체 프로세스의 유기적 통합을 지원하는 경영혁신 방법론으로 정의될 수 있는바, 점차적으로 조직의 업무 자동화, 가속화, 가시화를 통한 생산성 향상 및 전사적인 업무 통합, 조직 가치의 극대화 및 민첩성 확보를 위한 수단으로 부각되고 있다. 구체적으로 비즈니스 프로세스란 조직의 목표 달성을 위하여 다양한 비즈니스 규칙에 의해 정의된 상호연관이 있는 비즈니스 기능의 집합을 뜻하는 것으로, 이는 어느 조직이나 존재하며 조직의 서비스 제공능력, 관리 능력, 및 가치 창출 능력에 직접적으로 연관되어 있다. 그러나 아직까지 기업 내의 비즈니스 프로세스는 비공식적으로 도입되고 생명체처럼 독립적으로 진화되어 왔으며, 많은 경우에 비즈니스 프로세스는 다양한 기업 애플리케이션, 조직 구조 또는 업무 방식에 묻혀져 왔다. 또한 비즈니스 환경 변화에 따른 프로세스의 복잡도 증가, 프로세스의 잦은 변경 요구, 생산성 향상과 효율화를 위한 프로세스 개선 요구의 급증, 프로세스를 감사하는 제도 및 규약의 증가 등의 이유로 인하여 오늘날의 기업들은 프로세스 가시화 및 총체적인 프로세스 관리의 어려움, 프로세스 측정 및 변경의 어려움, 프로세스 실행에 따르는 고비용 등의 문제들을 지니고 있는 실정이다. 이러한 문제들을 해결하기 위해 전사적 프로세스의 관리 도구로 등장한 BPM은 비즈니스 프로세스가 기업의 경쟁력을 좌우하는 전략적 자산이라는 인식 하에, 조직의 이윤 극대화를 위해 비즈니스 프로세스를 정의, 구현, 개선, 관리, 분석, 자동화, 최적화 및 지능화 하는 시스템으로 등장하였으며, 프로세스 중심의 경영, 프로세스의 투명한 관리, 프로세스 관리를 통한 생산성 향상 및 최적화를 지원함으로써 궁극적으로 프로세스의 점진적 개선에 의한 기업 경쟁력 확보를 목표로 하고 있다. 이러한 맥락에서 BPM은 기업의 프로세스를 설계, 측정, 분석, 개선 및 통제함으로써 고객가치를 혁신적으로 향상시키고자 하는 6 시그마 방법론을 구체적으로 구현할 수 있는 필수적인 IT 도구라 할 수 있다.

**관련어** BPMS(Business Process Management System), Workflow, BPR(Business Process Reengineering)

**분야** e-비즈니스 시스템

## BPMS (Business Process Management System)

### 비즈니스 프로세스 관리 시스템

BPMS (Business Process Management System)란 BPM의 개념을 실현 가능하게 만들어주는 솔루션이다. BPMS은 프로세스들을 효율적으로 통합함으로써 기업 내 비효율성을 감소시키고 궁극적으로 기업의 이윤을 극대화 시킨다. BPMS는 프로세스에 대한 보다 나은 이해를 제공하고, 프로세스 실행 오류를 감소시킴으로써 프로세스 실행 비용을 최소화하며, 프로세스의 투명한 관리, 측정 및 외부 비즈니스와의 조정을 가능하게 해준다. 프로세스 통합의 관점에서 BPMS내의 산재되어 있는 시스템 통합은 기업 내 비효율의 가장 큰 요인 중 하나이다. 이것은 BPMS의 적용범위가 전사적 혹은 기업간 프로세스 통합으로 커질 경우 더욱 뚜렷해진다. 웹 서비스는 BPMS에 유연한 통합을 제공하는 최상의 기술이다. 웹 서비스 기반의 BPMS는 빠른 개발과, 적은 투자비용으로 효율적인 통합, 유연성 및 확장성을 보장해준다.

**관련어** BPM(Business Process Management)

**분야** e-비즈니스 시스템

## BPO (Business Process Outsourcing)

### 업무처리 아웃소싱

일반적으로 정보기술 집약적인 비즈니스 프로세스의 운영 및 관리를 정의된 성과측정체계를 가지고 특정 프로세스를 관리하는 외부 전문업체에 위탁하는 것으로 정의된다. IT가 핵심이 되는 기업의 비즈니스 프로세스나 기능 중에서 한가지 또는 그 이상(소송 문제, 고객 관리, 일반 행정, 구매 업무, 전표 처리 등)을 아웃소싱함으로써 고객의 전반적인 업무 효율성을 향상 시키도록 도와주는 서비스이다. 서비스 분야로는 재무/회계, 인사관리, SCM(Supply Chain Management), Logistics, CIC(Customer Interaction Center), BI(Business Intelligence), F&D(Fulfillment&Distribution) 등이 있다.

**분야** e-비즈니스 시스템

## BPR (Business Process Reengineering)

### 업무재혁신

Michael Hammer의 정의에 의하면 BPR이란 비용, 품질, 서비스, 속도 등 기업의 핵심요소

를 극적으로 향상시키기 위해 업무 프로세스를 근본적으로 완전히 새롭게 재설계하는 것이며, Davenport와 Short에 의하면 비즈니스 목표에서 주요한 향상을 이루기 위해 프로세스 시각의 채택과 혁신을 조화시켜 주요 프로세스를 변화시키는 것이다. 경영정보시스템의 관점에서 기업에 정보시스템을 도입할 때 기존 프로세스를 자동화하는 것이 아니라 기존 프로세스에 일대 혁신을 일으켜야 한다는 주장으로 1990년대부터 기업의 경영정보시스템분야 뿐만 아니라 전략 경영 분야에 큰 영향을 미친 개념이다. 신자유주의적 기업 구조조정을 위한 하나의 구호로 사용되었다는 비판도 있으나, 1980년대에 일본에 뒤지던 미국의 기업시스템을 1990년대 이후 변화시켜 경쟁력을 회복하게 한 주요 동인으로 해석하는 견해도 있다. 한편 기업의 비즈니스 프로세스의 급진적 혁신이라는 것이 기존 기업 프로세스의 문화와 제도적 특성을 무시하고 진행되어 실제 구현에 있어서 실패와 시행착오를 낳았다는 지적도 있으며, 이후 ERP로 BPR의 개념이 전승되며 구체화된다. 기업의 내부가 디지털화되면서 나온 개념이 BPR이고, 기업의 외부 환경이 디지털화되면서 나온 개념이 비즈니스 모델의 혁신(Business Model Innovation)이라고 할 수 있다.

**관련어** ERP, BPM

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## BREW (Binary Run-time Environment for Wireless)

### 브루

BREW는 CDMA용 무선 장치들을 위한 켈컴의 응용프로그램 개발용 플랫폼으로서, 원시코드가 개방되어 있다. BREW를 이용하면 CDMA 칩셋이 장착된 어떠한 핸드셋 상에서도 동작이 가능한 응용프로그램들을 만들 수 있게 된다. BREW는 응용프로그램과칩의 운영체제 사이에서 동작하므로, 응용프로그램이 시스템 인터페이스를 코딩하지 않는 것은 물론, 심지어 무선 응용프로그램에 대한 아무런 이해 없이도 그 장치의 기능들을 사용할 수 있게 된다. 사용자들은 문자를 이용한 채팅, 강화된 이메일, 위치확인, (온라인 또는 오프라인 상의) 게임, 인터넷 라디오 등과 같은 응용프로그램을 서비스 공급자의 네트워크로부터 BREW 기능이 있는 전화기로 다운로드 할 수 있다. BREW는 썬 마이크로시스템즈의 J2ME와 같은 유사한 플랫폼과 무선 소프트웨어 시장을 장악하기 위해 경쟁하고 있다. BREW의 초기 버전은 오직 CDMA 네트워크를 위한 것이었으나, 그 이후의 버전들은 TDMA와 GSM 네트워크 등에서도 동작하도록 확장될 수 있다.

**관련어** CDMA(Code Division Multiple Access)

**분야** m-비즈니스 기술

## BSP (Business Service Provider)

### 비즈니스 서비스 제공자

고객들에게 소프트웨어 뿐만 아니라 교육, 컨설팅, 업무 대행 등 업무 프로세스를 제공해주는 회사. 기업들이 ASP에게 응용 프로그램을 대여해 사용하는 것보다 업무 전체를 BSP에게 맡김으로써 중소기업들이 고급인력 확보와 일시적인 대규모 투자에서 해방되고 운용상에서도 비용으로 처리하는 효과가 있다. ASP가 응용 프로그램을 구축해 놓고 기업에서 사용할 수 있도록 제공한다면 BSP는 기업이 주력사업에만 전념할 수 있도록 업무의 상당부분을 대행하여 서비스하는 것을 목적으로 하며 기업의 비용절감과 업무능률 향상을 위한 ASP의 진화된 비즈니스 모델이다.

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## Bullwhip effect

### 채찍 효과

Bullwhip Effect는 공급망 내에서의 '일파만파(一派萬波)' 현상이라고 볼 수 있다. 공급망내의 후방에서 수요량이 약간 변동해도, 공급망의 전방에 큰 충격을 주게 되는 효과를 일컫는 것으로, 채찍의 손잡이로부터 끝에 이르는 파동의 확산(Demand Amplification Effect)을 나타낸다. 예를 들면, 후방 제조업체의 일일 생산계획 변경이 전방 부품업체에 오면 월(月) 생산계획 변경을 초래하는 현상이다. 이로 인하여, 공급망 내에 필요 이상의 재고가 축적되거나 또는 이의 반작용으로 공급망 내의 자재 또는 제품의 품질을 초래하기도 한다. 따라서, 변화하는 환경에 효율적으로 대응하기 위해서는 공급망 내에서 Bullwhip Effect를 발생시키는 기본 원인을 분석하고 이를 제거하기 위한 프로세스의 설정과 해당 프로세스를 지원하는 인프라의 개선, 이와 병행하여 관련 IT 시스템의 효과를 극대화 할 수 있는 방법론의 정립 및 시행이 요구된다. Bullwhip Effect의 발생원인은 크게 기업 간 또는 공급망 내에서 발생하는 외부적 요인과 기업내부에서 발생하는 내부적 요인으로 분류할 수 있다. 외부적 요인으로는 수요변화에 대한 과민반응 또는 추가 기대(Over Response)와 불확실성에 대비한 물량 확보가 주원인이 된다. 내부적인 요인으로는 광고정책 및 물량할인을 포함한 가격정책과 생산, 구매 및 물류부서에서의 지협적인 최적화 의사결정 관행을 들 수 있다. 특히, 국내의 환경에서는 월 신용한도에 근거한 외상판매의 관행으로 인하여 해당 월의 수요가 월초에 집중하여 수요에 관한 정보의 왜곡을 초래하기도 한다. 채찍 효과의 요인은 1) 공급망 내 해당 기업들의 단독적인 수요에 즉 2) 최소 주문 단위 관행 3) 가격 효과 4) 불확실성에 대비한 물량확보의 네 가지로 정리될 수 있다.

**관련어** IT(Just In Time), QR(Quick Response)

**분야** SCM

## Bundling

### 번들링

번들링(bundling)이란 제품들을 패키지화하여 판매함으로써 소비자 잉여를 창출함과 동시에 기업의 이익도 보장 받게 하는 가격 전략이다. 번들링 방식에도 그 대상과 내용에 따라 여러 가지가 있으며, 그 중 aggregation bundling이란 다수의 고객이 가치를 느끼는 평균적인 상품으로 번들링을 하여 번들링 상품에 대한 고객의 수요를 증진시키기 위한 방법이다. 디지털 콘텐츠의 경우 번들링 시 추가적인 기능 확장이나 탐색 범위의 확대에 의해 발생하는 부가적인 비용은 작지만 그로 인해 소비자가 느끼는 효용은 급격히 증가될 수 있기 때문에 이러한 방식의 가격 결정 방식은 매우 효과적일 수 있다. 정보통신 서비스의 경우 유선과 무선을 하나로 결합하거나 묶어서 싼 가격에 공급하는 정보 통신 서비스가 있을 수 있으며, 케이블 텔레비전과 초고속 인터넷, 초고속 인터넷과 무선랜을 함께 묶어 서비스하는 것과 같이 둘 이상의 서비스를 묶어서(bundling) 싸게 판매함으로써 고객을 늘리는 통신 서비스도 있다. 여러 서비스를 동시에 받을 수 있고, 가격도 싸기 때문에 단일 서비스와는 비교할 수 없는 장점을 가지고 있다. 초고속 인터넷과 와이어리스랜(무선랜), 시내전화와 초고속 인터넷, 케이블 텔레비전과 초고속 인터넷을 하나로 묶어 서비스하는 기초 단계의 번들링은 이미 제공되고 있다. 그러나 일반적으로 유선과 유선이 결합하는 것이 아니라 유선과 무선이 결합하는 것이야말로 진정한 번들링이라고 통신업체들은 보고 있다. 즉 초고속 인터넷(유선)과 휴대폰(무선)을 하나로 묶는 간단한 번들링에서 유선전화, 기업통신망, 초고속 인터넷, 하드웨어, 또는 초고속 인터넷, 인터넷폰(VoIP), 디지털미디어센터(DMC) 등 여러 유선 무선을 묶는 복합적인 번들링에 이르기까지 형태나 방법이 다양하다. 따라서 이 번들링 서비스가 활성화되면 통신과 관련된 모든 분야를 한 업체에서 제공하는 것이 가능하다. 특히 제4대 이동통신으로 불리는 2.3GHz 초고속 무선인터넷 사업이 시행되면, 유선과 무선을 결합한 번들링 서비스는 필수적이다.

**관련어** Versioning

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Business Model

### 비즈니스 모델

비즈니스 모델(또는 사업모형)이란 영리 또는 비영리 조직이 그 조직의 목표를 달성하기 위하여 행하는 사업을 지속, 발전하기 위한 활동 방식에 대한 설명이라고 할 수 있다. 이 용어는 그리 많이 사용되지 않다가, 1990년대 이후 인터넷으로 대표되는 디지털네트워크의 발전이 새로운 사업모형을 탄생시키면서 기존의 사업모형을 채용하고 있는 기업들에게 도전을 주고 있고, 새로운 사업 기회를 창출하고 있는 상황에서 현재는 기업과 학계에서 두루 사용되고 있다. 1998년 Timmers가 비즈니스 모델의 정의를 제시한 이래, Mahadevan, Rayport &

Jaworsky, Chesbrough & Rosenbloom 등의 비즈니스 모델 정의가 있다. Timmers(1998)는 사업모형을 1) 어떤 사업에 참여하는 참여자들의 역할과 그들간의 가치 흐름의 구조, 2) 참여자들이 얻을 잠재적 이익, 3) 사업주도자가 얻을 수익의 원천이라고 정의하였다. Mahadevan(1999)은 사업모형을 가치의 흐름, 수익의 흐름, 물류의 흐름이라는 세가지 흐름으로 정의하였다. 한편 Amit & Zott(2000)는 사업모형을 거래의 내용, 구조, 그리고 지배구조로 정의하였다. Rayport & Jaworski(2001)는 사업모형을 1) 목표 고객에 대한 가치 제안과 가치 묶음, 2) 제안된 가치를 실현하기 위한 제품, 서비스, 정보 등의 시장제공품, 3) 유일하고 방어 가능한 자원 체계, 4) 재무 모형이라고 정의하고 있다. 한편, Chesbrough & Rosenbloom(2002)은 사업모형의 기능을 1) 가치 제안의 정립(기술에 기반한 제공 내용에 따라 창출된 가치), 2) 세분시장의 정의(기술이 누구에게 유용한지 그리고 어떠한 목적으로 사용되는지), 3) 가치사슬의 구조 정의(제공 내용을 창출하고 배포하기 위해 필요한 가치 사슬), 4) 비용구조와 잠재 이익의 추정(주어진 가치 제안과 선택된 가치 사슬 구조의 상황에서), 5) 공급자와 고객을 잇는 가치네트워크상에서의 위치 선정(잠재적 보완자와 경쟁자 포함), 6) 경쟁 전략의 형성(혁신 기업이 경쟁자에 비해 얻을 경쟁우위)으로 정의하고 있다. 영어 약자로 BM이라 사용되기도 하는데, 특히 분야에서 이야기되는 Business Method(사업 방식)의 약자인 BM과 같아서 혼동되어 사용되고 있다. 일반적으로 BM 특허라고 할 때는 Business Method 특허로 사용하는 것이 올바르다. 예를 들어, Overture.com은 경매 방식의 광고비 입찰 모델에 기반한 키워드 검색 광고 사업 방식(Business Method) 특허를 가지고 사업을 진행중이나, 이 회사의 현재 비즈니스 모델은 초기의 그것과 많이 달라져있다. 즉, 기업은 같은 사업방식을 가지고 다양한 방식의 비즈니스 모델을 구사할 수 있다.

**관련어** Business Method Patent

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Business Protocol

### 비즈니스 프로토콜

기업 간 업무를 컴퓨터를 이용하여 처리·결정함에 있어 데이터 교환 및 처리에 대해 상호 합의된 규정을 말한다. 기업간에 거래자료를 교환함에 있어서는 이 프로토콜에 근거해야만 교환자료가 상호 이해될 수 있다. 구체적으로는 서식, 자료항목, 자료교환형식 등을 들 수 있다.

**관련어** Protocol

**분야** 기업간 e-비즈니스

# C

## C2C (Consumer to Consumer)

### 개인간 전자상거래

C2C는 개인과 개인간에 발생할 수 있는 모든 상호작용을 지칭하는 것으로, C2C 전자상거래는 상품이나 서비스를 사업자가 아닌 소비자로서의 개인들이 인터넷 상에서 판매하거나 교환하는 거래를 말한다. eBay.com과 같은 기업이 전형적인 C2C 전자상거래로 출발한 기업이라고 할 수 있으며, P2P(peer-to-peer)방식을 이용한 파일 공유도 C2C에 해당된다.

**관련어** B2B, B2C, B2E

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## CA (Certificate Authorities)

### 인증기관

전자상거래시 거래당사자임을 확인하고 인정하기 위한 전자인증서(Digital Certificate)를 발행, 갱신, 폐지하는 기관을 말하며, 인증기관은 인증서를 발급해 특정 공개키가 누구의 것인지 보증하는 역할을 한다. 전산망에서 다른 망이나 호스트에 접근할 때 정당한 사용자인지 인증을 받기 위해서는 공개키 알고리즘을 사용하는 것이 바람직하다. 공개키 암호시스템에서 각 사용자는 자신의 공개키를 공개한다. 인증기관은 한 대 이상의 인하우스 서버에서 처리되거나 베리사인, GTE와 같은 믿을만한 써드파티(Trusted Third Party) 업체를 통해 제공되기도 한다.

**관련어** Authentication, Digital Certificate

**분야** e-비즈니스 보안

## CA (Content Aggregators)

### 컨텐츠 애그리게이터

컨텐츠 중개 역할을 하는 사업자를 일컫는 말로 주로 무선 인터넷 분야에서 많이 사용된 주요 이동 통신사나 포털 업체들이 무선인터넷을 활성화시키고자 노력하고 있지만 유선인터넷처럼 풍부한 컨텐츠가 없다는 게 가장 큰 고민이다. 수많은 무선인터넷 컨텐츠를 수집하고 확보하는 것도 큰일이지만 관리 또한 만만치 않기 때문이다. 이와 같은 배경에서 나타난 것이 CA다. CA는 이동 통신사 등을 대신해 엔터테인먼트, 교육, 게임 등 무선인터넷에서 필요로 하는 유

용한 콘텐츠를 기획, 수집해 모바일 환경에 맞게 재구성한 후 이를 제공해준다. 기존 콘텐츠 신디케이터와 유사한 개념이지만 콘텐츠가 구동될 수 있는 플랫폼 등 모바일 관련 솔루션을 확보하고 있다거나 이동통신사를 대신해 관련 서비스의 운용을 일부 책임진다는 점에서 다소 차이가 있다. 즉 콘텐츠를 수집해 작은 디스플레이로 제공되는 모바일 환경에 맞게 유선인터넷의 콘텐츠를 수정해주고, 서비스에도 일정부분 관여하게 된다. 이동통신사업자에 종속적이던 초기와 달리 게임이나 멀티미디어 등으로 특화되고 독립된 성격의 전문 CA들이 늘고 있다. 우리나라는 와이드덴닷컴(widerthan.com)이 대표적인 CA회사라고 할 수 있다. 인증 및 보안 분야에서 사용되는 CA(Certificate Authority: 인증기관)와 영어 약자가 같지만, 성격은 전혀 다르다.

**관련어** CP(Content Provider), CA(Certificate Authority)

**분야** 디지털 콘텐츠

## Calm Technology

### 조용한 기술

유비쿼터스 컴퓨팅 환경에서 사물 속에 내재되어 숨어있는 컴퓨터들의 연결은 우리가 의식할 수 없을 정도로 조용하기 때문에 Calm Technology 라고 부른다.

**관련어** Silent Computing

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## CALS (Computer Aided Logistics Support, Commerce At Light Speed)

### 광속상거래

조달에서 설계, 개발, 생산, 운용, 유지 보수에 이르는 제품의 수명 주기를 통해서 기술 정보 등을 통합 데이터베이스로 일원적으로 관리하여 각 공정을 지원하는 시스템. Computer Aided Logistics Support의 약자로 설명되기도 한다. 조달에서 설계, 개발, 생산, 운용, 유지 보수에 이르는 제품의 수명 주기를 통해서 기술 정보 등을 통합 데이터베이스로 일원적으로 관리하여 각 공정을 지원하는 시스템으로, 1985년 미 국방부에서 컴퓨터를 이용해서 군수 물자와 기술의 흐름을 합리적으로 통제하여 군수품 납품 체계를 개선할 목적으로 시작했다. 이때의 칼스(CALS)는 컴퓨터 지원 군수 지원 체계(computer aided logistics support)라는 개념이었다. 1990년대 초에 CALS의 의미가 '지속적 획득 및 수명 주기 지원 체계(continuous acquisition and life cycle support)'로 바뀌었는데, 이는 대형 군납업체뿐만 아니라 부품을 납품하는 하청업체까지 범위를 확대한 것이다. 이때부터 민간 기업에도 이러한 사고방식을 채택하려는 기운이 확산되기 시작하였으며, 이어서 정보 통신 기술의 급속한 발전에 힘입어 1995년을 전후하여 '광속 교역(commerce at light speed)'이라는 개념으로 CALS의 방

향을 재정립하게 되었다. CALS는 제품의 설계에서부터 제조, 유통, 유지 보수에 이르기까지 모든 데이터(서류, 도면, 거래 정보)를 표준화, 거래 관계에 있는 기업 간에 신속히 주고받는 것을 지향하고 있다. 미국에서는 1990년부터 보잉(Boeing) 등 항공기 제작사, GM 등 자동차 제조업체, 미국 국립 항공 우주국(NASA) 등에서 적극적으로 CALS를 도입하였고, 국내에서는 삼성 항공, LG 화학 등에서 CALS 표준에 의한 설계 관리 또는 문서 교환 관리 시스템 등을 1992년부터 도입하여 사용하고 있다. 점차 전자상거래, e-Business라는 용어에 의해 대체되고 있는 용어이다.

**관련어** EDI (Electronic Data Interchange)

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Cannibalization

### 자기잡식

마케팅에 있어서 Cannibalization(자기잡식)이란 기존에 출시되었던 제품이 같은 기업에서 출시된 새로운 제품으로 인해 판매량이나 수익 또는 시장 점유율이 감소하는 것을 말한다. 예를 들어 프린트 개발회사가 새로운 모델의 프린트를 개발하게 되면 기존의 프린트의 매출에 영향을 미칠 수 있으며, 온라인 게임 개발회사가 새로운 게임을 출시하게 되면 기존 게임의 이용자가 새로운 게임으로 이동하게 되어 기존게임의 게임 이용자수를 잃는 결과를 초래할 수 있다.

**분야** e-비즈니스 이론

## CAO (Computer Assisted Ordering)

### 자동발주시스템

CAO는 POS를 통해 얻어지는 상품흐름에 대한 정보와 계절적인 요인에 의해 소비자 수요에 영향을 미치는 외부요인에 대한 정보 그리고 실제 재고수준, 상품수령, 안전재고수준에 대한 정보 등을 컴퓨터를 이용하여 통합 분석하여 주문서를 작성하는 시스템을 말한다. 현행 주문 과정과는 대조적으로 자동발주시스템을 통해 소매업체는 보다 신속하게 소비자의 수요에 반응할 수 있을 뿐만 아니라 동시에 운영비용을 절감하고 재고수준을 낮출 수 있다. 이는 고객에 대한 반응과 효율적 상품보충 측면에서 잠재적 개선을 이룰 수 있으며 POS 데이터와 상품보충과정을 연계함으로써 적은 비용으로 한정된 판매공간에서의 상품판매 효과를 높일 수 있고 판촉활동에 의해 발생하는 제품수요에 즉각적으로 대응할 수 있다.

**관련어** VMI, CMI, CPFR

**분야** SCM

## Cardless Solution

### 비카드 기반 결제방식

비카드 기반 결제방식은 개인의 금융관련 정보를 저장한 별도의 스마트 카드 없이 이동통신망을 통해 실시간 인증과 결제시스템을 연동하는 방식이다. 가장 단순한 방식으로는 온라인 상의 구매에 따른 지불을 이동통신 이용요금에 통합 과금하는 방식이 있고, 보다 발전한 방식으로 금융기관 서버에 접속해 은행계좌나 신용카드를 통해 결제하는 모바일 지급방식이 있다.

**관련어** Smart card

**분야** 온라인 금융

## CBD (Component Based Development)

### 컴포넌트 기반 개발

CBD(Component based development)는 소프트웨어(SW) 개발방법론의 일종으로 프로그램의 로직을 각각의 독립적인 컴포넌트로 구성하고 이를 짜맞춰 전체 프로그램을 구성하는 것을 말한다. 이때 컴포넌트는 실행버튼과 같은 작은 단위에서부터 간단한 프로그램 전체에 이르기까지 그 형태가 다양하며 개발언어에 비즈니스 로직을 접목한 개념이라고 볼 수 있다. CBD를 구현하기 위해서는 선의 자바, 자바빈이나 마이크로소프트(MS)의 액티브X, OMG의 코바와 같은 객체 컴포넌트 기술 관련 프레임워크를 기반으로 프로그램을 구성해야 한다. CBD를 이용해서 짠 프로그램의 가장 큰 장점은 재사용이 가능하고 다른 프로그램과의 호환성 및 이식성이 우수하다는 것. 따라서 개발 생산성이 전반적으로 높아지는 효과를 가져다 준다. CBD에 입각해서 만들어진 컴포넌트들은 특정 애플리케이션에 구애 받지 않으며 데스크톱용 프로그램이나 웹브라우저 등 어떤 SW 환경에서도 표준 프로토콜을 이용해 불러다 쓸 수 있다. 게다가 한번 사용한 컴포넌트는 버리는 것이 아니라 다른 종류의 애플리케이션을 만들 때 다시 쓸 수 있다. 프로그래밍 위주의 전통적인 정보공학 개발방법론과는 달리 이미 만들어진 기능 컴포넌트를 기본 아키텍처와 설계도에 따라 조립하는 식의 새로운 개발형태다. CBD는 대체로 UML과 같은 객체모델언어와 EJB·COM 등과 같은 컴포넌트 플랫폼 기술을 사용해 구현하는 경우가 많지만 집을 지을 때처럼 특정 재료보다는 아키텍처설계와 디자인이 가장 중요하다.

**관련어** COM, CORBA

**분야** e-비즈니스 시스템

## CBIR (Content Based Retrieval Technique)

### 내용기반 이미지 검색

내용 기반 정보 검색(Content Based Retrieval Technique)은 주석 기반 검색 기법의 단점

을 극복하기 위하여 주어진 멀티미디어 데이터에서 색, 질감, 모양과 같은 속성(feature)들을 자동으로 추출하고 이를 기반으로 검색하는 방법을 말한다. 내용 기반 정보 검색 방법은 멀티미디어 데이터로부터 내용에 해당되는 속성을 자동으로 추출하는 시스템의 기능을 이용함으로써 사람이 일일이 주석을 할 필요가 없으므로 주석 기반 검색 기법의 문제점을 해결할 수 있다. 내용 기반 질의는 완전 일치로 기반으로 한 데이터베이스 질의나 전문 형태로 기술된 주석 기반 질의처럼 논리적으로 정확하게 표현될 수 없기 때문에 속성 측면에서 정의된 정보 필터를 이용하여 질의를 하고, 유사성에 기반을 둔 탐색을 한다. 유사한 모든 것이 반드시 찾고자 하는 자료는 아니기 때문에 질의 결과 중 사용자가 원하지 않는 결과들을 수동적으로 제거할 수 있고 사용자와 검색 시스템간에 상호 대화를 지원해 줄 수 있는 인터페이스가 필요하다.

**관련어** Image DB, CBR(Content based Retrieval)

**분야** e-비즈니스 기술

## CCO (Chief Communication Officer)

### 최고 홍보책임자

홍보가치가 높아지면서 새롭게 등장한 기업의 홍보담당 임원으로서 2000년 이후 효율적이고 합리적인 홍보야말로 기업의 브랜드 가치를 높일 수 있는 최선의 경영전략이라는 인식이 확산되면서 기업들이 새롭게 도입하기 시작한 직책이다. 기업경영과 홍보가 떼려야 뗄 수 없는 불가분의 관계에 있다는 인식에서 출발하였는데, 기업마다 대외 이미지를 높이기 위해 유능한 홍보 인력을 확보하기 위한 경쟁도 갈수록 치열해지고 있는 추세이다. CCO는 명확한 상황 판단력과 분석력, 자료 수집과 의사 전달 능력을 지닌 홍보 전문가로서 다음과 같은 업무를 수행한다. 1) 기업의 목표나 정책을 고객 또는 대중에게 설명하고 정보를 제공한다. 2)필요한 자료를 조사, 수집하여 기업의 정책에 반영되도록 한다. 3)언론 홍보용 자료를 준비하고 배포한다. 4)세미나를 개최하고 회의에 참석하며, 기획, 판매촉진 등 대외적으로 활발하게 활동한다.

**관련어** CMO, COO, CIO, CFO, CTO, CPO, CEO

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## C-Commerce (Collaborative Commerce)

### 협업 상거래

각 기업이 협업적인 계획, 디자인, 발전, 관리, 제품개발, 혁신적인 전자상거래 방식을 가능하게 해주는 디지털 기술의 사용을 의미한다. 기업간 단순 전자상거래의 최적화뿐만 아니라 제품기획, 설계, 공급망 구축, 생산, 물류, 서비스 등에 이르는 전체 기업활동에 대해 참여자 모두의 기회와 이익을 극대화할 수 있는 총체적 협업체제를 네트워크상에서 구축하는 것으로, 기존의 B2B가 단순히 전자상거래만을 일컫는다면 C-Commerce는 파트너, 공급업체, 그리

고 직원들과 데이터, 워크플로우, 비즈니스 프로세스 등 모든 것을 공유할 수 있도록 한 인터넷 기반의 역량을 말한다. 또한 C-Commerce는 제품설계에서 마지막 서비스 단계까지 자신의 회사뿐 아니라 공급업체와 고객을 포함하는 개념이다.

**관련어** Collaboration

**분야** 기업간 e-비즈니스

## ccTLD (Country Code Top Level Domain)

### 국가별최상위 도메인

인터넷 도메인 이름체계(DNS: Domain Name System)에는 크게 4가지가 있다. 1)ccTLD(countrycode Top-Level Domain), 국가코드에 의한 나라별 도메인(.kr, .jp, .cn) 2)iTLD(international Top-Level Domain), 유엔 같은 국제기구 등에서 사용할 수 있는 도메인(.int) 3)gTLD(generic Top-Level Domain), 전세계 누구나 등록 가능한 도메인(.com, .net, .org) 또는 일정 자격이 필요한 도메인(.biz, .pro, .museum). 4)sTLD(special Top-Level Domain), 미국내 특정 기관만이 사용 가능한 도메인(.gov, .mil). 이 중 ccTLD는 ccTLD는 ISO 3166에 정해진 국별 코드를 사용한 TLD로써 국가에 귀속되며, 한국 인터넷 정보센터(KRNIC)에서 취득을 할 수 있다.

**관련어** gTLD

**분야** e-비즈니스 기반

## CDA (Communications Decency Act of 1996)

### 통신품위법

인터넷을 이용한 폭력·음란물 등 불건전한 자료가 미성년자와 청소년들에게 급격히 확산되고 있어, 청소년들의 모방 심리를 자극하고, 건전한 정서를 해치는 등의 사회문제를 야기하는 중요한 원인이 되고 있는 가운데, 미국은 1996년 2월에 전기통신법(Telecommunications Act of 1996)을 통과시켜 인터넷 상의 음란물을 단속하고자 하였는데 그 중의 제5장(Title)이 바로 통신품위법(CDA)이다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## CDMA (Code Division Multiple Access)

### 코드분할다중접속방식

CDMA(Code Division Multiple Access)는 각 채널의 신호에 부호화 처리를 하여 구별할 수 있도록 다원접속을 실현하는 코드분할다중접속방식을 말한다. CDMA는 하나의 중계기를 매개로 하여 두 기지국 또는 이동무선국이 상호통신을 하는 것은 물론 하나의 중계기를 통해 다

수의 국이 상호 통신을 하는 다중접속방식으로 하나의 중계기를 다수의 국이 공동으로 사용할 때 발생하는 통신회선간의 간섭을 피하기 위한 몇 가지 방식 중의 하나다. CDMA방식은 중계기의 대역과 반송파 간의 간섭잡음에 의한 채널수가 제한돼 있기 때문에 중계기당 전송 용량은 FDMA및 TDMA방식에 비해 작다는 단점이 있다. 반면에 이 방식은 초기 접속과정을 필요로 하지 않으며 직접 호(call)로 통신이 가능하고, 내간섭성이 우수하다. 미국의 쉘컴사가 북아메리카의 디지털 셀룰러 전화의 표준 방식으로 규격안을 제안하고 1993년 7월 미국 TTA(전기통신공업회)의 표준 IS-95로 확정했다. CDMA는 다수의 사용자가 같은 주파수 대역을 공유할 수 있다. 사용자는 사용자 통신 채널 고유의 PN(Pseudo-Noise: 유사 잡음) 부호를 사용해 구별한다.

**관련어** AMPS(Advanced Mobile Phone System), BREW, FDMA(Frequency Division Multiple Access)

**분야** m-비즈니스 기술

## CDN (Contents Delivery Network)

CDN은 멀티미디어 스트리밍 콘텐츠의 급증과 콘텐츠의 대형화 추세에 따라 사용자에게 보다 효율적으로 콘텐츠를 전송하기 위해 등장한 개념으로 CDS(Content Delivery Service), MDN(Media Delivery Network) 등으로 다양하게 표현되고 있다. CDN은 다수의 사용자가 원하는 콘텐츠를 직접 콘텐츠 제공업체(Content Provider: CP)의 서버에 접속해서 제공받는 것이 아니라 사용자로부터 보다 가까운 거리에 위치한 네트워크의 에지급에 캐싱 서버와 웹 스위치, 스토리지 장비 등으로 구성된 서버 팜(Server Farm)을 구축, 사용자가 여러 경로를 거쳐 원거리에 위치한 CP의 서버에서 콘텐츠를 제공 받는 것보다 신속하고 효율적으로 콘텐츠를 제공 받게 하는 방법이다. CDN은 독립적이고 폐쇄된 네트워크에서 구축하는 방법과 각각의 지역별, 사업자 별, 네트워크를 연결해 광범위하고 개방된 CDN서비스를 제공하는 방법 등 두 가지로 크게 분류되고 있다.

**관련어** CP(Content Provider)

**분야** 디지털 콘텐츠

## CEO (Chief Executive Officer)

### 최고 경영자

기업의 최고 의사결정권자로서 미국 기업에서 처음 생긴 개념으로, 보통 대표이사와 같은 뜻으로 쓰인다. 대외적으로 기업을 대표하고 대내적으로는 이사회 의 결의를 집행하며, 회사 업무에 관한 결정과 집행을 담당하는 등 대표이사와 유사한 지위와 권한을 갖는다. CEO(Chief Executive Officer)는 한 기업에 보통 1명이 있지만, 복수의 CEO를 두는 기업도 있으며,

CEO가 회장직을 겸하는 경우도 있으나 두 직책이 분리되는 경우도 있다. CEO와 회장직이 분리되어 있는 경우에는 일반적으로 회장은 단지 이사회를 주재하는 권한만을 행사하는 데 반하여 CEO는 경영 전반을 통괄한다. 따라서 기업 경영에 관한 실권은 CEO에게 있다고 할 수 있다.

**관련어** CMO, COO, CIO, CFO, CTO, CCO, CPO

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## CFO (Chief Financial Officer)

### 최고 재무관리자

회사의 자금부분 전체를 담당하는 총괄책임자로서 일반적으로 자금담당부사장으로 불리며 회사의 경리·자금·원가·심사 등 재정부분 조직을 하나로 통합하여 이를 총괄하는 사람으로, 종전에는 단순히 결산과 재무제표를 작성하는 재정부문이 의사결정지원체로 전환한 것이다. 즉 기업활동에 있어서 직·간접금융의 필요성이 커지고 원활한 자금흐름의 중요성이 부각되면서 부상하고 있는 직제이다. 외국의 경우, 미국과 유럽 등 선진경영체제에서는 익숙한 제도로, 최고재무관리자(CFO)의 한마디는 해당기업의 주가 등에 중요한 영향을 미칠 뿐만 아니라 최고경영자 못지 않은 중요한 자리로 평가 받고 있다. 한국에서는 LG그룹이 도입하여 실시하고 있으며 다른 그룹에도 점차 확산되고 있고, 은행에서는 1997년 보람은행(주)이 최초로 CFO 체제를 도입하였다.

**관련어** CMO, COO, CIO, CEO, CTO, CCO, CPO

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## CGI (Common Gateway Interface)

HTTP를 시작으로 하는 많은 웹 서버 소프트웨어가 표준으로 채택하고 있는 응용 서비스 기능으로 웹서버와 외부 프로그램 사이에서 정보를 주고받는 방법이나 규약들을 말한다. 브라우저가 서버를 경유하여 데이터베이스 서버에 질의를 내는 등 대화형 웹페이지를 작성할 때 이용된다. 게이트웨이의 개발 언어로는 유닉스에서는 문자열 처리가 간단한 펄(perl), 윈도 NT에서는 비주얼베이식(visual basic), C, C++ 등이 사용되는 경우가 많다. 외부 프로그램을 실행하는 표준 방식으로 자리잡았으며 사용이 편리하다는 장점이 있지만, 서버에서 많은 프로그램을 수행하므로 서버에 무리를 준다는 단점도 지니고 있다.

**관련어** HTTP

**분야** e-비즈니스 기술

## Channel conflict

### 채널(경로) 갈등

오프라인 업체가 온라인 판매로 유통 경로를 옮겨가면서 기존의 유통 경로와 마찰이 발생하는 데 이것을 채널 갈등이라고 한다. Merrill Lynch 같은 경우에는 저가의 온라인 트레이딩으로 옮겨갈 경우 15,000명의 브로커들의 기반을 잠식할까봐 수년 동안 주저하다 마침내 내부 반발에도 불구하고 온라인 트레이딩을 시작했다. 반대로 미국에서 가장 큰 약국 체인인 CVS는 소비자들에게 약의 조제주문을 온라인으로 하고 약은 해당 지역의 CVS 점포에 가서 찾도록 하는 방법을 택함으로써 경로 마찰을 효과적으로 줄일 수 있었다. 이러한 경로 마찰의 유형으로는 수평적 마찰(horizontal channel conflict)과 수직적 마찰(vertical channel conflict), 그리고 복수 경로 마찰(multi-channel conflict)으로 나누어서 설명할 수 있다. 수평적 갈등이란 소매상간 또는 도매상간 등 유통경로의 동일한 단계에서 발생하는 갈등을 의미한다. 주로, 같은 상품을 취급하며 서로 간의 영역 침범, 한 가맹점이 전체 가맹점의 이미지 손상시키는 형태 등이 해당 된다. 반면, 수직적 갈등은 제조업자와 중간상, 또는 본부와 가맹점간의 갈등 등과 같이 서로 다른 단계의 경로 주체들 사이에서 발생하는 것을 말하는데, 주로 계약 위반, 가격 및 서비스 수준의 미달 등을 예로 들 수 있으며, 상호 목표의 차이, 이해의 부족, 의사소통의 결여 등이 그 원인으로 지적되고 있다. 한편, 복수경로 갈등은 대리점과 할인점간의 갈등처럼 각기 다른 유통 경로에 속해 있는 주체들간의 갈등을 의미한다.

**관련어** Direct Marketing, Disintermediation

**분야** e-비즈니스 이론

## Chasm

### 캐즘

실리콘밸리에서 활동하는 컨설턴트인 조프리 무어박사가 주창한 캐즘이론은 소비자 층을 크게 혁신자, 선각수용자, 전기다수, 후기다수, 지각수용자 등의 다섯 가지로 나눈다. 각 소비자 층은 나름대로의 특징을 가지고 있다. 전기자동차를 예로 들어 설명해보자. 전기자동차가 처음 출시될 때, 이를 바로 구매하는 계층은 혁신자 계층이다. 이 계층의 소비자는 기술 애호가라고, 전기자동차라는 새로운 기술이 상품화되어 나온 것에 기쁨을 느끼고 이를 구매하거나 사용해보고자 하는 계층이다. 혁신자 계층은 자신이 새로운 기술을 테스트한다는 사실에 기쁨을 느끼며 사용 소감을 주변에 알리고자 하는 욕구가 강하다. 이러한 혁신자 계층에 영향을 받아서 신기술 상품을 구매하게 되는 계층이 선각수용자 계층이다. 선각수용자는 신기술이 가지는 잠재적 이익과 응용성을 보고 신제품을 구입한다. 전기자동차가 실용성은 아직 없어도, 전기자동차가 앞으로 보편화되리라는 전망을 높이 사서 이를 구매하고, 사용해보는 계층인 것이다. 그 다음의 전기 다수 계층은 실용적인 구매 성향을 보이는 계층으로, 전기자동차의 경우

분야 e-비즈니스 법제도

## Children's Online Privacy Protection Act of 2000

## 어린이온라인생활보호법

미국 연방공정거래위원회(FTC)는 지난 98년 온갖 정보가 흘러 다니는 사이버공간에서 어린이들을 보호하기 위해 어린이 온라인 생활 보호법(Children's Online Privacy Protection Act: COPPA)에 기반한 규정을 마련했다. COPPA는 웹사이트가 13세 미만 어린이들로부터 이름, 주소 등 개인정보를 모으거나 이용하기 전에 반드시 부모 동의를 구하도록 요구하고 있다. 이러한 부모 동의 사항은 일반 우편이나 전화통화로 확인해야 한다. 또 COPPA는 어린이들이 웹사이트에 접속했을 때 이러한 내용을 곧바로 볼 수 있도록 눈에 띄는 곳에 쉽게 명시하도록 하고 있다.

관련어 Child Online Protection Act of 1998

분야 e-비즈니스 법제도

## cHTML (Compact HyperText Markup Language)

스마트 전화, 개인 휴대 정보 단말기(PDA)와 같은 소형 정보 장치에 사용되는 하이퍼텍스트 생성 언어(HTML). 디스플레이에 표시할 수 있는 정보의 양, 소형 메모리, 저전력 CPU, 단색 화면, 단순한 문자 입력 등 소형 장치의 제약 때문에 표준 HTML에서 불요 불급한 부분의 JPEG 이미지, 테이블, 이미지 맵, 배경 이미지와 색, 프레임, 스타일 시트, 검색색, 흰색 이외의 색 등을 제외시켜서 HTML을 휴대 장치들에서 이용하기 적합하도록 만든 것이다.

관련어 HTML

분야 m-비즈니스 기술

## Churn Management

## 고객이탈방지관리

Churn Management란 CRM의 중요한 기법 중의 하나로 데이터마닝 기법 등을 이용해 고객이탈을 미리 방지하여 고객이 빠져나감으로써 생길 수 있는 손실을 미연에 줄이고자 하는 노력이다. CHURN은 이처럼 가입자가 통신 사업자를 교체하는 현상과 과정 또는 요금 등의 이유로 사업자를 자주 바꾸는 고객을 일컫는다. 그리고 통신 사업의 경쟁이 갈수록 치열해지면서 이러한 CHURN 현상은 통신 사업 경영에 있어서 매우 중요한 과제로 등장하고 있다. 통신 사업의 완전 경쟁은 통신 사업자들을 독점 체제에서 효과적이었던 네트워크와 운영 중심의 관리 모델로부터 고객 중심 모델로 변화시켜 주고 있다. 이러한 통신 산업의 환경 변화에 따라 CHURN RATE를 낮추는 일이 통신 사업자의 영업이나 관리 분야에서 중요한 과제가

가솔린 주유소보다 전기 충전소가 더 많고, 가솔린 자동차 정비소보다 전기자동차 정비소가 더 많아지는 시점이 되어야 전기자동차를 구매하겠다는 마음을 먹고 있는 계층이다. 중요한 사실 중의 하나는 전기다수는 자기 참조 성향을 가진다는 것이다. 즉, 전기다수는 어떤 상품을 구매할 때, 자기와 비슷한 실용주의자가 비슷한 상품을 구매하는지 보고, 이를 참조하여 구매한다는 것이다. 바꿔 말하면, 전기다수의 소비자는 혁신자나 선각수용자들이 구매한다고 해서 어떤 상품을 따라 구매하는 성향을 보이지는 않는다. 전기다수는 전체 소비자의 3분의 1정도를 차지하는 대규모의 계층으로, 이 계층이 구매하기 시작해야 기업의 수익성이 좋아지기 시작한다. 전기자동차가 가솔린 자동차보다 월등히 많아지기 시작하여, 주유소도 별로 없고 해서, 가솔린 자동차를 타는 것이 너무 불편해질 때 전기자동차로 바꾸는 계층이 있는데, 이 계층이 후기 다수에 해당되는 계층으로, 이 계층은 실용적이라기 보다는 보수적인 계층이라고 볼 수 있으며, 표준으로 굳어진 제품을 구매하는 이른바 표준 선호자라고 할 수 있다. 이 계층 역시 전체 소비자의 3분의 1을 차지하는 계층이다. 마지막으로선 지각수용자가 있는 데 마케팅 관점에서는 구제불능 계층으로, 괜한 마케팅 노력을 들일 필요가 없는 계층이다. 그러면, 캐즘이 이 소비자 계층 구분과 무슨 관계가 있는가가 중요해진다. 캐즘이론이란 어떤 기업의 소비자 계층이 선각수용자에서 전기다수로 이행하는 과정에서 넘기 쉽지 않은 캐즘 즉 깊은 협곡이 존재한다는 것이다. 즉, 많은 벤처들이 혁신자와 선각수용자를 합한 6분의 1의 고객을 합친 상황에서 향후 실용적인 구매 계층인 전기 다수를 확보하는 과정에서 쓰러져간다는 것이다. 각 분야에서 또는 각 기업이 캐즘이론에 근거하여 자신의 고객 계층이 어떤 상황에 와 있으며, 다음 계층을 자신의 고객으로 끌어들이기 위해서는 어떤 노력을 해야 할 것인지를 판단하는 것은 매우 중요한 전략적 결정이 된다.

관련어 Digital Economy, Early Adopter

분야 e-비즈니스 주요 개념

## Child Online Protection Act of 1998

## 어린이온라인보호법

과거 인터넷은 한 정부나 한 국가, 한 기관에서 통제할 수 없는 자유시장주의의 상징처럼 여겨지고 있었다. 그러나 각국의 법률과 국제규범이 신기술의 뒷받침을 받으면서 과거에 불가능하게 여겨졌던, 그래서 법적 증거나 효력을 발휘할 수 없던 상황에서 이제 온라인의 규제가 가능해지고 있다. 'Child Online Protection Act'는 이러한 온라인 규제의 한 예로서 미국에서 1998년 의회를 통과한 어린이온라인보호법이다. 주요 골자는 상업적 사이트에서 청소년들에게 음란물을 판매하지 못하도록 규제하는 내용이다. 그러나 이 법은 광범위성의 이유로 주요 부분에 대해 위헌 결정이 내려졌다.

관련어 Children's Online Privacy Protection Act of 2000

되고 있는 것이다. 미국에서는 통신 서비스 업체가 한 가입자를 새로 얻는데 소요되는 비용이 기존 가입자 유지 비용의 5~6배나 비싸다는 사실이 밝혀졌다. 즉 한명의 신규 가입자를 확보하는데 드는 비용이 평균 350~450달러인데 반해 가입자 1인당 월평균 사용료는 50달러에 불과하며 월평균 가입자 전이율은 2%에 달해 CHURN 관리 시스템의 개발이 중요한 이슈로 등장하고 있다. CHURN 고객을 5% 줄이면 25%의 사업 수익을 증대시킬 수 있다고 한다. 그러나 고객 상실로 인한 실질 비용은 이 같은 단순한 수익감소보다 훨씬 크다고 분석가들은 지적한다. 역으로 고객이 새로운 서비스 또는 사업자와의 관계에 의해 사업자를 변경하지 않고 계속해서 우수 고객으로 남아있게 되면 사업 수익성이 증가하게 된다. 우수 고객의 평생 가치를 평가해보면 우선 현재의 고객이 미래의 수익을 창출하게 되는데 서비스 사용이 증가하고 부가 서비스를 구매하는데 따른 것이다. 또 현존하는 기본 서비스에 통합된 상품 및 서비스의 판매와 이들의 상호 판매에서 오는 수익이 발생하며 장기 고객에게 서비스를 제공함으로써 운영 비용을 절감할 수 있고 신규 고객을 소개하는데 따른 수익도 발생한다. 따라서 Churn Management는 개별 고객의 전체적인 통신 욕구를 이해하고 기업에 미치는 고객의 평생 가치를 측정하며 개별 고객에 대한 수익 평가기준을 개발하는 활동이라고 할 수 있다.

**관련어** CRM

**분야** 온라인 마케팅

## CIM (Computer Integrated Manufacturing)

### 컴퓨터 통합생산시스템

제조, 개발, 판매로 연결되는 정보 흐름의 과정을 일련의 정보시스템으로 통합한 종합적인 생산관리 시스템이다. 과거에는 제조, 개발, 판매는 기업 내에서 독립된 계층 구조로 되어 있었으며, 정보시스템도 그것에 따라 독립적인 형태로 되어 있었다. 그러나 최근에 들어서 이것을 전부 통합한 종합적인 생산관리를 위한 시스템이 필요하게 되어 CIM이 개발되었다. CIM은 부분적으로 자동화되어 있는 각 생산 분야(계획, 설계, 제조, 생산 관리 등)를 통합하고 그 위에 영업, 유통, 연구 분야의 시스템을 구축하여 기업 전체의 생산관련 시스템을 유기적으로 통합화함으로써 다양화된 소비자 요구에 신속히 대응하고 고도의 생산성 향상을 도모하려는 것이다. 본래는 기존의 FA(공장 자동화)보다도 더욱 큰 의미의 생산관리 시스템을 의미하였으나, 점차 통합시스템으로 그 의미가 확대되고 있다.

**관련어** AP

**분야** e-비즈니스 시스템

## CIO (Chief Information Officer)

### 최고정보책임자

CIO는 한 기업의 정보기술 및 컴퓨터 시스템 부문을 책임지고 있는 사람에게 보편적으로 부여되는 직무 명칭이다. 정보기술과 시스템이 더욱 중요해짐에 따라, 많은 조직 내에서 전략적 목표를 세우는데 있어 CIO가 주요 공헌자로서 부각되고 있다. 많은 회사들에서, CIO는 회사의 대표인 CEO에게 직접 보고하며, 일부 회사들에서는, CIO가 중역진에 포함되기도 한다. 대체로, 대기업의 CIO는 기술적인 결정사항을 세부적인 업무에 정통한 직원들에게 위임하기도 한다. 대개, 정보기술을 기업에 제의한 CIO는 목표를 달성할 필요가 있으며, 주어진 예산 범위 내에서 가능한 많은 계획을 이행하기 위해 일한다.

**관련어** CTO, CFO, COO, CEO, CMO, CCO, CPO

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Click

### 클릭

클릭(Click)은 일반적으로 컴퓨터 화면상의 어떤 객체를 선택하거나 원하는 항목을 실행하도록 하기 위해 마우스나 글쇠판 같은 입력 장치의 버튼을 누르는 것을 말한다. 그러나 온라인 마케팅에서의 클릭은 노출된 광고 배너에 대해 실제로 어느 정도 클릭했는가를 나타내는 지표로 이용된다. 이는 접속자의 능동적인 반응을 요구하는 개념이며, 웹 사이트에서의 광고 효과를 측정하는 기준이 된다.

**관련어** CPM(Cost per Mile), CPC(Cost per Click)

**분야** 온라인 마케팅

## Clicks and Mortar

### 클릭 앤 모르타르

기존의 굴뚝 기업(Brick and Mortar)에 인터넷 사업 모형이 이식된 것을 말한다. 브릭 앤 모르타르가 기존의 오프라인에서의 영업을 의미한다면, 클릭 앤 모르타르 패러다임은 온라인과 오프라인의 통합을 의미한다. 거래는 온라인 상에서 이루어지지만 거래를 지원해주는 것은 오프라인의 역할이라는 점이다. 최근 국내외의 온라인, 오프라인의 제휴, 합병 열풍 역시 클릭 앤 모르타르 패러다임의 일환으로 롯데닷컴은 보고 있다. 야후와 K마트의 제휴를 통한 블루라이트닷컴(bluelight.com)은 그 좋은 예이다.

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## Clickstream

### 클릭스트림

방문자의 브라우저 패턴을 나타내는 수 기가 바이트의 데이터는 웹 서버로부터 매일 수집된다. 이 데이터를 클릭스트림(click-stream) 또는 웹 트래픽 데이터(web-traffic data) 라고 부른다. 웹 로그 분석은 웹 서버 로그 파일을 기반으로 분석한 기본 트래픽 정보를 나타낸다. 웹 로그 분석의 주된 목적은 트래픽의 양과 에러의 종류와 같이 사이트에서 발생할 수 있는 요인에 대한 이해이다. 이 정보는 전형적으로 웹 사이트 관리에 사용된다.

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## Client-server model

### 클라이언트/서버 모델

클라이언트/서버는 두 개의 컴퓨터 프로그램 사이에 이루어지는 역할 관계를 나타내는 것이다. 클라이언트는 다른 프로그램에게 서비스를 요청하는 프로그램이며, 서버는 그 요청에 대해 응답을 해주는 프로그램이다. 클라이언트/서버 개념은 단일 컴퓨터 내에서도 적용될 수 있지만, 네트워크 환경에서 더 큰 의미를 가진다. 네트워크 상에서의 클라이언트/서버 모델은 여러 다른 지역에 걸쳐 분산되어 있는 프로그램들을 연결시켜주는 편리한 수단을 제공한다. 클라이언트/서버 모델을 이용하여 거래내용을 처리하는 것은 매우 보편적인 일이다. 예를 들어, 누군가 자신의 은행계좌 내역을 조회하려고 하는 경우, 먼저 자신의 PC에 있는 클라이언트 프로그램이 은행에 위치한 거래 서버에 그 요구사항을 전송하게 되고, 거래 서버는 다시 계좌내역을 검색해주는 일을 하는 데이터베이스 서버에 그 요구사항을 보내게 된다. 데이터베이스 서버가 계좌내역을 검색하여 그 내용을 거래 서버에 보내면, 거래 서버는 다시 그 내용을 계좌 내역을 요구한 PC의 클라이언트 프로그램으로 보냄으로써, 최종적으로 화면에 나타나게 된다. 클라이언트/서버 모델은 네트워크 컴퓨팅의 주요 개념이 되었다. 오늘날 만들어지고 있는 대부분의 업무용 프로그램들은 클라이언트/서버모델을 적용하고 있으며, 인터넷의 주요 프로그램인 TCP/IP 또한 마찬가지다. 인터넷의 경우를 예를 들면 웹 브라우저는 인터넷상의 어딘가에 위치한 웹서버에게 웹 페이지나 파일의 전송을 요구하는 클라이언트 프로그램이다. 일반적인 클라이언트/서버 모델에서는, 보통 데몬(daemon)이라 불리는 서버프로그램이 먼저 활성화된 상태에서 클라이언트의 요구사항을 기다리는데, 대체로 다수의 클라이언트 프로그램이 하나의 서버 프로그램을 공유한다. 컴퓨터를 판매하기 위한 마케팅 측면에 있어서 클라이언트/서버란 용어는 여러 대의 소형 컴퓨터들로 구성된 분산 컴퓨팅 구조와 하나의 메인 컴퓨터로 구성된 중앙집중식 컴퓨팅 구조를 구별하기 위해 사용되어 왔다. 그러나 이런 차이점은 메인프레임과 그 응용프로그램들이 클라이언트/서버 모델과 혼합되어 네트워크 컴퓨팅 구조의 일부분이 되면서 거의 사라졌다.

**관련어** P2P

**분야** e-비즈니스 기술

## CMI (Co-Managed Inventory)

CMI 혹은 JMI(Jointly-Managed Inventory)는 VMI를 한단계 더 발전시킨 개념으로써 전반적인 업무처리 구조는 VMI와 같으나, CMI의 경우에는 제조업체와 유통업체 상호간 제품정보를 공유하고 공동으로 재고관리를 하는 것이다. 즉, VMI는 제조업체의 발주 확정 후 곧바로 유통업체로 상품배송이 이루어지는 것에 비하여, CMI는 제조업체가 발주 확정을 하기 전에 권고발주를 유통업체에게 보내어 상호협의 후 발주확정이 이루어지는 처리를 말한다. 권고발주를 통해 제조업체와 유통업체는 판촉활동, 지역여건, 경쟁상황을 고려하면서 적절하게 재고수준을 관리해 나가는 것이다. 소매상이 소비자에게 실제로 판매한 양을 나타내는 POS 데이터를 도매상과 제조업체가 공유하는 것은 공급망관리의 조정을 원활하게 하면서 효율을 증대시킨다. VAN을 통한 EDI나 Web-EDI 혹은 XML을 통한 제반 정보의 공유는 공급망 관리에 관여하는 업체의 전체 효율을 증대시킨다.

**관련어** VMI, SCM, CPFR, CAO

**분야** SCM

## CMO (Chief Marketing Officer)

### 최고 마케팅경영자

회사의 마케팅부분 전체를 담당하는 총괄책임자로서 전체적인 관리의 관점에서 마케팅계획을 수립하고 이를 마케팅조직을 통해 집행하며 그 결과를 마케팅통제에 의해 측정하는 관리활동을 총괄하는 고급 임원이다. 마케팅관리는 전반적 내지 수직적 관리기능의 발휘를 토대로 마케팅의 부문적 내지 수평적 기능의 발휘분야, 예컨대 상품·가격·경로·촉진과 같은 상적 유통분야와 운송·하역·보관·포장과 같은 물적 유통분야를 통괄하는 관리활동이다. 마케팅의 모든 활동을 통합적으로 계획하고 조직하며 통제하는 전반적 관리를 뜻하며, 이에 마케팅을 구성하는 각 개별활동에 관한 관리도 포괄한다.

**관련어** COO, CFO, CIO, CEO, CTO, CCO, CPO

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Collaboration

### 협업

네트워크를 구성하는 주체간의 상호의 이익을 위하여 상대를 관리하거나 힘을 합치는 방법으로, 기업과 고객간 Collaboration(협업)은 기업이 고객을 이해하고, 맞춤정보를 제공하고, 고

객에게 적합한 마케팅 활동을 하는 것처럼, 고객 역시 자신의 정보를 제공하고, 그 정보를 이용하여 기업이 보다 정제된 마케팅 활동을 할 수 있도록 기업과 상호작용하는 것을 의미하며, 기업과 기업간 Collaboration은 자사가 가지지 못한 기술정보, 시장, 마케팅을 보완하고, 더 나은 서비스를 제공하기 위해 해당하는 기업들과 다양한 방법으로 협동하는 것을 의미하며, 고객과 고객간 Collaboration은 해당 사이트를 이용하는 고객과 고객들이 서로 콜래보레이션 하게 함으로써 기업이 고객과의 관계를 보다 긴밀하게 할 수 있도록 하며, 결국 자사 사이트에 대한 고객의 애호도를 증진시킬 수 있도록 하는 것이다.

**관련어** C-Commerce

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Collaborative filtering

### 협업 필터링

개인화의 방법의 일종으로 사용자들의 기초정보와 고객들의 선호도/관심 표현을 바탕으로 선호도/관심에서 비슷한 패턴을 보이는 고객들을 묶는 것을 통해 고객 서비스 방향을 결정한다. 즉 비슷한 취향을 가진 고객들에게 서로 아직 구매하지 않은 상품들을 교차 추천하거나 분류된 고객의 취향이나 생활형태에 따라 관련 상품을 추천하는 형태로 서비스를 제공한다. 제품 설명에 대한 해석이나 고객의 인구통계학적 정보 없이도 추천을 할 수 있다는 장점을 가지고 있으며, 여러 범주에 속한 제품이나 서비스를 추천하기 보다는 한 범주 내에 속한 제품이나 서비스 가운데 고객이 선호할 만한 것을 추천하는데 적합한 방법론이다.

**관련어** Personalization, Rules-based filtering

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## Collaborative Manufacturing

### 협업적 매뉴팩처링

협업적 매뉴팩처링은 공급망 효율적으로 관리 할 수 있는, 주로 제조업체에서 많이 쓰이는 전략이다. 기업 내부는 물론 공급업체, 파트너, 그리고 고객과의 거래를 좀 더 빠르고 효율적으로 할 수 있게 한다. 또한 기업의 현재 metrics의 수행을 향상시키며, 여러 구성요소의 효율향상을 위해 추가된 새로운 기능의 측정 또한 가능하다. 적절한 제조기술의 실행과 전사적 차원의 솔루션, 그리고 협력적 매뉴팩처링은 의사결정 과정에 있어 의사결정과 선택된 적절한 조치의 실행을 빠르게 하며, 모든 과정은 기업 내적 관계와 재무 정보를 반영하여 수요측정, 생산, 외주, 생산 및 서비스를 동시에 실행할 수 있게 한다.

**관련어** Collaboration

**분야** SCM

## Collaborative Marketing

### 협업 마케팅

협업 마케팅은 상품이나 서비스의 기획단계에서 특정 소비자층을 겨냥한다. 유비쿼터스 네트워크에 의해 커뮤니티 형성이 전보다 한층 더 용이해지므로 이를 적극 활용하는 것이다. 커뮤니티의 동향을 참고하여 이를 상품기획에 반영하는 방법도 있으며, 커뮤니티가 기획한 상품을 실제로 상품화하는 방법도 있다. 제품 개발의 과정은 소비자의 자아 실현 욕구 만족의 과정이 되고, 더불어 한정 생산품과 같은 희소가치에 대한 프리미엄까지 제공됨으로써 소비자의 높은 관여도에 의한 부가가치가 생성될 수도 있다

**관련어** Collaboration, C-Commerce

**분야** 온라인 마케팅

## Co-location

### 코로케이션

코로케이션(Co-location)은 서버를 ISP에 두고 서버의 운영 및 관리를 ISP가 대행해주는 서비스를 말하는 것으로, 네트워크 장애를 막기 위한 방안 중의 하나다. 코로케이션 서비스는 서버를 ISP에 두고 관리해 물리적인 공간을 절약할 뿐만 아니라 시스템의 안정적인 운영에 필요한 무전 전원 공급장치(UPS) 등 각종 부대장비에 따른 제반 관리비용도 절감할 수 있다. 또한 시스템 운영 및 관리에 대한 노하우를 확보한 전문업체에 위탁함으로써 시스템 운영의 효율화도 꾀할 수 있다. 무엇보다 가장 큰 장점은 회선을 제공하는 ISP에 서버를 설치해 멀리 있는 서버와 연결할 때보다 데이터 트랜잭션 처리 속도를 향상할 수 있으며 ISP가 갖고 있는 회선 관리의 노하우를 이용해 시스템에 약간의 이상이 발생하더라도 이를 신속히 복구할 수 있다는 점이다. 코로케이션 서비스는 한국통신과 데이콤 등에서 제공하고 있다.

**관련어** SP

**분야** e-비즈니스 기반

## COM (Component Object Model)

COM은 프로그램의 컴포넌트 객체들을 개발하고 지원하기 위한 하부 기반구조로서, CORBA (Common Object Request Broker Architecture)에서 정의된 수준의 기능 제공을 목표로 한다. 마이크로소프트의 OLE가 사용자가 화면에서 볼 수 있는 복합문서를 위한 서비스를 제공하는 반면, COM은 인터페이스 교섭, 생명주기 관리 (언제쯤 객체가 시스템에서 제거될 수 있는지 판단), 라이선스, 이벤트 서비스(다른 객체에서 발생된 이벤트의 결과로서 한 객체를 서비스에 배정) 등 하부 서비스를 제공한다.

**관련어** EJB

분야 e-비즈니스 기술

## CommerceNET

### 커머스넷

인터넷 전자상거래 시스템 개발에 관련된 업체들이 구성된 컨소시엄이다. Sun, IBM, MS, HP, Oracle, Netscape 등을 중심으로 1994년 미연방과 캘리포니아 주정부의 재정지원 아래 22개국 500여회원사들이 참여하고 있다. 현재 4가지 등급의 회원제로 운영되며 각 등급마다 CommerceNET의 내부활동에 참여할 수 있는 범위가 차별화되어 있다. CommerceNET은 상호 운영이 가능한 인터넷 전자상거래 시장을 실현하기 위하여 회원사들에게 프로젝트를 제안하고 수행에 참여하도록 하는 방법으로 관련 업체들 간의 공동 인식을 유도하여 인터넷 전자상거래 공용 프레임워크에 대한 표준을 제정하고 있다. CommerceNET에서 수행했거나 수행하고 있는 프로젝트는 eCo 프레임워크, Catalog Interoperability, RosettaNET 프로젝트들이 있다. 우리나라에도 CommerceNET Korea가 활동하고 있다.

관련어 ICEC

분야 e-비즈니스 관련 기구

## Comparison Shopping

### 비교 쇼핑

인터넷 전자상거래 사이트들이 늘어나면서 생긴 사이트로 같은 종류의 제품을 가장 싸게 파는 곳은 어디인지, 어느 사이트에서 어떤 물건을 판매하는지 등의 쇼핑 관련 정보를 알려준다. 전자상거래 전문 검색용 로봇 프로그램을 통해 상품의 목록과 가격을 비교해 보여주기도 한다.

관련어 Software Agent

분야 e-비즈니스 유형 분류

## Console Game

### 콘솔기반 온라인 게임

콘솔기반 온라인 게임은 콘솔기반 게임기에 온라인 기능을 첨가시켜 네트워크상에서 다수의 사용자가 함께 즐길 수 있는 게임을 말한다. 콘솔게임은 플레이스테이션2, XBOX, 게임큐브 등과 같은 비디오게임기에서 구동되는 게임을 말하며, PS2, X-BOX의 본체 자체 콘솔(Console)이라고 한다.

관련어 Console Game

분야 디지털 콘텐츠

## Contact (Smart) Card

### 접촉식 (스마트) 카드

접촉식카드는 인터페이스장치(IFD · Interface Device)에 삽입되었을 때 카드 접점이 IFD 접점과 접촉함으로써 작동되는데 고도의 보안을 요하며 카드내 특정 암호화 알고리즘을 수행할 필요가 있는 분야에서 주로 사용된다. 공중전화 카드의 경우 전화기에 삽입해야 하고 은행 자동화 창구에서 돈을 인출할 때도 카드를 넣어야 하는 데 이러한 방식이 접촉식이다.

관련어 Contact (Smart) Card, Contactless(Proximity) (Smart) Card

분야 유비쿼터스 기술

## Contactless(Proximity) (Smart) card

### 비접촉식 (스마트) 카드

비접촉식 카드의 경우 정보처리 기능에 필요한 연산 및 기억소자는 접촉식카드와 같지만 카드 내 칩을 구동하기 위한 전원공급이 카드내 코일의 전자결합을 통해 이루어지고 IFD와의 통신을 위해 전자유도방식을 이용하는 형태이다. 버스나 지하철을 탈 때 카드만 대면 되는데 이러한 방식이 비접촉식이다.

관련어 smart card, Contact (Smart) Card

분야 e-비즈니스 기술

## Content

### 컨텐츠

온라인 상에서 활용되도록 만들어진 텍스트, 이미지, 음악, 비디오 등을 의미하며, 이들은 서로 하이퍼링크로 연결되어 있다는 특성을 가진다. 우리나라에서는 컨텐츠, 콘텐츠, 컨텐트, 콘텐츠 등으로 표기되고 있으나, 영어로 볼 때 Contents가 아니라 Content이며, 이러한 측면에서는 컨텐트 또는 콘텐트라고 표기하고 발음하는 것이 적절하다.

관련어 CA(content aggregators), content syndicator

분야 디지털 콘텐츠

## Content Management System

### 컨텐츠 관리시스템

컨텐츠관리시스템(Content Management System)은 다양한 미디어 포맷에 따라 각종 콘텐츠의 생산에서 활용, 폐기까지의 전 공급 과정을 관리하는 기술이다. CMS의 관리 대상이 되는 콘텐츠는 문서, 도표, 도형, 이미지, 오디오, 비디오, 소스코드 등에서 이메일, 그룹웨어 상의 문서까지를 포함하는 비정형 데이터로 KMS(Knowledge Management System)에서 지

청하는 지식 데이터와 유사하나, KMS의 배포 대상이 주로 기업 내부 관계자에 한정된 반면, CMS는 기업 내 관계자는 물론 거래업체, 일반 고객 등으로 기업 외부까지 배포 대상을 포괄하고 있다는 차이점이 있다.

**관련어** KMS(Knowledge Management System)

**분야** 디지털 콘텐츠

## Content Syndicator

### 콘텐츠 신디케이터

컨텐츠를 수집하여 패키지로 묶거나, 부가적 서비스와 연결시켜 다양한 채널에 유통시키는 콘텐츠 유통 전문 사업자. 콘텐츠를 직접 생산하거나 서비스 하지는 않지만, 필요한 콘텐츠를 모으고 조합하며, 서비스에 맞게 패키지와 하여 방송이나 정보서비스에 전달하고 연결한다. 주로 CP(Content Provider)를 대상으로 하는 B2B 사업모델을 취한다. 신디케이션(syndication)의 원 뜻은 '배급'. 콘텐츠 신디케이션은 하나의 콘텐츠를 여러 곳에 동시에 게재하는 방식으로 미국 언론계에서는 이미 오래 전부터 통용되어 왔다. '덜버트' 같은 만화가 대표적인 예로 수백 개의 신문에서 동시에 연재된다. 신디케이션이 일어나면, 콘텐츠 생산자는 제3의 웹사이트에 일정한 보상을 전제로 자신들의 콘텐츠를 제공하면, 제공 받은 측은 직접 생산한 것처럼 해당 콘텐츠를 사용할 수 있는 권리를 가질 수 있다. 콘텐츠 신디케이션은 콘텐츠 생산자와 사용자 사이를 연결하고 마켓플레이스 역할을 하는 '중개상'의 개념이 강하다.

**관련어** CP(Content Provider)

**분야** 디지털 콘텐츠

## Context-Aware Computing

### 상황인식 컴퓨팅

상황인식 컴퓨팅(Context-Aware Computing)은 1994년 Schilit와 Theimer에 의하여 최초로 논의되었으며, 사용자의 작업과 관련 있는 적절한 정보 또는 서비스를 사용자에게 제공하는 과정에서 상황(context) 즉, 사용장소, 주변 사람과 물체 및 사용자와 해당 application 자체 등을 사용하는 경우, 이를 상황인식 시스템이라고 하며, 시간이 경과하면서 이러한 대상의 변화까지 수용할 수 있는 시스템을 말한다. '사용자의 작업과 관련 있는 적절한 정보 또는 서비스를 사용자에게 제공하는 과정에서 '상황(context)'을 사용하는 경우, 이를 상황인식 시스템으로 정의'할 수 있다. 이러한 상황의 종류는 다양할 수 있으나, 일반적인 상황 정보는 사용자 상황(정상, 병환, 사고피해, 장애발생), 물리적 환경 상황(실내, 자동차, 실외, 야외), 컴퓨팅 시스템 상황(전원 On/Off, 인터넷 On/Off-line, 로그 In/Out), 사용자-컴퓨터 상호 작용

이력, 건축물 및 내부 구성물체의 IPv6 운영 상황 등으로 분류될 수 있다.

**관련어** Context-aware services

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Context-aware services

### 상황인식 서비스

사용자가 입력한 정보와 상황정보들이 결합되어 이용자가 처한 상황(Situation)에 맞게 사용자가 원하는 수준으로 조정되어 제공되는 Smart서비스를 말한다. 컨텍스트(Context: 상황 정보)는 애플리케이션이 운용 환경의 일부와 애플리케이션에 의해서 감지할 수 있는 정보를 포함한다. 이것은 일반적으로 지역, 신원, 활동 그리고 사람들 및 그룹, 물체의 상태를 포함한다. Context는 장소 또는 컴퓨팅 환경과 관련이 있다. 건물과 방 같은 장소에서는 온도와 조명 등의 물리적인 변화를 측정할 수 있는 센서가 설치될 수 있다. Context는 바로 사용자와 다른 이용자, 사용자와 시스템 혹은 디바이스간의 인터랙션에 영향을 미치는 사람, 장소, 개체의 현재 상황을 규정하는 정보들을 말하고 이런 Context는 시스템으로 하여금 다양한 Sensing Device와 Application을 통해 파악되어 모아져서 Action을 하게 하는데 이용되거나 다른 Context와 묶여 제 3의 결론을 내리는 추론을 하는데 사용되기도 한다.

**관련어** Context-Aware Computing

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Context-Awareness Marketing

### 상황인식 마케팅

21세기 마케팅 산업으로 소비자의 신상이나 소득, 직업과 같은 정적인 정보가 아니라, 상황인식을 통해 실시간으로 획득된 신선한 정보를 토대로 한 마케팅 산업이다. 예를 들어 A라는 소비자가 거리를 걷거나 전철을 타고 이동할 경우, A의 PDA나 IA에 실시간으로 시간에 따라, 기분에 따라, 주변 지역에 따라 레스토랑의 메뉴, 쇼핑센터의 세일여부와 상품목록, 위치 등의 정보가 제공되고 추가적인 정보를 조회해 볼 수 있는 새로운 마케팅 형태를 의미한다.

**관련어** Context-aware services

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Convergence

### 융합화

컨버전스(Convergence)는 정보기술에서 자주 쓰이는 단어로 통합, 융합 등의 사전적 의미를 가지고 있다. 컨버전스는 유/무선 채널, 온/오프라인 채널, 혹은 음성과 데이터 등 다양한 서

비스를 PDA, PC, 홈 기능 제품 등 여러 경로를 통해 구현하는 것이다. 주위에서 흔히 볼 수 있는 디지털 카메라 혹은 인터넷이 연동된 무선 휴대폰 역시 컨버전스 개념에 속한다. 블로그 역시 커뮤니티, 미디어, 저널리즘 등이 통합돼 탄생한 컨버전스 서비스이며 컬러링, BGM 서비스 역시 모바일과 음악이 '컨버전스' 되어 나타난 결과이다. 결국 컨버전스는 기존의 다양한 서비스를 통합하여 새롭고 유용한 서비스를 만들어내는 것을 뜻한다. 컨버전스는 유비쿼터스와도 밀접한 관련이 있는 개념이다. 'Anywhere, Anytime, Anything'을 구현하고자 하는 유비쿼터스 환경은 '컨버전스'가 고도화됨에 따라 빛을 발한다. 초기의 컨버전스는 고객의 요구에 따라 콘텐츠, 컴퓨팅 등 디지털화에 초점이 맞춰지고 있으나 고객의 환경이 고도화되면서 금융, 미디어 등 보다 넓은 산업으로 확장되고 있다. 이를테면 SKT가 방송, 유통, 금융의 통합과 신용카드, 전자화폐 등의 금융활동을 지원하며, 인증/보안 및 주문/결제/배송 등의 영역에서 모바일 컨버전스 환경을 구현함으로써 고객의 다양하고 복잡한 요구를 충족시키고, 이를 위한 통합 네트워크를 구성하고 있는 것도 컨버전스의 한 예가 될 수 있다. 한편, 디지털 컨버전스는 통신, 가전, 컴퓨터 등 전자정보통신 산업의 디지털화가 진전됨에 따라 디지털 기술을 기반으로 이들 산업이 상호 융합되어 새로운 형태의 제품과 서비스를 탄생시키는 것을 의미한다. PC, AV 가전, 휴대폰 등 우리가 직접 보고 사용하는 단말기뿐만 아니라 정보의 생산, 유통, 재가공, 재생 과정에 필요한 콘텐츠, 네트워크, 서비스 등에서 동시에 발생하고 있는 것이 특징이다. 콘텐츠 부문의 디지털 컨버전스는 1990년대부터 전개되기 시작했고 네트워크 및 서비스 분야는 현재 방송과 통신의 융합, 유무선 통합 등의 기반 기술이 개발되어 적용을 활발히 모색하는 단계에 있다. 방송과 통신의 통합, 융합 현상은 흔히 망의 융합, 서비스의 융합, 기업의 융합 등 세 분야에서 볼 수 있는데, 망(network)의 융합은 방송은 통신망을, 통신은 방송망을 통하여 행해지는 현상으로 자원의 공유, 망의 경쟁, 망 통합 효과가 있다. 서비스의 융합은 방송이 통신처럼 불특정 다수가 아닌 특정한 대상으로 양방향 서비스를 제공하며, 통신은 다수의 수신자에게 일방향성 서비스나 영상 서비스를 제공하는 것으로, 양자의 서비스가 혼재된 현상이다. 기업의 융합은 방송 사업자와 통신 사업자가 연합, 합병 등에 의하여 다른 분야로 진출하는 것으로, 케이블 TV 방송 사업자가 통신 사업에 진출하거나 통신 사업자를 합병하여 두 사업을 겸하거나, 방송 주파수의 여분의 대역을 통신 사업자에게 임대하여 간접적으로 통신 서비스를 제공하는 등 예를 들 수 있다.

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## COO (Chief Operating Officer)

### 최고 운영책임자

기업 내부의 사업을 총괄하는 책임자로서 2000년부터 미국의 기업에서 생겨나기 시작해 세계적으로 파급된 직책으로, 기업 내의 사업을 총괄하는 책임자를 말한다. 영문인 Chief

Operating Officer를 번역한 것으로, 기업에 따라 최고업무책임자·최고집행책임자·업무최고책임자 등으로 폭넓게 쓰인다. 영문 머리글자를 따서 COO로 약칭한다. 최고경영자인 CEO의 다음 직책으로, 보통 사장이 겸임하지만, 경우에 따라 CEO가 겸임하기도 한다. CEO의 독재형 경영구조를 막고, CEO가 개발이나 다른 업무에 매진할 수 있도록 돕는 한편, 경영구조의 전문화를 꾀하려는 목적에서 도입되었다. 회장의 정책에 따라 회사 내의 일상적인 업무를 원활하게 추진하기 위한 결정을 내리는 역할을 하는데, 미국과는 달리 한국에서는 사장이 CEO, 수석부사장이 최고운영책임자의 역할을 맡는 경우가 많다.

**관련어** CMO, CFO, CIO, CEO, CTO, CCO, CPO

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Cookies

### 쿠키

지속적인 환경정보 저장의 목적으로 넷스케이프사에서 제안한 상태정보 유지 시스템으로, 웹 서버가 웹 브라우저에게 보내어 저장했다가 서버의 부가적인 요청이 있을 때 다시 서버로 보내 주는 문자열 정보. 예를 들면, 어떤 사용자가 특정 웹 사이트에 접속한 후 그 사이트 내에서 어떤 정보를 보았는지 등에 관련된 기록을 남겨 놓았다가 다음에 접속하였을 때 그것을 읽어 이전의 상태로 유지하면서 검색할 수 있게 하는 역할을 한다. 일반적으로 배너 광고를 회전시키기 위해 사용되기도 하지만, 사용자가 쓰고 있는 브라우저의 형식 또는 그 웹 사이트에 이미 제공했던 다른 정보에 기초를 두어 서버에서 보낼 웹 페이지들을 사용자에게 맞추는 데에도 사용된다. 한편 가짜 쿠키를 통해 사용자 PC가 갖는 모든 정보를 빼내 올 수 있기 때문에 꼭 필요한 경우에만 쿠키를 받아들여야 한다.

**관련어** log file

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## Cooltown Project

### 쿨타운 프로젝트

HP사의 인터넷 및 이동 시스템 연구소(Internet and Mobile Systems Laboratory)의 Tim Kindberg를 중심으로 시작된 연구 프로그램으로서 '현실세계와 가상세계의 연결을 위한 Real World Wide Web의 구현' 및 이를 위한 소프트웨어, 서비스, 정보기기의 연구개발을 목표로 하고 있다. 즉, 누구나 다양한 정보기기를 이용해 자신이 속해 있는 공간 및 그 안에 존재하는 모든 사물 등과 관련된 서비스(e-service)를 인터넷을 통해 이용할 수 있는 세상을 구현하려는 연구이다. 개방형 표준에 근거한 월드와이드웹(WWW)과 휴대용 무선 단말기, 정보가전기기 등을 이용하여 생활의 모든 환경을 인터넷과 상호 융합하고 하는 HP의 프로젝트이

다. 넓은 의미로는 모든 현실세계의 사람, 물건, 장소가 웹페이지를 보유하게 되어 인터넷상의 가상공간과 현실세계를 하나로 묶음으로써 현실생활에 도움이 될 수 있는 웹 서비스를 실현하고자 하는 것이고, 실질적으로는 스마트 정보기기를 웹과 연동하기 위한 일련의 핵심 애플리케이션 및 표준을 개발, 기기 컴퓨팅의 구현과 함께 이를 활용하기 위한 정보기기의 개발 등을 추진하고 있다.

**관련어** World Wide Web

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## CORBA (Common Object Request Broker Architecture)

### 코바

CORBA는 네트워크에서 분산 프로그램 객체를 생성, 배포, 관리하기 위한 규격으로 네트워크 상의 서로 다른 장소에 있는 프로그램들이 “인터페이스 브로커”를 통해 통신이 가능하도록 해 준다. CORBA는 OMG(Object Management Group)에서 제안되었으며, 현재 2.0 스펙이 공개되고 있다. 2.0 스펙의 핵심은 기존의 1.2 스펙에 각 벤더들이 만든 ORB(Object Request Broker)간의 통신 기능이 추가된 것이다. CORBA의 핵심개념은 ORB(Object Request Broker)이다. 이기종 컴퓨터들의 클라이언트와 서버 네트워크에 대한 ORB 지원이란, 클라이언트 프로그램(객체 자신일 수 있다)이 분산 네트워크에서 서버가 어디 있는지, 또는 서버 프로그램이 어떤 인터페이스를 가질지 인식하지 않고서도, 서버 프로그램이나 객체로부터 서비스를 요구할 수 있다는 것을 의미한다. ORB들간의 요구와 응답을 성립시키기 위해 프로그램들은 GIOP(General Inter-ORB Protocol)를, 인터넷에서는 IIOP(Internet Inter-ORB Protocol)를 사용한다. IIOP는 GIOP의 요구와 응답을 각 컴퓨터의 인터넷 TCP (Transmission Control Protocol) 계층으로 대응시킨다. CORBA의 경쟁대상은 독자적인 분산 객체 구조를 가진 마이크로소프트의 DCOM(Distributed Component Object Model)이다. 그러나 CORBA와 마이크로소프트는 게이트웨이를 통해 COM 클라이언트 객체가 CORBA 서버와 통신할 수 있도록 하는데 합의하였다 (그 역방향의 통신도 마찬가지다).

**관련어** Middleware, DCOM

**분야** e-비즈니스 기술

## CPC (Collaborative Product Commerce)

### 협업제품상거래

Collaborative Product Commerce의 약자로, 협업제품상거래라고도 한다. 제품 설계에서 생산에 이르는 전 과정을 인터넷으로 통합 관리한 후 전자상거래까지 할 수 있는 솔루션을 말하며, 대기업을 중심으로 제조업계에서 중요시되는 제품관리(PDM: Product Data

Management)에 전자상거래를 결합시킨 형태이다. 자동차 회사를 예로 들면, 신차에 대한 디자인부터 부품조달·조립생산·출고까지의 모든 과정을 가상 PDM을 이용해 경영자부터 생산라인에 이르기까지 사내 전부서가 공유할 수 있으며, 여러 부품 제조업체들과도 실시간으로 데이터를 주고받을 수 있는 솔루션을 말한다.

**관련어** PDM(Product Data Management)

**분야** 기업간 e-비즈니스

## CPC (Cost Per Click)

### 클릭 기준형 광고(클릭횟수별 지급 프로그램)

사용자가 광고를 클릭할 때 클릭 건당 비용으로 광고비를 지출해야 하는 광고비 책정방식으로, 노출단가형 광고의 단점을 보완하기 위하여 노출횟수와 관계없이 광고를 클릭한 숫자에 근거하여 광고비를 책정하는 모델이다. 제휴 사이트가 사이트로 인도해 주는 방문객마다 소정의 금액을 지급하는 방식으로, Overture.com의 키워드 광고 방식이 대표적인 방법이다.

**관련어** CPM(Cost per Mile), CTR(ClickThrough Rate)

**분야** 온라인 광고

## CPFR (Collaborative Planning, Forecasting, and Replenishment)

### 협업설계 예측 및 보충

협업설계 예측 및 보충(Collaborative Planning, Forecasting, & Replenishment)이란 소매업자, 도매업자와 제조업자가 고객서비스를 향상하고 업자들 간에 유통총공급망(SCM)에서의 정보의 흐름을 가속화하여 재고를 감소시키는 경영전략이자 기술이다. 이러한 CPFR은 판매손실을 회복할 수 있는 서비스 증대와 카테고리 매니지먼트를 향상시키며 수요계획을 확장하여 상품보충을 실현한다.

**관련어** SCM, VMI, CMI

**분야** SCM

## CPM (Cost Per Mile)

### 노출 단가형 광고

CPM은 특정 기간 동안 정해진 광고비를 지출해야 하는 정액제 광고를 의미하며, mile은 ‘1000보의’라는 뜻이며 약자로서의 CPM은 1천번 노출당 단가(Thousand Impression)를 의미한다.

**관련어** CPC(Cost per Mile), CTR (ClickThrough Rate)

**분야** 온라인 광고

## CPO (Chief Privacy Officer)

### 최고 정보보호책임자

고객정보의 보호와 관리, 운영 정책을 전담하는 전문가로서 최고프라이버시책임자라고도 하며 사이버보안관이라는 별칭도 있다. 기업의 법률, 인사, 정보기술, 영업, 마케팅 부서 등에 개인정보를 관리하는 직책이 있지만, 인터넷의 발달로 개인정보 전달자가 필요해져 생겨난 신종 전문가이다. 정부의 사생활 보호규정과 법률에 위반되는 정책을 찾아내 수정하며, 해킹 등 사이버범죄로부터 회원정보를 지켜내기 위한 안전장치를 마련하는 등의 업무를 한다. 개인정보 보호를 위한 교육자료를 제공하기도 하고 표준개발 작업에도 참여한다. 2000년대에 들어와 미국의 정부기관은 물론 IBM, 마이크로소프트 등 많은 기업에서 설치하였으며, 우리나라에서는 2002년 디맥스커뮤니케이션스에서 운영하는 슝스마트가 처음으로 이 제도를 도입하였다. 2002년 7월 23일에는 주요 인터넷쇼핑몰과 인터넷포털사이트, ISP, 무선인터넷사업자 등이 참여하여 개인정보관리책임자협의회를 설립하였다.

**관련어** CMO, COO, CIO, CFO, CTO, CCO, CEO

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## CRM (Customer Relationship Management)

### 고객관계관리

CRM은 기업이 고객 관계를 관리해 나가기 위해 필요한 방법론이나 고객관리 프로세스를 자동화한 고객관리시스템을 말한다. 현재의 고객과 잠재 고객에 대한 정보 자료를 정리, 분석해 마케팅 정보로 변환함으로써 고객의 구매 관련 행동을 지수화하고, 이를 바탕으로 마케팅 프로그램을 개발, 실현, 수정하는 고객 중심의 경영 기법을 의미한다. CRM은 기존 고객에 대한 정보를 종합적으로 분석해 우수고객을 추출하고 이들에 관한 각종 정보를 바탕으로 1대 1 집중 관리할 수 있는 장점을 가진 것으로 DB마케팅을 한 차원 발전시킨 것으로, 각 시스템에 산재해 있는 고객 정보를 통합하고 수익관리시스템 및 위험관리시스템 등에서 제공하는 각종 고객평가 정보를 바탕으로 고객관리를 지원할 수 있다는 것이 특징이다. CRM을 인터넷과 정보 기술을 활용하여 혁신하고 통합하고자 하는 시도를 e-CRM이라고 한다.

**관련어** DB Marketing, Relationship Marketing, Data Mining

**분야** 온라인 마케팅

## Cross-Media Campaign

### 크로스 미디어 캠페인

크로스미디어 광고는 다양한 미디어를 창의적이고 마케팅 지향적인 판매 패키지로 묶어서 보다 효과적으로 전달할 수 있도록 하는 것이다. 즉, 여러 매체를 하나의 테마나 토픽 또는 광고

주에게 의미가 있는 대상으로 묶어 광고주가 시청자에게 보다 효과적으로 소구할 수 있도록 한다는 점에서 단순히 다양한 매체를 이용한 광고(multimedia advertising)나 한 매체의 다양한 채널을 결합하는 광고(cross platform advertising)와는 구별된다. 매체간 단순 결합이 아니라 그를 통해 시너지 효과를 얻어낸다는 것이 크로스미디어 광고 전략의 특징이다. 효과적인 광고집행 형태로 광고주, 매체구매 전문회사들의 각광을 받고 있는 통합 마케팅(Integrated Marketing)의 판매자 측면 접근 방식으로 이해할 수도 있을 것이다. 크로스미디어 광고는 여러 가지 형태가 있는데 가장 초보적인 단계의 크로스미디어 광고는 동종매체간의 결합이다. 즉, 복수의 TV 매체 또는 복수의 라디오 매체와 같이 동종의 매체를 결합하는 개념이다. TV 1과 TV 2 채널에 같은 광고주의 메시지를 광고하거나 지방의 여러 TV를 하나로 묶어 광고를 집행하는 방식이다. 같은 특성을 가진 매체간 결합이기 때문에 영업 방식과 매체의 광고집행 타겟이 비슷하여 손쉽게 활용되는 방식이다. 다음으로는 이종 매체를 결합하여 광고를 집행하는 형태를 들 수 있다. 하나의 광고 메시지 전달을 위해 서로 다른 매체를 결합하는 것인데 TV와 영화, TV와 라디오, 네트워크 TV와 케이블 TV 등과 같은 전혀 다른 매체를 하나의 패키지로 구성, 광고주에게 제시하는 방식이다. 이 경우 각 매체의 커뮤니케이션 목적과 매체 구매 방식이 다르기 때문에 효율적인 패키지를 만들기 위해서는 보다 전문적이고 과학적인 기법이 요구된다. 방송광고를 이벤트 및 스폰서링과 연계한 크로스 미디어 광고 형태도 활성화되고 있다. 방송사와 광고주가 공동으로 이벤트를 진행하거나 광고주가 프로그램 제작을 협찬하고 그 이벤트나 프로그램을 여러 매체를 통해 광고하는 것이다. 가장 다양한 매체를 사용하여 하나의 메시지를 전달하는 것으로 고객에게는 이벤트나 프로그램의 이미지와 광고주의 브랜드가 결합되어 알려지게 되므로 브랜드 이미지 형성을 위해 상당히 효과적인 방법이라고 할 수 있겠다. 매체를 결합하는 방법이 어렵고 고려해야 할 부분이 가장 많지만 크로스미디어 광고로는 가장 적합한 유형이다.

**관련어** Rich Media Advertisement

**분야** 온라인 광고

## CRP (Continuous Replenishment Program)

### 연속상품보충

CRP는 공급망에 참여하는 제조업체와 유통업체간에 서로 협력하는 거래관행으로서, 재고량, 유통채널 잔존 주문량, 예측 판매량, 재고수준 등 공급업체와 유통업체의 정보공유로서 상품의 흐름을 통제하고 관리하는 것이다. 이를 통해 재고량과 재고시간을 단축할 수 있다. CRP는 판매데이터와 판매예측을 근거로 제조업체와 유통업체에서 재고관리와 수발주관리를 지속적으로 수행한다는 개념에서 생성된 용어이다. CRP는 공급망관리 기법의 하나로 간주하기도 하고, VMI와 CMI를 모두 포함하는 형태로 간주하기도 한다. CRP는 주문이행의 책임이 제

조업체와 유통업체 중 누구에게 있느냐에 따라 VMI와 CMI로 구분된다.

**관련어** 전자화폐

**분야** SCM

## CSS (Cascading Stylesheet)

기존의 HTML은 웹 문서를 다양하게 설계하고 수시로 변경하는데 많은 제약이 따르는데, 이를 보완하기 위해 만들어진 것이 스타일 시트이고 스타일 시트의 표준안이 바로 CSS 이다. 간단히 스타일시트라고도 한다. HTML을 이용해서 웹 페이지를 제작할 경우 전반적인 틀에서 세세한 글꼴 하나 하나를 일일이 지정해주어야 하지만, 웹 페이지의 스타일(작성형식)을 미리 저장해 두면 웹 페이지의 한 가지 요소만 변경해도 관련되는 전체 페이지의 내용이 한꺼번에 변경되므로, 문서 전체의 일관성을 유지할 수 있고 작업 시간도 단축된다. 따라서 웹 개발자들은 보다 풍부한 디자인으로 웹을 설계할 수 있고, 글자의 크기, 글자체, 줄 간격, 배경 색상, 배열위치 등을 자유롭게 선택하거나 변경할 수 있으며 유지, 보수도 간편하게 할 수 있다. 각기 다른 사용자 환경에서 동일한 형태의 문서를 제공한다는 이점도 있다. CSS로 만들어진 문서는 사용자들의 브라우저 환경에 따라 홈페이지가 다르게 나타나는 일이 없고 어느 환경에서나 제작자가 의도한대로 그 효과가 전달된다.

**관련어** XSL, HTML, XML

**분야** e-비즈니스 기술

## CTI (Computer Telephony Integration)

### 컴퓨터 전화 통합

컴퓨터와 전화시스템의 통합을 지칭하는 것으로 컴퓨터를 통해 전화시스템을 효율적으로 사용하고 관리할 수 있도록 한다. 전화와 컴퓨터를 연결하여 서로 다른 장치 사이에서 정보자원(데이터, 팩스, 음성정보 등)을 공유하는 기술이며, 단순히 전화와 컴퓨터간의 정보자원공유 뿐만 아니라 그 연결된 장치들의 제어와 기존에 구축되어 있는 정보들과 네트워크를 형성하여 등록된 정보들을 제공하는 시스템을 말한다. 일반적으로 외부의 전화를 사내의 관련부서나 담당자에게 자동적으로 연결하는 전화교환서비스에 많이 사용되며, Call Center와 같은 애프터 서비스 부문이나 Telemarketing을 주로 하는 홈쇼핑 같은 회사에서 전화를 건 고객에게 전문화된 서비스를 제공할 수 있는 다양한 기능을 갖추고 있다. 자동, 재 다이얼 기능, 영상회의 기능, 자료전송 및 음성사서함 기능, 송신호에 대한 자동 정보제공에 의한 통화자 인식, 음성인식, 과거 메시지 제공 및 에이전트 기능, 정보 팝업 기능, 통화 정보 저장 기능, 통화 결과 통계 분석 기능 등을 갖추고 있다. CTI의 응용분야는 음성 및 콜센터와 같은 전통적인 분야에서 통합메시징 및 네트워크 팩스분야에 이르기까지 전분야에 걸쳐 다양하게 활용되고 있다.

**관련어** Call Center

**분야** 온라인 마케팅

## CTO (Chief Technology Officer)

### 최고 기술경영자

회사의 기술개발 전체를 담당하는 총괄책임자로서 기업활동 중에서 기술을 효과적으로 획득·관리·활용하기 위한 모든 경영지원 활동을 총괄하는 책임자이다. 기술경영은 보통 연구·개발·제품개발 등의 경영활동 중에서 생산관리나 마케팅과는 구분하여 쓰는 말이다. 기술경영은 구매·회계·노사관계와는 독립적으로 활동하며, 핵심역량 제고로 평가한다.

**관련어** CIO, CFO, COO, CEO, CMO, CCO, CPO

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## CTR (Click-through Rate)

### 클릭률

온라인 배너 광고나 웹 페이지의 노출횟수대비 방문자의 클릭횟수의 비율을 말한다. 10회 노출에 1번 클릭했다면 CTR은 10%이다. 배너광고의 효과를 가늠해 보기 위해 노출 수와 광고주 사이트 연결횟수를 대입할 때 사용한다. 배너광고의 가격기준으로도 사용된다. 일반적인 배너광고의 CTR은 2%·4%정도인데, 이는 사용자 100명이 어떤 배너 광고를 보았을 때, 2명 내지 4명정도가 그 광고를 클릭해본다는 의미가 되며, 한 사람이 같은 광고를 여러 번 볼수록 CTR은 떨어지므로, 여러 배너광고를 순환시킬 필요가 있다. 한번 클릭했을 때, 광고주가 지불하는 비용은 몇 십 센트에서 2달러 정도 된다고 하는데, 이를 CPM비용과 비교해보면 어느 정도 비슷함을 알 수 있다. CPM과 CTR을 이용한 광고비 모형을 비교할 경우, CPM은 고객의 반응도를 고려하지 않았다는 점에서 웹의 특성을 고려하지 않은 모형이라고 할 수 있으며, CTR은 CPM의 광고 노출 효과를 무시하는 측면이 있고, 방문자의 클릭여부를 광고 배너의 내용이 아닌 사이트가 책임지는 것에 대한 문제가 제기될 수 있다.

**관련어** CPM(Cost per Mile), CPC(Cost per Click)

**분야** 온라인 광고

## Cultural capital

### 문화자본

교양, 지식, 기술, 취향과 같이 체화(육화)된 문화자본, 예술수집품, 사용도구와 같이 객관적(객체화된) 문화자본, 학위, 졸업장, 자격증과 같이 제도화된 문화자본으로 구분할 수 있다. 문화적 자본은 문화적 지식과 가족, 학교, 교회, 정부, 법원, 경제적 생산수단, 미디어, 다양한

문화 기관과 이들의 산출물 등과 같은 사회제도에 대한 지배능력이다. 문화적 자본은 하나의 자원으로, 그 자원의 가치와 권력은 제도, 문화적 지식, 그리고 사회의 문화 산출물에 접근하고 이를 동원할 수 있는 능력으로부터 발생한다.

**관련어** 지적 자본

**분야** e-비즈니스 평가

## CxO

CxO는 기업의 고위 경영자들을 총칭해서 쓰는 용어이다. X대신에 E가 들어가서 CEO, F가 들어가서 CFO, I가 들어가서 CIO 등이 된다. CxO는 가령 윈도 95·98 버전 등을 통칭해 Win 9x라고 표기하는 소프트웨어 업계 관행에서 유래해 분야별 Chief Officer를 통칭한다.

**관련어** CIO

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Cyberpatrol

### 사이버패트롤

사이버공간에서의 불건전 정보를 유포하는 사람들을 찾아내서 처벌하는 역할을 하는 사람을 지칭한다. 음란물, 폭력물, 스팸메일 등 불건전 정보 유포자들이 적발될 경우 최고 형사처벌까지 감수해야 하는데, 사이버패트롤은 정보통신윤리위원회 불건전 정보센터에 신고경험이 있는 19세 이상 네티즌 중에서 선발된다.

**관련어** 네티켓

**분야** 디지털 문화

## cyberslacking

### 사이버슬래킹

인터넷을 업무용으로 활용하면서 업무의 효율성이 높아진 반면, 인터넷의 다양한 기능으로 인해 오히려 업무용으로 설치한 인터넷이 업무 이외의 용도로 이용되는 사례도 급격히 늘어났다. 사이버슬래킹은 업무용으로 설치한 인터넷을 증편이나 게임, 채팅, MP3 다운로드 등 개인 용도로 이용하면서 업무를 등한시하는 행위를 말한다. 특히 최근에는 MP3 음악파일과 동영상 중심의 멀티미디어 콘텐츠 등 대용량 정보가 많아지면서 사이버슬래킹 행위가 단순히 개인의 업무 공백 차원을 넘어 조직 전체의 업무에 차질을 주는 점에서 기업들의 큰 고민거리다. 업무와 관련없는 사이트에 접속하는 시간과 빈도가 급증하면서 네트워크에 과도한 트래픽이 집중돼 다른 사람의 업무에도 적지 않은 지장을 초래하는 것이다. 그러나 '사이버 슬래킹'이 직장인에게 큰 활력소라는 주장도 있다. 쉬는 시간인 30분 정도의 사이버 여행을 통해 근로의

욕을 높여줄 수 있다는 것이다. 직장인들의 '효율증대'라는 주장에도 불구하고 회사 측은 사이버 슬래킹이 금지만은 않다. 이런 이유로 기업은 행위처벌 강화와 차단프로그램 개발에 적극적이다. 국내외적으로도 수많은 사이버 슬래킹 차단프로그램이 나온 상태다. 특히 증권, 포르노 등 업무와 관련없는 사이트의 접속을 차단하는 단순한 조치에서부터 웹서핑의 업무 연관성을 따져 인사고과에 반영하는 기업까지 생겨나고 있다. 그러나 이는 개인의 인터넷 이용의 욕을 저하시키고 사용실태를 검열하는 등 사생활 침해라는 지적도 일고 있다.

**관련어** 네티켓

**분야** 디지털 문화

## Cyberspace

### 사이버스페이스, 가상공간

통신망으로 연결된 세계로 인터넷과 같은 통신망을 통해 대량의 정보가 교환되고 공유되는 가상의 공간을 말한다. 본래 William Gibson의 소설 'Neuromancer'에서 컴퓨터의 세계와 컴퓨터를 둘러싼 사회를 설명하기 위해 추상적인 공간의 의미로 사용한 용어였다. 기업, 학교, 국가기관 등 공공기관은 물론 동호인 모임에 이르기까지 사회 전반에 걸쳐 다양하고도 광범위한 사이버스페이스가 존재하고 있다. 그러나, 인터넷을 현실 공간의 대응으로서의 가상공간이라기 보다는, 가상공간과 현실공간을 연결하는 도구, 현실공간의 많은 주체들과 정보를 연결하는 도구로 이해할 필요가 있다. 이러한 인식은 당연히 여겨질 수도 있으나, 실제 비즈니스를 준비하는 사람의 입장에서는 크게 차이가 날 수 있다. 인터넷에서 서점을 열고자 하는 사업자가 있다고 할 때, 사이버서점을 연다고 생각하는 사람은 인터넷상에서 어떻게 책들을 진열할 것인가, 어떤 재미있는 콘텐츠를 제공해서 사람들을 끌어 모을 것인가를 주로 고민할 것이라고 예상해 볼 수 있다. 반면, 인터넷을 네트워킹의 수단으로 이해하는 서점 운영자는 인터넷이라는 도구를 이용하여 서적 공급자와 어떻게 원활히 도서 수요와 출판 정보를 교환하고, 그리고 인터넷을 통해 어떻게 독자들과 의견을 교환하고, 인터넷이라는 정보 네트워크를 통해 어떻게 일반 독자들의 수요를 파악할 것인지를 주로 고민하게 될 것이다. 영어로 Cyber는 명사, 형용사가 아닌 접두어이기 때문에 Cyber Space가 아닌 Cyberspace가 정확한 표기와 사용이 되며, 우리말 표기도 '사이버 스페이스' 보다는 '사이버스페이스'가 적절하다.

**관련어** Virtual Community

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Cybersquatting

### 사이버스쿼팅

기억하기 쉽고 친근한 도메인네임을 얻는 것은 기업의 가치증가와 인터넷 사업의 성공여부로

도 이어지는데, 이를 악용하여 상표권자의 권리를 침해하면서 인터넷 도메인 네임을 고의적으로 등록하는 행위를 싸이버스쿼팅이라고 한다. 그러나 주소를 선점했다는 것은 이 주소를 판매하기 위한 목적으로 밖에 볼 수 없기 때문에 막대한 비용을 지불하지 않으면 안 되는 경우도 있게 마련이다. 이는 유명회사의 상표 등을 인터넷 주소로 먼저 등록한 뒤 나중에 고가에 파는 행위로 나타나는데, 이에 대한 분쟁이 전 세계적으로 끊이지 않고 있다. 한 예로 미국에서는 1994년 70달러에 등록한 월스트리트닷컴(wallstreet.com)이 1999년 100만 달러에 팔리기도 했는데, 이처럼 일확천금의 꿈을 안고 인터넷 주소를 선점하는 행위가 바로 싸이버스쿼팅이다. 이러한 싸이버스쿼팅을 규제하기 위해 WIPO(세계지적재산기구)에서 규제와 분쟁 해결 방안을 제시하고 있다. 규제를 할 경우에는, 반드시 도메인 이름 등록자가 해당 도메인 이름을 상표로서 보호 받고 있는지, 등록된 도메인 이름이 등록자의 법률상 명칭인지 혹은 일반적으로 사용되는 용어인지, 도메인 이름 등록자가 합법적으로 상품과 서비스를 제공하기 위하여 도메인 이름을 선의로 사용했는지, 도메인 등록자의 사용행위가 상표권의 효력이 미치지 않는 범위에 해당하는지 여부 등을 종합적으로 고려하여야 한다.

**관련어** Anticybersquatting Consumer Protection Act of 1999

**분야** e-비즈니스 법제도

# D

## Data Mart

### 데이터 마트

데이터의 한 부분으로서 특정 사용자가 관심을 갖는 데이터들을 담은 비교적 작은 규모의 데이터 웨어하우스. 즉 일반적인 데이터베이스 형태로 갖고 있는 다양한 정보를 사용자의 요구 항목에 따라 체계적으로 분석하여 기업의 경영 활동을 돕기 위한 시스템을 말한다. 데이터 추출도구, 데이터베이스관리시스템(DBMS) 분석도구 등을 기본 구성요소로 하기 때문에 외견상 데이터웨어하우스(DW)와 비슷하지만 데이터량과 사용자 규모에서 상대적으로 왜소하다. 따라서 기업 내 업무 단위 별로 데이터마트를 구축해 사용하는 것이 일반적이고 설치비용도 저렴하다. 그러나 데이터마트는 기본적으로 데이터량이 적기 때문에 세밀한 데이터 분석을 시도하는데 한계가 있다. 특히 고객관계관리(CRM)에 사용될 복잡 다기한 사용자 요구에 적합하지 못하다는 단점이 있다. 데이터마트의 종류에는 데이터 구조에 따라 관계형(ROLAP) 데이터마트와 다차원(MOLAP)데이터마트로 나뉜다. 관계형 데이터 마트는 2차원의 구조이며, 데이터의 입출력이 용이하고 속도가 빠른 편이다. 다차원데이터마트는 데이터의 주조가 매트릭스 형태로 구성되어 있으며, 동일한 데이터를 다른 여러 View를 통해 분석한다. 데이터 웨어하우스는 정부 기관 혹은 정부 전체의 상세 데이터를 포함하는데 비해 데이터 마트는 전체적인 데이터 웨어하우스에 있는 일부 데이터를 가지고 특정 사용자를 대상으로 한다. 데이터 웨어하우스와 데이터 마트의 구분은 사용자의 기능 및 제공 범위를 기준으로 한다.

**관련어** DW(Data Warehouse), DBMS, Data Mining

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## Data Mining

### 데이터 마이닝

데이터 마이닝이란 대량의 실제 데이터로부터 잠재적으로 유용한 정보를 추출하는 것으로, 데이터 베이스 내에 존재하는, 그러나 대량의 데이터 사이에 숨겨져 있는 상호관련성과 패턴에 대한 탐색을 수행하는 것이다. 즉 대량의 데이터 사이에 묻혀있는 패턴을 발견하고 규칙을 추론함으로써, 의사결정을 지원하고 그 효과를 예측하기 위한 기법이라고 할 수 있다. 예를 들어 마이닝의 결과로 어떤 고객은 다른 고객에 비해 특정 상품을 더 잘 구매하는 경향이 있다는 사실을 알아낼 수 있다. 그리고 축적된 데이터를 이용하여 구매에 있어서 일종의 추세를 파악해

내거나 상품들 간에 존재하는 연관관계를 추출해 낼 수 있다. 현재까지 개발된 주요 데이터 마이닝 기법으로는 연관규칙(Association Rules), 순차적 패턴 발견(Sequential Patterns), 클러스터링(Clustering)(Fu et al. 1999), 의사결정수(Decision Trees), 신경망(Neural Network)기법 등이 있다. 인터넷상에서 데이터 마이닝 기술이 사용되는 경우로는 연관규칙의 한 예로서 사용자가 접근하는 패턴에 대한 규칙탐사인 순회패턴 탐사와 eHNC software에서 신경망기법을 이용해 개발한 콘텐츠마이닝, 접근패턴에 따른 사용자 클러스터링 등이 있다. 데이터 마이닝 기술이 인터넷상에서 사용될 경우에는 인터넷이라는 새로운 채널의 특성을 반영한 응용기술이 요구되므로 위에서 제시한 데이터 마이닝 기술이 복합, 변형되어 사용되기도 하며 따라서 위의 분류에 꼭 들어맞지 않을 수 있다. 인터넷상에서 데이터 마이닝 기법 적용 시 사용되는 데이터는 주로 로그파일 데이터이며 그 외에 Cookie 정보나 사용자가 제출한 프로파일 정보 등이 사용된다.

**관련어** DW(Data Warehouse), DBMS, DB Marketing, Data Mart

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## DB Marketing (DataBase Marketing)

### 데이터베이스 마케팅

고객정보, 경쟁사정보, 산업정보 등 시장의 각종 1차 데이터를 직접 수집 및 분석하고 그것을 기초로 하여 마케팅 전략을 수립하는 하나의 전략기법이다. 어느 고객이 무엇을 얼마나 자주 구매하였는지, 어느 고객이 어느 매장에서 어떤 유형의 제품을 구매하였는지 또는 어느 고객층이 언제 재구매 및 대체구매를 할 것인지 등과 같은 데이터를 가지고 고객의 성향을 분석하고 향후 필요한 마케팅 전략을 수립하는 것이다. 이런 최신의 마케팅 전략 기법은 컴퓨터 시스템의 발달로 인해 한층 그 빛을 발하게 되었다.

**관련어** Data Mining, CRM, Internet Marketing

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## DCOM (Distributed Component Object Model)

DCOM은 네트워크 상에서 클라이언트 프로그램 객체가 다른 컴퓨터에 있는 서버 프로그램 객체에 서비스를 요청할 수 있도록 해주는 마이크로소프트의 개념이자 프로그램 인터페이스들이다. COM은 같은 컴퓨터(윈도우95나 NT 시스템) 내에서 사용될 수 있도록 클라이언트와 서버에 인터페이스 집합을 제공한다. 예를 들어, 어떤 웹 사이트에 자신의 웹서버가 아닌 다른, 즉 네트워크 상의 보다 특정한 서버에서만 수행되는 스크립트나 프로그램을 가지도록 페이지를 만들 수 있을 것이다. 그 웹사이트의 프로그램(마치 클라이언트 객체처럼 동작하는)은 DCOM 인터페이스를 이용해, 필요한 절차를 수행하고 결과를 웹 서버 사이트에 돌려 주

는 특정한 서버 객체에 RPC를 전달할 수 있으며, DCOM은 그 결과를 웹 페이지 뷰어에 넘긴다. DCOM은 또한 대규모 네트워크나 인터넷과 같은 네트워크 환경에서도 작동할 수 있다. DCOM은 TCP/IP와 HTTP를 사용하며, NT 4.0의 일부가 되었고, 윈도우 95에서 무료로 업그레이드할 수 있다. DCOM은 곧 대부분의 유닉스 플랫폼이나 IBM과 같은 대규모 서버에서도 사용이 가능해질 것이다. DCOM은 OLERemote Automation을 대체한다. DCOM은 여러가지 분산 서비스들을 제공한다는 차원에서 CORBA(Common Object Request Broker Architecture)와 대등하다. DCOM은 네트워크 환경에서 프로그램과 자료 객체에 대한 마이크로소프트의 접근방식이며, CORBA는 OMG의 후원자들인 그외 나머지 정보통신업계의 지원을 받고 있다.

**관련어** Middleware, CORBA

**분야** e-비즈니스 기술

## Defacto (de Facto Standard)

### 디팩토 표준

De facto standard(디팩토 표준)는 Defacto라고도 하며 사실상의 표준 규격, 기술, 하드웨어를 말하는 것으로 네트워크 OA기기의 업계 표준 규격을 의미한다. 디팩토 표준은 공식적으로 인증기관에 의해 하나의 표준으로 정의된 것은 아니지만 산업계에서 모두가 이 규격을 따르기 때문에 사실상 하나의 표준으로 자리를 잡은 규격이다. 디팩토 표준의 패밀리에 들면 돈을 벌 수 있게 해 공존공영의 영역을 계속 넓혀 점유율을 확대해 나가면서 고리를 만들어내는 것이 디팩토 기업의 기본전략이다. 예를 들면 네트워크 프로토콜인 TCP/IP, 모뎀 제어를 위한 AT 명령어, MIDI 음원 규격인 GS 음원, 프린터 제어 코드 ESC/P 등이 있다. 디팩토 표준기업은 특허, 지재권을 방패로 스스로의 표준을 지키는 한편 표준을 이용하는 기업에는 일정한 혜택을 주어 공존공영의 무대를 마련한다.

**분야** e-비즈니스 기술

## Demarketing

### 디마케팅

Demarketing이란 기업들이 자사의 상품을 많이 판매하기보다는 오히려 고객들의 구매를 의도적으로 줄임으로써 적절한 수요를 창출하고, 장기적으로는 수익의 극대화를 꾀하는 마케팅 전략이다. 수요를 줄인다는 점에서 이윤의 극대화를 꾀하는 기업의 목적에 어긋나는 것 같지만, 사실은 그렇지 않다. '흡연은 폐암 등 각종 질병의 원인이 된다', '지나친 음주는 간경화나 간암을 일으킨다'와 같은 담배·술의 경고문구 등이 바로 디마케팅 기법에 해당하는데, 소비자보호나 환경보호 등 기업의 사회적 책무를 강조함으로써 기업의 이미지를 긍정적으로 바

꾸려 하는 경우이다. 그러나 2000년대 이후에는 수익에 도움이 되지 않는 고객을 밀어내는 마케팅, 즉 돈이 안 되는 고객과는 거래를 끊고 우량고객에게 차별화된 서비스를 제공해 인력과 비용을 절감하고, 수익은 극대화하려는 모든 유형의 마케팅 기법으로 범위가 확대되었다. Auction(www. auction.co.kr)은 Demarketing을 통해 불량회원을 탈퇴시킴으로써 전체 회원 수 및 거래건수는 줄었으나 실질적인 이익은 증가하였다. 다음은 디마케팅 기법의 예이다. ① 금융기관이 거래실적이 별로 없는 휴면계좌를 정리하거나 채무 규모가 적정 수준을 넘은 고객의 거래 및 대출한도를 제한하는 마케팅 ② 온라인 게임업체가 청소년 회원에게 부모의 동의를 얻은 시간에만 게임을 할 수 있도록 하는 것 ③ 인터넷 커뮤니티 사이트가 유료 회원제로 전환하거나 휴면계정을 삭제하는 경우 ④ 백화점이 우량고객에게 별도 제작한 선물을 하거나 감사 서비스를 실시하는 경우 ⑤ 맥주 회사가 고급 브랜드를 일정한 업소에만 선택적으로 공급하는 경우.

**관련어** CRM

**분야** 온라인 마케팅

## Desktop Purchasing

### 데스크톱 구매

데스크톱 구매는 조직이나 기업 내부에 개설된 e-Marketplace의 형태로서 사전 협상된 가격으로 일정 자격을 갖춘 공급자들의 상품 정보를 기반으로 구매자의 선호도에 맞춘 e-카탈로그를 제작하는 과정을 통해 설립된다. 데스크톱 구매는 구매자의 인트라넷에 있는 전자조달 시스템과 강하게 결합될 수 있다. 단품에 대해 이러한 구매 방식을 채택함으로써 사전 구매 승인 절차가 생략될 수 있다. 물품이 필요한 사람은 구매부서의 지원 없이 공급자부터 직접 온라인 구매를 할 수 있는데 이를 통해 구매부서의 역할이 대폭 감소될 수 있다. 이 접근방식은 Microsoft, Kosa, Lockheed Martin, Cisco 등에 의해 채택되었다. 데스크톱 구매 솔루션의 대표인 Microsoft사의 MS Market은 마이크로소프트의 인트라넷에 기반을 둔 온라인 주문 시스템으로 직원들이 필요한 제품과 서비스에 대해 자신의 자리에서 쉽고 효율적으로 주문 처리할 수 있게 하는 인트라넷 기반의 기업용 구매 어플리케이션이다. MS Market은 Microsoft의 ERP시스템과 직접 연계함으로써 주문서를 처리하고, 수월하게 청구서를 발행하여 관리 간접비를 줄이고 있다.

**관련어** e-Marketplace

**분야** 기업간 e-비즈니스

## Digerati

### 디저라티

디지털(digital)과 리터라티(literati)를 합성해 만든 용어로, 컴퓨터, 인터넷 등 정보통신이나 디지털 분야에 정통한 사람을 말하는 신조어이다. 디지털은 보통 컴퓨터와 관련된 기술을 가리키는 용어이고, 리터라티는 교육을 많이 받았거나 식견이 풍부한 사람을 가리키는 용어인데, 디저라티는 이 둘의 기능을 통합한 것이다. 인터넷의 급속한 보급, 확산, 정보통신 기술의 비약적인 발전과 함께 새롭게 등장한 용어로, 보통은 컴퓨터 관련 지식이 많은 사람을 뜻하지만, 넓게는 정보통신산업계의 유력자를 가리킬 때에도 흔히 쓰인다. 마이크로소프트의 빌 게이츠(Bill Gates)와 시스코시스템스의 존 체임버스(John Chambers), 소프트뱅크의 재일동포 기업인 손정의(孫正義) 같은 인물을 그 대표적인 경우로 들 수 있다. 이들은 한 기업의 회장 또는 최고경영자로서 전 세계를 돌아다니면서 인터넷, 디지털 혁명을 주창하는 한편, 각종 모임에 참석해 디지털 시대의 미래와 컴퓨터 혁명에 따른 변화 등을 주도하는 사람들이라는 점에서 디저라티로 일컬어진다.

**분야** 디지털 문화

## Digital

### 디지털

데이터나 물리적인 양을 0과 1이라는 2진 부호의 숫자로 표현하는 것. 디지털은 이산적인 수치로 표현되므로, 표시된 양은 최대  $\pm 1$  자리의 오차를 갖게 되는데 자릿수를 늘릴수록 정밀도가 높아진다. 디지털 컴퓨터에서는 1자리가 2가지 값을 갖는 2진 방식을 사용하고 있다. 반면 연속적인 값으로 표시하는 형태는 아날로그라고 한다.

**분야** e-비즈니스 기술

## Digital capital

### 디지털자본

디지털자본은 물리적자본과 기반이 디지털화한 것(음악, 영화, 방송, 교육, 언론, 금융, 유통, 기업내부경영활동, 정부서비스 등의 디지털화는 각 부문에서 물리적자본이 디지털자본으로 되는 예), 개인의 지적자본이 디지털화한 것(개인의 업무, 생활, 학습의 기반과 환경이 디지털화하면서 인적자본이 디지털자본으로 전화하고 있으며, 기업의 지식경영 노력과 지식경영시스템의 도입은 인적자본이 디지털자본화하는 가장 전형적인 예), 사회적자본을 디지털화한 것(공급사슬관리(Supply Chain Management), 고객관계관리(Customer Relationship Management), 사회부문에서의 가상공동체(Virtual Community)와 e-NGO 등은 각 부문에서의 사회적자본이 디지털자본으로 되는 예), 물적, 인적, 사회적자본의 디지털화를 지원하

기 위해 구축된 디지털기반(유무선, 그리고 유비쿼터스 디지털 통신네트워크와 이를 구성하는 하드웨어, 소프트웨어, 각종 표준 및 프로토콜 등), 그리고 이러한 디지털기반 하에서 새롭게 생성, 축적되는 디지털 자원과 그 생산 잠재력을 의미한다. 유무선 인터넷의 대중화 이후 이들 디지털네트워크 환경하에서 새롭게 등장한 소프트웨어, 콘텐츠, 새로운 사업모형에 의한 사업들이 신규 디지털 자본의 예이다.

**관련어** 지적 자본, 문화 자본

**분야** e-비즈니스 평가

## Digital Certificate

### 디지털 인증서

인터넷 웹 상에서 비즈니스 또는 거래를 할 때 거래 상대방을 믿고 신뢰할 수 있도록 하는 일종의 전자 보증서. 특정의 인증기관에서 발급하며, 내용은 인증서의 소유자 이름, 유효기간, 소유자의 전자 서명을 확인할 수 있는 공개 키, 그리고 이러한 내용이 사실임을 증명하는 인증기관의 전자 서명 값 등을 포함한다. 디지털 인증서는 웹상에서 비즈니스 또는 기타의 거래를 수행할 때, 사용자의 자격을 확립하는 일종의 '전자 신용카드'이다. 이것은 인증기관으로부터 발급되며, 수령인이 그 인증서의 진위여부를 확인할 수 있도록 소유자의 이름, 일련번호, 유효기간, 인증서 소유자의 공개키 사본(메시지나 전자서명의 암호화 및 복원에 사용됨), 그리고 인증서 발급기관의 전자서명 등이 포함된다. 일부 디지털 인증서는 X.509 표준을 따른다. 디지털 인증서는 인증된 사용자들이 다른 사용자들의 공개키를 볼 수 있도록 등록장소에 보관될 수 있다.

**관련어** Authentication, CA(Certificate Authority)

**분야** e-비즈니스 보안

## Digital Content

### 디지털 콘텐츠

Digital Content는 Online Content라고도 하며 유무선 전기 통신망에서 사용하기 위해 부호, 문자, 음성, 음향 이미지, 영상 등을 디지털 방식으로 제작, 처리, 유통하는 자료, 정보 등을 말한다. 구입에서 결제, 이용까지 모두 네트워크와 PC로 처리하기 때문에 종래의 통신 판매 범위를 초월한 전자 상거래(EC)의 독자적인 분야로서 시장 확대가 급속히 이루어지고 있다.

**관련어** CP(Content Provider), CA(Content Aggregator)

**분야** 디지털 콘텐츠

## Digital divide

### 디지털 디바이드

인터넷이 모든 사람에게 정보에 접근할 기회를 넓히는 것은 사실이지만, 고소득층과 저소득층, 도시와 농촌, 고학력자와 저학력자간의 정보 접근 기회의 차이가 존재하거나 그 차이가 심화될 수 있는 사실을 일컫는 용어이다.

**분야** 디지털 문화

## Digital economy

### 디지털 경제

디지털 경제는 돈탭스콧(Don Tapscott)이라는 컨설턴트가 같은 이름의 저서에서 처음으로 사용한 용어로, 신경제, 인터넷 경제, 네트워크 경제 등과의 용어와 같이 사용되고 있으나, 1998년 미국 상무성이 '떠오르는 디지털 경제'라는 보고서를 발간한 이후로 다른 용어보다 많이 사용되고 있다. 디지털 경제는 디지털 기술로 변화된 산업, 경제적 시스템 기반의 경제 활동을 지칭할 수도 있고, 디지털 상품 및 디지털 서비스가 전체 경제에서 차지하는 비중이 커지는 경제체제라고 할 수도 있다. 하지만, 디지털 경제라는 용어를 사용한다고 해서 디지털이라는 키워드의 의미만을 생각할 필요는 없다. 오히려 본질적인 변화는 경제 주체가 글로벌 디지털 네트워크인 인터넷으로 '네트워킹'되고 있다는 사실이다. 이러한 면에서 디지털 경제는 정확하게는 글로벌 디지털 네트워크 경제의 약자로 생각할 수 있다. 인터넷으로 대표되는 네트워킹의 급진전으로, 새로운 기술, 지식, 정보가 급속하게 전파되고 증폭됨으로써 기술 혁신의 속도, 고객의 주문 처리에 따른 기업 시스템의 대응 속도, 기업의 성장 속도가 상상하지 못할 정도로 빨라지고 있는 경제가 디지털 경제인 것이다. 디지털 경제는 산업간, 생산/소비자간, 조직간의 경계가 희미해지는 시대이며, 동시에 소비자(사용자) 중심으로 재편되는 시대이다. 조직적 측면에서는 느슨한 네트워킹의 시대로서, 기업, 소비자, 유권자, 각종 사회 단체 등이 각자를 위해 느슨한 결합도의 공동체를 형성하는, 공동체의 경쟁과 협조의 시대라고 할 수 있다. 디지털 경제 시대는 공생과 시너지, 상호 보완을 강조하는 WIN/WIN의 시대, 정보의 폭발로 인해 개인은 정보의 과충으로 시달리게 되어 개별 정보에 대한 주의 집중이 떨어지는 주의 산만의 시대이다. 또한, 수확체증의 법칙이 관찰되는 시대로서, 앞서 나간 기업이 계속 우위를 차지할 가능성이 점점 커지며, 반면 작지만 기민한 기업이 급속도로 성장할 가능성이 커지는 기존의 패러다임으로는 이해하기 어려운 속도의 시대이다. 디지털 경제는 2000년 전 예수님이 실행한 오병이어의 기적이 현실화되는 경제체제이다. 5개의 아날로그 떡과 두 마리의 아날로그 물고기로는 수천 명의 군중을 먹이고 12광주리가 남을 수가 없다. 하지만 디지털 경제체제의 5개의 디지털 떡과 2마리의 디지털 물고기는 수만 명의 군중에게 쉽게 복사되어 순식간에 네트워크를 통해 매우 저렴한 비용으로 전달될 수가 있다. 이것이 기존의 경제와 다

지텔 경제의 본질적인 차이이다.

**관련어** Increasing Return, Chasm, Moore의 법칙, Met Calfe의 법칙

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Digital Envelope

### 전자봉투

공개키 기반 암호기법에서 비밀키를 수신자의 공개키로 암호화하여 수신자만 비밀키를 알아낼 수 있도록 암호화한 것을 말하며, 키교환을 목적으로 한다. 전자봉투가 사용되는 이유는 다음과 같다. 보안 요구사항 중 기밀성은 비밀키 암호화 방식(대칭형 알고리즘) 또는 공개키 암호화 방식(비대칭형 알고리즘) 모두에 의해 구현될 수 있다. 두 방법은 각기 단점을 갖고 있는데, 비밀키 방식의 경우 상대방과 미리 다른 사람이 모르도록 키를 공유하고 있기가 어렵다는 점이며, 공개키 암호화 방식의 경우 암호화 및 복호화에 걸리는 시간이 길다는 것이다. 따라서, 전달할 정보 자체는 임의의 비밀키를 이용하여 암호화하고, 이 비밀키를 수신자의 공개키를 이용하여 암호화하여 보내는 것이다. 이 때 수신자의 공개키로 암호화 된 비밀키가 전자봉투이다. 수신자는 자신의 개인키로 비밀키를 복호화 한 후 이 비밀키를 이용하여 전달정보를 복호화하여 정보를 확인할 수 있다.

**관련어** PKI, Public Key, Private Key

**분야** e-비즈니스 보안

## Digital Products

### 디지털 제품

디지털 포맷으로 되어 있어서, 인터넷과 같은 디지털 네트워크를 통해 주고 받을 수 있는 재화를 의미한다. CD에 담긴 음악은 디지털 제품은 아니지만, mp3 파일에 담긴 음악은 디지털 제품이 된다. 디지털 제품은 복제하는 시간과 비용이 0에 가깝고, 번들링(Bundling)과 버저닝(Versioning)이 용이하다는 특성을 가지고 있어 기존의 물리적 제품과 다른 다양한 비즈니스 모델의 적용이 실험될 수 있으나, 디지털 제품에 저작권을 보호해주기 위해서는 적절한 DRM(Digital Rights Management)체계가 이를 뒷받침 해주어야 한다.

**관련어** Bundling, Versioning, DRM

**분야** 디지털 콘텐츠

## Digital signature

### 디지털 서명(전자 서명)

어떤 서류에 대한 수신자의 신원을 인증할 수 있도록 하는 신원인증 코드. 통신망을 통하여 컴

퓨터 시스템 간에 교환, 전송되는 메시지의 완전성(message integrity)을 보증하기 위한 메시지 인증(message authentication)과 해당 메시지에 대한 생성, 처리, 전송, 저장, 수신 등의 행위를 한 사용자를 보증하기 위한 사용자 인증(user authentication)의 기능을 겸하는 보안 기술 또는 수단. 비대칭 기술의 비밀 키(secret key)를 사용하여 메시지 인증 코드(MAC)와 유사한 부호를 전자 서명으로서 작성하는 방식이 그 대표적인 예다. 이 방식은 부록 첨부 디지털 서명이라고 불린다. 일반적으로는 해시 함수(hash function)로 메시지를 압축한(예를 들면 64바이트의) 데이터를 작성하여 이것을 송신자의 비밀 키로 암호화함으로써 전자 서명을 생성, 메시지에 첨부하는 것이다. 수신자는 송신자의 공개 키로 전자 서명 부분을 복호화한 후에 이 부분과 원래의 메시지를 다시 해시 함수로 돌려서 얻은 부분을 비교한다. 서로 동일하지 않은 경우에는 메시지에 대한 신뢰성과 신빙성(authenticity)이 없는 경우로 간주된다.

**관련어** Digital Certificate, CA(Certificate Authority)

**분야** e-비즈니스 보안

## Digital watermarks

### 디지털 워터마크

디지털 워터마크란 디지털 콘텐츠에 사용자의 ID나 자신만의 정보를 넣음으로써 불법적인 복제를 막고, 데이터 소유자의 저작권과 소유권을 효율적으로 보호하기 위한 방법으로써 데이터에 일정한 암호를 숨겨서 부호화하는 과정으로 영상이나 음성 등의 신호에 특정한 코드나 패턴 등을 삽입하는 기술이다. 역사적으로는 어떤 미술품이나 책의 저자나 주인이 이 작품이 자신의 것임을 표시하기 위해 육안으로 보이지 않는 특수한 형태의 표시를 해두는 것을 말하며, 물이나 특별한 방식으로만 볼 수 있는 약품으로 실제 작품에 표시해두는 것으로 정의되고 있다. 결국 디지털 워터마크는 디지털 정보나 기존의 아날로그 형태의 정보를 디지털화 할 때 첨가시키는 일종의 저작권 관리 정보로서 개인의 식별기호나 부호를 삽입하는 표시라고 정의될 수 있다.

**관련어** DRM(Digital Right Management)

**분야** e-비즈니스 보안

## Direct Distribution

### 직접 배송

공급업체에서 고객의 주문 물품에 대하여 직접배송을 하는 유형을 말한다. 웹 사이트에서 고객과의 거래가 발생하게 되면 쇼핑몰에서 공급업체에게 주문내역을 통보하고, 이에 기초하여 공급업체가 직접 고객에게 상품을 전달하는 방식이다. 쇼핑몰 사업자의 입장에서는 공급업체

에 배송과 관련된 모든 업무를 일임함으로써 공급업체와 배송업체들과의 관계에서 요구되는 노력과 비용을 줄일 수 있다는 장점이 부각된다. 그러나 이 방식은 사이트 운영자에게 많은 많은 공급 업체들의 배송 상황을 일일이 확인해야 하는 번거로움이 따른다. 또한 소비자는 여러 상품을 동시에 구입했을 때 서로 다른 경로로 여러 번 상품을 전달 받아야 하는 불편과 함께 상품 가격에 배송료가 개별적으로 각각 포함되는 것을 감수해야 한다는 불이익도 따르게 된다.

**관련어** Data Mining

**분야** SCM

## Direct marketing

### 다이렉트마케팅

제조업체가 기존 오프라인 유통망을 이용하지 않고 인터넷을 이용해서 최종소비자에게 직접 자사의 제품을 판매하는 판매 방법으로 컴퓨터 제조 및 판매업체인 Dell이 그 대표적인 예라고 할 수 있다. 중간 유통망을 두지 않기 때문에 가격경쟁력을 가지는 장점이 있으나, 원활한 주문 제작 및 재고관리를 위해 체계적인 내부 시스템이 요구된다. 또한, 기존의 유통망들과의 채널갈등이 야기될 수도 있다. 그 밖의 의미로 고객 DB를 이용한 마케팅의 일종으로 고객 DB에서 전략적인 타겟 고객을 선별하여 메일, 전화, 인터넷 등으로 제품 홍보 및 고객만족을 주는 것으로 면대면(face to face) 커뮤니케이션을 수행할 수 없는 고객을 정기적으로 관리하는 대안으로 등장할 수 없는 고객을 정기적으로 관리하는 대안으로 등장하였다.

**관련어** DataBase Marketing

**분야** 온라인 마케팅

## Directory Service

### 디렉토리 서비스

네트워크 내에 분산되어 있는 디렉터리를 일원적으로 관리하여, 디렉터리에 수용되어 있는 정보의 검색, 변경, 추가, 삭제 등 디렉터리 사용자(사용자인 인간이나 사용자 프로그램)가 요구하는 서비스를 제공하는 기능 단위. 개방형 시스템 간 상호 접속(OSI) 기본 참조 모델의 응용 서비스 요소(ASE)의 하나로 자리매김되어 있다. 이러한 디렉토리 서비스의 가장 대표적인 프로토콜은 LDAP과 X.500이다. X.500은 OSI 7layer에서 디렉토리 서비스를 하기 위한 표준이고, LDAP은 TCP/IP 네트워크에서 좀 더 경량화하여 디렉토리 서비스를 하고자 하는 표준 프로토콜이다.

**관련어** LDAP(Lightweight Directory Access Protocol), X.500

**분야** e-비즈니스 기술

## DirectX

### 다이렉트엑스

DirectX는 윈도우 상에서 실행되는 게임이나 동적 웹페이지 등과 같은 응용프로그램에서 그래픽 이미지와 멀티미디어 효과를 만들고 관리하는데 필요한 응용프로그램 인터페이스로 미국 마이크로소프트사가 1995년 윈도우95와 윈도우NT 4.0용으로 개발하였다. 윈도우 환경에 멀티미디어 기능과 오락기능을 강화시킨 프로그램들의 집합체이다. 2차원 및 3차원의 도형, 음성, 동화(動畵) 등 각종 미디어를 사용한 응용프로그램이 하드웨어 장치를 직접 접속한다고 해서 '다이렉트'라는 이름이 붙여졌다. 1995년에 X1을 발표한 이후에 기능을 계속 강화하여 1997년에 X5를 발표하였다. 컴퓨터 게임에 적합한 기능을 고루고루 갖추고 있다. 다이렉트 드로우(Direct Draw)는 그래픽 가속기 기능을 하며, 다이렉트 3D는 그래픽 가속기 없이 3차원 그래픽을 보다 자연스럽게 구현하게 해준다. 다이렉트 사운드는 사운드 기능을 직접 컨트롤하고, 다이렉트 3D 사운드는 3차원 사운드 기능을 컨트롤한다. 다이렉트 인풋은 조이스틱, 마우스 등 게임에 필요한 보조장치들을 제어해 주고, 다이렉트 플레이는 멀티플레이, 모뎀플레이 등을 통일된 규격상태로 즐길 수 있게 해준다.

**분야** 디지털 콘텐츠

## Disappearing Computing

### 사라지는 컴퓨팅

유럽연합(EU)은 2001년에 시작된 '정보화 사회기술 계획(Information Society Technologies research program: IST)'의 일환인 '사라지는 컴퓨팅 계획(Disappearing Computing Initiative)'은 일상 사물에 RFID 태그를 부착하여 사물간의 지능적이고 자율적인 감지와 통신이 가능한 환경을 구축하려는 계획이다. 주변의 일상 사물에 센서, 구동기, 프로세서 등을 내장시켜 사물 고유의 기능 외에 정보처리 및 정보교환 기능이 증진된 정보 인공물을 개발하여 새로운 가능성과 가치를 창출하고, 궁극적으로는 인간의 일상 활동을 지원 및 향상시킬 수 있는 환경을 구축하는 것을 목표로 한다.

**관련어** Silent Computing

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Disintermediation

### 탈매개화

구매자와 판매자 사이의 중개자가 없어지는 것을 뜻하는 것으로, 인터넷 등 정보통신네트워크의 발전에 따라 구매자와 판매자간의 직접 거래가 이루어질 것이라는 이른바 탈매개화 가설(Disintermediation Hypothesis)이 학계에 있었다. 그러나, 실제로는 중개상이 없어지기 보

다는 온라인에 기반한 새로운 중개상이 등장하는 것이 일반적인 상황으로 되고 있으며, 이를 채매개화(remediation)라고 부르기도 한다. 더 나아가서 정보통신네트워크의 발전에 따라 오히려 중개상이 늘어날 수 있기도 하며, 온라인 중개상을 오프라인의 중개상이 활용하기도 한다. 우리나라의 온라인 중고자동차 중개업을 하는 encar.com의 경우 사업 초기에는 오프라인 중개업자들이 위협을 느껴 반발하기도 하였으나, 그 이후 오프라인 중개업자들의 하나의 마케팅 채널로 기능하고 있다. 한편, 음악분야에서는 매체의 디지털화로 인해 진정한 탈매개화가 일어날 수 있는 가능성을 선보이고 있다. Peer-to-Peer기술에 의한 최종사용자간의 음악파일 공유 및 교환, Prince와 같은 음악가의 음악 직접 판매 비즈니스 모델 등은 정보통신 발전에 따른 탈매개화의 가능성을 보여주고 있다. 따라서, 탈매개화가 어디까지 진전될 수 있을 것인가에 대해서는 아직 결론이 나지 않은 상태이다.

**관련어** Infomediary, Direct Marketing, Channel Conflict

**분야** e-비즈니스 이론

## Disposable Computing

### 1회용 컴퓨팅

컴퓨터가 1회용 종이처럼 매우 저렴화될 수 있는 것을 실현하는 기술이다.

**관련어** Silent Computing

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Distributed Computing

### 분산 컴퓨팅

분산컴퓨팅이란 네트워크에 연결된 작은 규모의 컴퓨터들을 이용해 낮은 비용으로 고효율의 거대한 컴퓨팅 파워를 구현하는 솔루션으로 정의할 수 있다. Grid Computing라고 불려지기도 하는데, 가장 대표적인 예가 바로 미국 NASA와 버클리 대학이 주축이 돼 운영중인 SETI@Home이다.

**관련어** SETI@Home, Grid Computing

**분야** P2P

## Distribution Center

### 배송센터

기업 또는 업계 스스로가 행하는 것으로 다종 다량의 물품을 공급자로부터 받아들여 옮겨 쌓고, 나누고, 보관 및 유통가공하고, 정보처리하여 수요자가 주문하는 물건을 신속, 확실, 저렴하게 배송하는 시설이다. 주로 지역내의 집배를 대상으로 합리화를 도모하는 것으로 예를 들

면 슈퍼체인 스토어에 있어서의 배송센터가 그 예이다.

**관련어** Logistics

**분야** SCM

## DivX (Digital Internet Video Express)

### 디빅

마이크로소프트(MS)가 인터넷에서 음성이나 영상, 애니메이션 등을 실시간으로 제공할 목적으로 1999년 개발한 MPEG4(Motion Picture Experts Group 4)를 조작, 변용한 동영상 파일을 말한다. 원래는 미국의 유통업체인 서킷 시티가 DVD(digital versatile disc)를 대체할 목적으로 개발해 일정한 금액을 받고 대여용으로 유통시켰으나, DVD 업체와 시민단체의 반발로 인해 2001년 자취를 감추었다. 그 뒤 맥스모리스(MaxMorice)라는 닉네임을 쓰는 사람이 마이크로소프트의 MPEG4를 조작, 변용하고, 사운드 트랙을 최소화하기 위해 MP3 포맷을 채택한 디빅 코덱을 만들어 인터넷에 올리면서 빠르게 전세계로 확산되었다. 현재까지도 지적재산권 공유운동을 벌이는 세계 각지의 해커들에 의해 계속 업데이트되고 있다. 영상부분은 MPEG4를, 음성부분은 MP3를 채택하고 있으며, DVD 수준의 화질과 음질로 영화를 볼 수 있다. 입체음향도 가능하지만, 저작권료를 내지 않고 유통되는 불법복제판이라는 점이 문제점으로 지적된다. 주로 영화 시사회나 판매용 DVD를 활용해 파일을 만들기 때문인데, 심한 때는 개봉되지 않은 영화가 인터넷을 통해 먼저 유포되기도 한다.

**관련어** MPEG

**분야** 디지털 콘텐츠

## DM (Direct Mail)

### 다이렉트 메일

표적 마케팅 혹은 일대일 마케팅의 원리에 따라, 특정 고객에게 직접적으로 판촉활동을 할 목적으로 발송되는 카드, 안내장, 카탈로그, 팸플렛, 게시판 등과 같은 우편물을 말한다.

**관련어** Interactive Marketing

**분야** 온라인 마케팅

## DMB (Digital Multimedia Broadcasting)

### 디지털 멀티미디어 방송

음성, 영상 등 다양한 멀티미디어 신호를 디지털 방식으로 고정, 휴대, 차량용 수신기에 제공하는 방송 서비스. 이동 중에도 개인 휴대 정보 단말기(PDA)나 차량용 단말기를 통해 CD, DVD급의 고품질, 고화질 방송을 제공하며, 제공 방식은 시스템 A·Dh·E 등 3개 시스템이

있다. 시스템A는 디지털 위성 방송과 지상파 DMB의 유럽식 디지털 방송 규격(OFDM: 직교 주파수 분할 다중)을 따르고 있고, 시스템Dh는 지상파 DMB를 기반으로 하되 위성 DMB를 수용하는 혼합 방식을 취하고 있으며, 시스템E는 부호 분할 다중 접속(CDMA)과 거의 동일한 코드 분할 다중(CDM)방식을 택하고 있다.

**관련어** Satellite DMB, 지상파 DMB

**분야** 디지털 콘텐츠

## DMC (Digital Media Center)

### 디지털 미디어 센터

통신 방송 관련 업체들과 종합 유선 방송(CATV) 시스템 운영자(SO)들이 협력하여 케이블의 디지털 전환 작업을 추진하기 위한 통합 방송 기구. 기존 케이블 방송을 디지털화 하기 위해서는 기존의 아날로그 방송 프로그램을 디지털 신호로 제작/압축할 수 있는 설비, 디지털 방송을 수신할 수 있는 가입자 신호 변환 장치(Set Top Box)가 각 가정에 보급되어야 하며, 또한 아날로그 송수신 시설을 디지털 장비로 교체하고 전송망도 디지털 방송에 맞는 케이블로 바뀌어야 한다. 이러한 작업을 효율적으로 추진하기 위한 방안으로 대두한 것이 DMC이다.

**관련어** Set Top Box

**분야** 디지털 콘텐츠

## DMCA (Digital Millennium Copyright Act of 1998)

### 디지털 밀레니엄 저작권법

미국의 디지털밀레니엄저작권법(Digital Millennium Copyright Act: DMCA)는 인터넷상의 저작권침해에 대한 인터넷서비스제공자(ISP)들의 우려를 불식시키기 위하여, 적극적으로 ISP가 책임을 면제 받을 수 있는 일반적 면책요건과 구체적 면책요건을 제시하고 있다. ISP에게 저작권침해에 대해 무거운 책임을 부과하는 경우에는 적극적인 서비스개발을 주저하게 함으로써 인터넷의 발전을 저해할 가능성이 있기 때문이다. ISP의 책임과 관련하여서는, 기본적으로 ISP의 인터넷 시스템을 통해 타인들간에 소프트웨어를 자동으로 전송 및 복제하는 것에 대하여는 ISP의 책임을 물을 수는 없다. 통신의 중계과정에서 일시적으로 소프트웨어가 저장되고 송신되는 것은 ISP의 정상기능상 필수적인 것이며, 이와 같은 통신을 위한 일시적 저장은 저작권자에게 특별한 경제적 의미가 없기 때문이다. DMCA는 먼저 일반적 면책요건으로 1) 이용자들에게 사전에 계속적인 저작권침해행위자에 대하여는 인터넷서비스를 종료한다는 정책을 통지할 것과, 2) 저작권자들이 자신의 저작물을 보호하기 위하여 사용하는 저작권보호의 기술조치들을 그대로 수용하고 간섭하지 않을 것을 제시하면서, 구체적으로는, 1) ISP가 만들지 않은 저작권 침해 내용물을 전송한 경우, 2) ISP의 선별 과정

없이 자동 장치에 의해 정보가 전송되는 경우, 3) 사용자의 요구에 대한 자동 응답이 아니더라도 ISP가 콘텐츠의 사용자를 구체적으로 선별하지 않은 경우, 4) ISP가 의도된 콘텐츠 사용자 외의 다른 일반 사용자의 방식대로 저작권 침해 콘텐츠를 복제하지 않은 경우, 5) ISP가 저작권 침해 콘텐츠를 수정하지 않은 경우, 6) ISP가 저작권 침해 콘텐츠를 포함하는 웹사이트나 그 웹사이트 상의 저작권 침해 부분에 대해 신속하게 접속을 금지하는 경우 등을 규정하고 있다.

**관련어** SP(Internet Service Provider)

**분야** e-비즈니스 법제도

## DNS (Domain Name System )

### 도메인네임시스템

TCP/IP 네트워크에서 사용되는 네임 서비스의 구조이다. TCP/IP 네트워크에서는 도메인이라고 하는 논리적 그룹을 계층적으로 설정할 수 있고, 그 논리적 그룹 명칭인 도메인명을 컴퓨터의 명칭(호스트명)의 일부에 포함시켜 이용하는 방법을 찾고 있다. 도메인 혹은 호스트 이름을 숫자로 된 IP 주소로 해석해 주는 TCP/IP 네트워크 서비스로서, 계층적 이름 구조를 갖는 분산형 데이터 베이스로 구성되고 클라이언트/서버 모델을 사용한다. 각 컴퓨터의 이름은 마침표에 의해 구분되고 알파벳과 숫자로 구성된 세그먼트의 문자열로 구성되어 있다. 예를 들어 기관별로는 com이면 기업체, edu인 경우는 교육기관, gov인 경우는 정부기관 등으로 나누어져 있다. 국가도메인은 au는 호주, ca는 캐나다, jp는 일본, kr는 한국, tw는 대만, uk는 영국 등이다.

**관련어** TCP/IP

**분야** e-비즈니스 기반

## DOCSIS (Data-over-Cable Service Interface Specifications)

Data-over-Cable 서비스 인터페이스 규격은 가입자 위치와 케이블 통신 사업자 전파 중계소에 있는 장비를 위한 기술적인 규격을 정의한다. DOCSIS를 채택하게 되면 Data-over-Cable 서비스의 채택이 가속화되며, 시스템 운영자의 인프라 전역의 장비들의 호환성을 보장할 수 있게 된다.

**분야** e-비즈니스 기반

## DOM (Document Object Model )

W3C에 의해 개발되고 있는 프로그래밍 인터페이스 규격인 DOM은 XML과 HTML문서에 관한 표준 프로그래밍 인터페이스를 제공하여, 각종 프로그램에서 이들 문서를 읽어 들어 손

쉽게 처리할 수 있도록 지원한다. 즉 XML과 HTML문서 내부에서 발견할 수 있는 모든 요소들을 탐색하여 변화시킬 수 있으며 추가하는 것도 가능하다. 현재로서, HTML과 XML은 그저 데이터 구조의 형태로 문서를 표현하는 방법일 뿐이다. 이러한 문서들은 마치 프로그램 객체처럼, 자신들의 콘텐츠나, 객체 내에 감추어진 데이터를 가질 수 있게 됨으로써, 문서를 조작할 수 있는 컨트롤을 보장하는데 도움을 줄 수 있게 될 것이다. 문서들은 객체들과 마찬가지로, 메소드라고 불리는 객체지향 프로시저들을 함께 가지고 갈 수 있다. DOM은 문서 상에서 프로그래밍 컨트롤을 어떻게 제공할 것인지를 지정하기 위한, 전략적이고 개방된 노력이다.

**관련어** XML, HTML

**분야** e-비즈니스 기술

## Domain

### 도메인

인터넷상의 컴퓨터 주소를 알기 쉬운 영문으로 표현한 것으로 도메인은 네트워크를 관리하기 위한 영역이다. 예전에는 숫자로 된 IP주소가 사용되었지만 지금은 시스템, 조직, 조직의 종류, 국가의 이름순으로 구분되어 있다. 도메인 이름은 최상위 도메인과 서브도메인, 호스트 이름 등으로 계층적으로 구성된다. 최상위 도메인은 '국가'를 의미하여 미국이라면 기관의 성격을 나타낸다. DNS(Domain Name system)란 인터넷의 도메인체계이다. 도메인 이름을 IP 주소로 변환하는 역할을 하며, DNS는 인터넷에 연결된 컴퓨터를 구별해 준다

**관련어** DNS

**분야** e-비즈니스 기반

## DoS (Denial-of-Service)

### 서비스 거부 공격

정보 시스템의 데이터나 자원을 정당한 사용자가 적절한 대기 시간 내에 사용하는 것을 방해하는 행위로 주로 시스템에 과도한 부하를 일으켜 정보 시스템의 사용을 방해하는 공격 방식이다. DoS는 한 사용자가 시스템의 리소스를 독점하거나 모두 사용, 또는 파괴함으로써 다른 사용자들이 이 시스템의 서비스를 올바르게 사용할 수 없도록 한다.

**관련어** Firewall, Spoofing, Packet Sniffing

**분야** e-비즈니스 보안

## Downsizing

### 다운사이징

대형 컴퓨터에서 수용하던 응용 프로그램(application program)을 워크스테이션이나 개인용 컴퓨터(PC) 등과 같이 상대적으로 소규모인 컴퓨터들과, 이들을 연결하는 근거리통신망(LAN)으로 이루어진 분산 시스템에서 수행할 수 있도록 재구성한 것이다. 이를 위해서는 분산처리, 클라이언트/서버 구조 등과 같은 다양한 기술이 필요하다. 다운사이징의 주된 목적은 워크스테이션이나 개인용 컴퓨터 등을 사용함으로써 가격을 절약하고 또 이들 시스템들이 주로 사용하는 개방형 시스템(open system)의 여러 이점을 누리하고자 한 것이다. 다운사이징을 채택하면 소프트웨어의 수명이 길어지고 이식성이 좋아지며, 시스템의 유연성(flexibility)이 좋아지는 등의 장점이 많다. 그러나 이 기술은 아직 성숙단계에 이르지 못하여 기존의 대형 컴퓨터에서 운영되던 시스템에 모두 적용시키기는 어렵다. 특히 고장시의 대책, 대용량의 입출력 처리, 시스템 운영의 자동화 등 대형 컴퓨터에 비해 보완되어야 할 점이 많이 남아 있다. 기술적인 문제 외에도 개방형 시스템과 기존의 대형 컴퓨터 시스템 모두를 잘 아는 기술인력이 부족하다는 것도 다운사이징으로의 전환을 지연시키는 요인 중의 하나이다. 현재로서는 이와 같은 어려움이 크게 장애요인이 되지 않으면서도 개방형시스템의 강점인 네트워크, 그래픽스, 대화식 연산 등을 잘 활용할 수 있는 응용부터 다운사이징이 채택되고 있다.

**관련어** Client-Server Model

**분야** e-비즈니스 기술

## DRM (Digital Right Management)

### 디지털 저작권 관리

DRM은 웹을 통한 유료 콘텐츠의 안전한 배포를 보장하고, 보다 중요한 것은 불법 배포를 방지하기 위해 개발된 서버 소프트웨어의 한 종류이다. DRM 기술은 넷스터와 같은 사용자간 파일 교환 프로그램들의 광범위한 사용으로 급격히 증가된 상용 제품의 온라인 프라이버시 보호 수단으로 개발되고 있다. 비록 온라인 콘텐츠가 저작권법에 의해 보호 받고는 있다지만, 불법적인 웹 사용을 단속하고 범법 행위자를 잡는 것은 현실적으로 매우 어렵다. DRM 기술은 온라인 밀렵꾼을 범행이 일어난 후 체포하는 마구잡이식 전략보다는, 보다 확실한 문제해결 접근방식으로서 애당초 웹 콘텐츠를 훔치는 것 자체가 불가능하도록 초점을 맞춘다. 많은 회사들이 다양한 접근방법과 기술에 기반을 둔 여러 가지 DRM 제품들을 내놓고 있다. 일반적으로 DRM 제품들은 서버 소프트웨어와 사용자용 플러그인 등, 운영에 필요한 모든 것들이 포함되어 있는 일괄 패키지 형태를 갖추고 있다

**관련어** Napster, P2P, Digital Product

**분야** 디지털 콘텐츠

## DSS (Decision Support System)

### 의사결정지원시스템

DSS는 의사결정문제 중에서 비 구조적이거나 반 구조적인 의사결정문제에서의 의사결정을 지원하기 위한 정보시스템이라고 할 수 있다. 의사결정지원시스템은 말 그대로 의사결정을 지원하기 위한 시스템이므로 시스템에서 제시하는 대안이 문제해결의 답안이 아니라 보조적인 지식일 수도 있고 답안을 제시하더라도 문제의 해답이 아닐 수도 있다. 이는 의사결정지원시스템이 다루는 문제가 해답이 없거나 찾지 곤란한 비 구조적이거나 반 구조적인 의사결정문제이기 때문에 발생하는 자연적인 현상이다. 그러나 의사결정지원시스템을 이용함으로써 사용하는 의사결정이 어려운 비 구조적이거나 반 구조적인 의사결정문제에 대해서도 체계적이고 일관된 의사결정지원을 받을 수 있다

**관련어** MIS(Management Information System)

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## DTD (Data Type Definition)

DTD는 SGML의 규칙을 따르는 특수한 정의로서 문서의 문단을 구분하고, 주제의 제목을 식별하고, 또 각각이 어떻게 처리되어야 할지를 나타내는 마크업을 식별할 수 있도록, 문서와 함께 동반되는 하나의 규칙이다. 문서와 함께 DTD를 상대방에게 보내면, DTD 리더(또는 SGML 컴파일러)를 갖고 있는 어떠한 곳에서도 그 문서를 처리하여, 원래 의도한대로 화면에 표시하거나 프린트할 수 있게 될 것이다. 이것은 하나의 표준 SGML 컴파일러가, 다른 마크업 코드 및 관련된 의미를 갖는 많은 다른 종류의 문서들을 서비스할 수 있다는 것을 의미한다. 컴파일러는 DTD를 참조하여, 그 문서를 적절히 화면에 표시하거나 프린트한다. 현재 웹에서 DTD는 XML의 규칙을 표현하기 위해 가장 많이 쓰이는데, XML DTD(Document Type Definition)는 XML문서의 구조 및 내용에 관한 정보를 정의하는 것으로서, 일반적으로 XML 문서사례를 검증하는 데 사용된다. XML문서의 구조에 관한 정보는 XML문서를 구성하는 엘리먼트(Element)들과 그 구조, 이러한 엘리먼트들의 속성(Attribute)에 대한 정의를 말한다.

**관련어** XML, RDF

**분야** e-비즈니스 기술

## Dutch Auction

### 네덜란드식 경매

경매가 시작될 때 판매자가 최고가를 제안하고 구매자가 구매의사를 밝힐 때까지 가격을 낮춰가는 방식으로 영국식 경매와는 달리 내림차순 경매라고 한다. 공개적으로 진행되며, 네덜란드 화훼시장에서부터 시작되었다. 꽃, 채소 종류나 비행기 좌석 등의 시간이 지남에 따라 그

가치를 쉽게 상실하거나 완전히 상실하는 상품 등에 많이 이용된다. 또는 보석이나 귀금속과 같은 고가의 상품이 내림차순 경매에서 많이 거래된다. 경매 운영자는 현재 가지고 있는 재고가 소진될 때까지 가격을 계속 낮추어나가며 재고가 소진될 때 경매가 종료되게 된다. 이 경우, 경매 운영자의 재량에 따라 제시 요구 가격간의 차이를 조절함으로써 가격이 낮추어지는 속도를 조절할 수 있는데 이를 통하여 재고의 소진 속도를 부분적으로 통제할 수 있게 된다.

**관련어** Auction, English Auction

**분야** 온라인 경매

## DVI (Digital Video/Visual Interactive)

비디오 이미지를 디지털 데이터로 저장하였다가 컴퓨터로 재생할 수 있는 동화상 기술로서 인텔을 중심으로 개발되었다. DVI는 CD-ROM에 저장되는 화상정보의 규격을 정의한 기술로서, 이를 이용하면 한 시간 분량의 동영상(비디오) 자료를 한장의 디스크에 저장할 수 있다. 동영상 자료를 디지털 데이터로 저장하는데 가장 어려운 점은 동영상의 각 프레임이 막대한 양의 기억장치를 필요로 한다는 점이다. 하나의 프레임은 2MB 의 기억장치를 필요로 하는데, TV는 매초 30프레임을 보여주므로 사용자가 TV를 보듯이 동영상 자료를 보기 위해서는 엄청난 기억장치가 필요하다. 그러나 DVI는 동영상 압축/복원 칩과 디스플레이 표시용 칩을 개발하여 개인용 컴퓨터에서 가정용 VTR 이상의 화질이 가능하도록 했다. PC뿐 아니라 매킨토시용과 UNIX용 시스템도 개발되어 있다.

**관련어** MPEG

**분야** e-비즈니스 기술

## DW (Data Warehouse)

### 데이터 웨어하우스

데이터 웨어하우스(DW)란, 기간 시스템의 데이터베이스에 축적된 데이터를 공통의 형식으로 변환하여 일원적으로 관리하는 데이터베이스를 말한다. 웨어하우스는 창고나 격납고의 뜻으로, 데이터의 격납이나 분석 방법을 포함하며 조직 내 의사 결정을 지원하는 정보 관리 시스템으로 이용된다. 기업에서 계속적으로 발생하는 거래 데이터를 시간 단위로 나누어 각 시간대별로 자료를 저장한다는 의미를 강하게 가지고 있으며, 저장된 정보를 적절하고 손쉽게 엑세스할 수 있도록 함으로써 좀더 정확한 비즈니스 의사결정의 수립을 가능하게 한다. 또한 의사결정권자들이 기존의 시스템은 물론 클라이언트와 서버, 병렬처리 아키텍처 및 인터넷 기술 등 동원 가능한 모든 테크닉을 활용할 수 있도록 해야 진정한 의미를 지닌다.

**관련어** Data Mart, Data Mining, DBMS, DB Marketing

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## E

**E2E (Engineer to Engineer)**

E2E는 엔지니어들이 인터넷 가상 설계 시스템에서 공동작업을 통해 설계, 제작하는 새로운 개념의 생산 방식이다. 기초연구에서 디자인, 부품조달, 생산, 진열에 이르는 모든 과정을 인터넷으로 연결해 실시간으로 정보를 교환하며 공동작업을 하기 때문에 생산 및 판매의 효율성을 극대화할 수 있다는 장점이 있다. 1970년대 이후 자동차 생산 과정이 빨라지면서 신제품 개발 기간이 훨씬 줄어들기는 했지만, 2000년대 들어 자동차 시장의 경쟁이 더욱 치열해지면서 기업 흐름 곳곳에서 이런 공동작업 현상이 일어나고 있다. 미국의 포드, 다임러크라이슬러, 제너럴모터스 등 빅3가 이미 소프트웨어업체들과 손을 잡고 E2E 관련 소프트웨어 개발에 착수했다. E2E가 실현되면 전세계 엔지니어와 부품업체들이 실시간으로 대화를 해가면서 자동차를 설계하고, 3차원 영상을 통해 곧바로 설계를 바꿀 수 있으며, 시뮬레이션을 통해 자동차의 성능을 평가할 수도 있다.

**분야** e-비즈니스 기술

**E911 Act****E911 법**

E911 법은 GPS 등 위치확인기술을 이용해 이동통신 업체들이 휴대폰 가입자의 위치를 확인해 소방서 등 긴급구조기관에 알려주는 것으로, 이는 미국연방통신위원회(FCC)가 지난 1999년 Wireless Communications and Public Safety Act of 1999를 통해 긴급구조의 경우 고객의 동의 없이도 위치정보를 활용할 수 있도록 통신법 제222조를 개정된 것을 바탕으로 지난 2001년부터 적극 추진해 온 정책이다.

**관련어** GPS

**분야** e-비즈니스 법제도

**EAI (Enterprise Application Integration)****기업 애플리케이션 통합**

EAI는 기업내의 컴퓨터 애플리케이션들을 현대화하고, 통합하고, 조정하는 것을 목표로 세운 계획, 방법 및 도구 등을 일컫는 용어이다. 대체로, 기업들은 오래 전부터 사용해오던 기존의 응용프로그램들과 데이터베이스를 가지고 있으며, 여기에 기능을 추가하거나, 또는 인터넷,

전자상거래, 엑스트라넷 및 기타 다른 기술들을 이용하는 새로운 애플리케이션으로 바꾸어 나가는 동안, 기존의 것들을 계속해서 사용하기 원한다. EAI는 기업의 비즈니스와 애플리케이션의 새롭고 통합적인 시각을 개발하고, 기존의 애플리케이션들이 새로운 시각 내에 어떻게 맞추어지는지를 확인하고, 또 새로운 애플리케이션과 데이터를 추가하는 동안 이미 존재하는 것들을 효과적으로 재 사용할 수 있는 방법을 고안하는 등의 활동을 포함한다.

**관련어** B2Bi

**분야** e-비즈니스 시스템

**EAM (Extranet Access Management)****통합인증권한관리**

인트라넷, 엑스트라넷 및 일반 클라이언트/서버 환경에서 자원의 접근 인증과 이를 기반으로 자원에 대한 접근 권한을 부여, 관리하는 통합 인증 관리 솔루션. 하나의 ID와 암호 입력으로 다양한 시스템에 접근할 수 있고 각 ID에 따라 사용 권한을 차등 부여하는 통합 인증과 권한 관리 시스템이다. 일반 기업과 금융권, 포털 등 기업 내 사용자와 일반 사용자에게 적용 가능하며 인터넷 뱅킹, 쇼핑 등 서비스 편의성과 운영비 절감 및 기업 내 보안 효과가 있다.

**분야** e-비즈니스 보안

**EAP (Extensible Authentication Protocol)****확장 인증 프로토콜**

EAP(Extensible Authentication Protocol)는 무선 워크스테이션과 인증 서버 사이에 인증 정보를 전달하는 데에 사용되는 프로토콜이며, 실제 인증은 EAP 유형에 의해 정의 및 처리된다. 인증자 역할을 하는 액세스 포인트(AP)는 무선 워크스테이션과 인증 서버가 통신할 수 있도록 하는 프로토콜이다. WLAN 보안은 필수적이며 EAP 인증 유형은 WLAN 연결의 보안을 강화하는 유용한 방법을 제공하므로 솔루션 공급업체마다 자사의 WLAN 액세스 포인트 제품에 필요한 EAP 인증 유형을 빠르게 개발하고 있다. 가장 널리 사용되는 EAP 인증 유형으로는 EAP-MD-5, EAP-TLS, EAP-PEAP, EAP-TTLS 및 Cisco LEAP가 있다.

**관련어** AP

**분야** e-비즈니스 보안

**Early Adopter****초기수용자**

제품이 출시될 때 가장 먼저 구입해 평가를 내린 뒤 주위에 제품의 정보를 알려주는 성향을 가진 소비자 군을 말하며, Visionary라고도 한다. early와 adopter의 합성어로 미국의 사회학자

에버릿 로저스가 1957년 저서 '디퓨전 오브 이노베이션(Diffusion of Innovation)'에서 이 용어를 처음 사용할 때만 해도 대중에게 알려지지 못했으나, 1995년 이 책의 재판이 나올 무렵 첨단기시대를 맞아 현대의 신조어로 부상했다. 원래는 남들보다 빨리 신제품을 사서 써 보아야만 직성이 풀리는 소비자 군을 일컫는 말이었다. 그러다 이러한 소비자들이 늘어나면서 의미가 확대되어 제품이 출시될 때 남들보다 먼저 제품에 관한 정보를 접하고, 제품을 먼저 구입해 제품에 관한 평가를 내린 뒤 주변 사람들에게 제품의 특성을 알려주는 성향을 가진 일련의 소비자 군을 일컫는 말로 쓰이게 되었다

**관련어** Chasm

**분야** e-비즈니스 이론

## e-Auctions (Electronic Auctions)

### 전자경매

인터넷 상에서 경매 절차를 진행하는 것으로 경매자는 인터넷을 통해 입찰가를 제출하게 되며 입찰자중에서 가장 비싼 입찰가를 제출한 입찰자에게 거래의 우선순위를 배정하는 영국식 경매가 가장 일반적이다. 영국식 경매외에도 구매자가 가격대와 요구 조건을 제시하면 입찰가를 판매자가 제시하는 방식의 역경매나, 경매가 시작되면 가격이 내려가고 원하는 가격에서 의사 결정을 하면 해당가격에 판매하는 네덜란드식 경매 방식도 인터넷에서 구현하는 경우가 있다. 영국식 경매방식으로는 ebay.com이 역경매 방식으로는 priceline.com이 많이 알려져 있다. 인터넷 경매가 인터넷 사업에서 성공한 몇 되지 않는 사업 모형으로 각광을 받는 것은, 그 거래 모형이 인터넷이 가지고 있는 디지털의 성격과 네트워크의 성격에 매우 적합하다는 데에 그 이유가 있다. 인터넷 경매는 본질적으로 가격이 변화무쌍하게 움직이는 모형이라는 점에서 인터넷의 디지털 특성에 적합하고, 네트워크 효과가 철저히 작동된다. 인터넷 경매는 구매자가 많을수록 판매자가 물리고, 판매자가 많을수록 구매자가 물리는 직간접의 네트워크 효과가 일어나기 때문에, 초기 진입 성공자가 시장을 주도하면서 산업의 수익성을 도모할 수 있다.

**관련어** C2C, Bidding

**분야** 온라인 경매

## e-Banking (Electronic Banking)

### 전자금융

인터넷이 가능한 단말기(PC, Mobile Phone, PDA 등)를 이용하여 집이나 사무실 등 장소에 상관 없이 다양한 은행활동을 하는 것을 말한다. Cyber Banking(싸이버뱅킹), Virtual Banking(가상 은행), Online Banking(온라인 은행), Home Banking(홈 뱅킹) 등으로도 알려져 있다.

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## eBI (e-Business Integrator)

e-비즈니스 통합을 지원하는 업체나 그러한 일을 지칭하는 용어로, e-비즈니스 통합이나 그 일을 지원하는 업체를 뜻한다. 1990년대 후반부터 기업의 홈페이지가 단순한 홍보수단을 넘어 비즈니스의 수단으로 활용되며 생겨난 신종 기업 형태이다. 홈페이지 구축에서부터 인터넷 광고와 온라인 프로모션, 사이트의 유지와 보수, 평가에 이르기까지 e-비즈니스 전문분야에 대한 컨설팅을 원스톱서비스로 제공한다.

**관련어** XML, B2B, BizTalk, RosettaNet

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## e-Book (Electronic Book)

### 전자책(e북)

데스크톱, 노트북, PDA, 휴대폰, 인터넷 TV 등 각종 단말기 등을 통해 읽을 수 있는 디지털화된 책을 뜻한다. 책으로 발간됐거나 발간될 수 있는 저작물의 내용이 디지털데이터로 수록, 저장되고 이것을 유무선 통신망을 통해 개인이 읽고 보고 들을 수 있도록 한 것이 e북이다. 종이책 절반 이하 가격, 구매시간 절약, 검색 및 하이퍼 링크 등 편리한 기능과 함께 입체적 독서(소리, 동영상 등), 휴대, 너른 공간이 필요 없는 디지털 서재의 가능성 등 많은 장점 때문에 앞으로 활용도가 높아질 전망이다.

**관련어** PDF

**분야** 디지털 콘텐츠

## EBPP (Electronic Bill Presentment and Payment)

### 전자요금 고지 및 지불

EBPP서비스는 전화료, 신용카드, 세금, 아파트 관리비, 보험료 등 각종 요금 청구서들을 해당 업체가 인터넷상으로 고객에게 직접 혹은 인터넷 빌링회사를 통해 고지하고 고객이 이를 인터넷상에서 확인하고 결제하는 서비스이다. 이때 청구인(기업)은 청구내역을 수록한 컴퓨터 파일을 인터넷 빌링회사 앞으로 송부하고 빌링회사는 이를 고객이 거래하는 은행 앞으로 전달하면, 은행은 동 내역을 인터넷을 통해 고객에 고지하게 된다. 그리고 고객은 인터넷을 통해 청구금액 및 결제계좌 잔액을 확인하고 대금을 납부하면 결제내역은 빌링회사 앞으로 자동적으로 전달되며, 납부정보는 청구인에게 송부된다. 따라서 EBPP서비스는 기존에 개별적으로 제공되던 전자고지(Electronic Presentation)와 전자결제(Electronic Payment)를 결합하여 인터넷상에서 서비스를 제공하는 것이다. EBPP서비스는 요금지불청구와 결제에 걸친 전 단계에서 종이를 제거하여 요금청구서의 인쇄, 통지 및 요금결제의 전 과정을 컴퓨터 네트워크 상에서 처리함으로써 높은 우편비용을 부담하고 있는 청구인은 상당한 비용절감효과를

기대할 수 있고, 고객도 은행에 가지 않고 집에서 대금결제를 완결 할 수 있다.

**관련어** PG

**분야** 온라인 금융

## e-Business

### e-비즈니스

e-business는 '정보통신네트워크의 발전에 따라 변화된 기업활동'을 포괄적으로 지칭하는 용어로 사용되고 있다. IBM이 처음 사용하고 등록한 용어이지만, 이제는 특정 기업이 소유하여 사용하는 용어가 아닌 일반화된 용어로 자리잡았다. 경쟁 용어인 '전자상거래(e-commerce)'라는 용어는 '상거래'로 한정한다는 측면에서 제한적이며, '인터넷 비즈니스'라는 용어는 매체를 '인터넷'으로 한정한다는 측면에서 제한적이어서, e-business라는 용어가 가장 포괄적인 용어로 인정되어 사용되고 있다. 좁은 의미에서의 e-business라는 용어는 인터넷과 IT를 이용하여 채용, 구매, 제조, 유통, 판매, 서비스, 계약 등 비즈니스의 여러 활동을 혁신하고 디지털화하여 경영활동의 효율성과 생산성을 높이며, 새로운 사업 기회를 창출하는 계획적이고 조직된 혁신활동을 의미한다. 특히 기존 전통산업에서 Internet과 IT를 도입하여 창출되는 전자적 거래, 신규 비즈니스 혹은, 이들 영역간 상호작용과 융합을 통해 생겨나는 비즈니스 활동, 즉, 전자화된(Electronic) 도구를 활용하여 수행되는 전반적인 기업의 경영활동(Business)을 의미한다. 반면 '인터넷 비즈니스'는 기존기업의 관점보다는 인터넷 등에 의한 새로운 산업과 시장, 비즈니스 모델의 등장을 강조하는 측면이 강하다. 그러나, 점차 e-business라는 용어가 기존기업의 관점과 새로운 산업의 관점을 모두 포괄하는 용어로 자리 잡아가고 있다고 볼 수 있다.

**관련어** Digital Economy, Electronic Commerce

**분야** e-비즈니스 주요 개념

### ebXML (E-Business eXtensible Markup Language)

ebXML이란 모든 기업이 세계 어디에서 어느 누구와도 e-비즈니스를 할 수 있도록 하기 위하여 UN산하의 무역촉진 및 전자거래 표준제정 국제기구인 UN/CEFACT(United Nations Center for Trade Facilitation and Electronic Business)와 XML 표준화 기구인 OASIS(Organization for the Advancement of Structured Information Standards)가 공동 추진하고 있는 XML 및 인터넷 기반 개방형 전자상거래 표준으로, 모든 기업이 세계 어디에서 어느 누구와도 전자상거래를 쉽게 참여할 수 있도록 하기 위해 만들어진 개념이다. ebXML은 개방성(명세개발 작업에 있어 누구나 아무런 비용부담 없이 참여 가능)과 상호 연동성(ebXML 명세에 따라 누구나 특정 솔루션이나 플랫폼에 의존없이 전자상거래가 가능)을

특징으로 한다.

**관련어** XML

**분야** 기업간 e-비즈니스

## EC (e-Commerce, Electronic Commerce)

### 전자상거래

전자상거래는 기업이 전자적으로 거래를 할 수 있도록 하는 기업의 업무처리, 적용 및 기술들에 의한 거래라고 정의할 수 있다. 즉 전자상거래란 전자문서교환(Electronic Data Interchange: EDI), 인터넷, PC 통신, 전자우편, 전자자금이체, 전자화폐, 통신망을 이용한 일반적인 거래활동을 말한다. 전자상거래의 기원은 미국의 Lawrence Livermore National Laboratory가 미 국방부의 프로젝트를 수행하면서 처음으로 사용한 용어인데, 거래가 시작되면서부터 끝날 때까지 서류가 사용되지 않는 기업 환경을 정보기술에 의해 달성하려는 데 그 목적이 있었다. 네트워킹과 컴퓨팅 기술의 놀랄만한 성장과 표준화된 멀티미디어 문서의 개발 기술은 인터넷의 폭발적인 성장과 보급을 가져와 인터넷을 기반으로 하는 시장이 형성되었고 시간적·공간적 장벽을 뛰어 넘어 전 세계를 포괄하게 되는 과정에서, 전자상거래는 새로운 비즈니스 환경으로 인식되어 급속히 개발되었고, 이는 종래의 컴퓨터 데이터 네트워크가 비즈니스 거래를 측면 지원하는 것과는 현격한 차이가 있다. 전자상거래에 대한 정의는 여러 가지 관점에서 다양하게 내릴 수 있겠으나, Kalakota와 Whinston [1996]은 네트워크를 통한 상품의 구매와 판매로 정의하고 있다. 그러나 전자상거래의 활용영역이 금융, 교육, 전시회 등 다양한 분야에까지 확산되고 있는 점을 감안해 볼 때 네트워크를 활용하여 수행되는 모든 상거래 행위와 이를 지원하는 활동들을 포함하는 일련의 행위로 정의 내리는 것이 합당하다. 전자상거래는 처음에 EDI의 발달에서 비롯되었다.

EDI는 1960년대에 국제운송회사들이 운송서류를 신속히 전달할 목적으로 전자문서를 표준화하여 사용한 것이 시초이다. EDI는 기업거래에서 표준화된 전자형식으로 컴퓨터와 컴퓨터 간에 상호 정보를 처리하는 절차라고 정의할 수 있다. 정보통신기술과 컴퓨터기술의 발달에 따라 이러한 EDI체제는 기업간 전자상거래(Business-to-Business EC: B2B EC) 체계에 포함되어 발전하고 있다. EDI는 본래 기업거래에 있어서 종이서류에 의하여 발생하는 오류를 감소하고, 처리비용을 절감하기 위하여 탄생된 것으로서 신속성과 비용절감효과가 그 장점으로 부각된다. 그러나 EDI는 전자상거래가 적용되면서 그 한계를 갖게 된다. 전자상거래는 EDI를 포함하여 기업간의 효율적인 활동을 도와줄 수 있는 공통의 데이터베이스를 공유하면서 개인과 개인간의 상호 통신교류 및 자금의 이전을 가능하게 하는 전자거래이다. 즉 EDI가 회사간의 컴퓨터와 컴퓨터 간에 기술적으로 사용될 목적으로 단일한 기술을 사용하도록 고안된 것인 반면, 전자상거래는 기업 대 기업은 물론이고 개인 대 개인간의 관계에서 이용되는

것이며, 전자상거래를 유지하는 기술적 구성요소도 전자적으로 사람들 사이의 통신이 가능하여야 한다. 따라서 전자상거래는 전자상거래의 기술적인 수단을 이용하여 거래상대방사이의 관계성과 계약이행을 강화하는데 그 목표를 두게 된다. 이러한 점에서 전자상거래는 EDI와 다르며 전자상거래가 EDI 보다 더 포괄적인 개념이다.

**관련어** e-Business, Digital Economy

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## e-Cash (Electronic-Cash/Cybercash)

### 전자현금

전자 현금은 온라인 네트워크 상에서의 주요한 지불 매개체로서 종이화폐를 대체하고자 하는 시도에서 만들어졌다. 전자 현금은 종이 화폐상에서의 보안과 프라이버시를 컴퓨터 네트워크 상에서의 편리성과 결합시킨 형태이며, 종이화폐를 대체하기 위해서 전자 현금 시스템들은 일반적인 신용카드와 debit 카드 시스템들에서는 부족한 것으로 인식되는 몇 가지 실제 화폐와 같은 성질들을 지녀야 한다. 동전이나 지폐와 같은 형태를 지닌 화폐가 아니라 네트워크에서 통용될 수 있는 화폐를 말한다. 이러한 전자화폐가 통용되기 위해서는 신용과 보안문제에 각별한 신경을 써야 한다. 그것들에는 다른 누군가에게 양도 될 수 있고 거래될 수 있는 성질, 정당한 소유자임을 화폐가 증명해 줄 수 있는 성질, 어떤 사용자들이건 소유할 수 있는 성질 등이다. Electronic Cash는 Digital Cash, Electronic Money 등으로도 불린다. 초기에 DigiCash사 등의 전자 현금의 확산 시도가 있었으나 실패했고, 현재는 온라인 게임사이트, 온라인 커뮤니티 사이트 등, 개별 사업자의 내부에서 통용되는 전자 현금 시스템이 있다. 싸이월드의 도토리가 대표적인 전자 현금의 브랜드이다. 미국에서는 PayPal이 어느 정도 전자 현금의 성격으로 사용되고 있다.

**관련어** e-Money

**분야** 온라인 금융

## ECN (Electronic Communication Network)

### 전자증권거래네트워크

ECN은 컴퓨터 네트워크를 활용해 주식을 매매하는 전자적인 증권거래시스템이다. 증권회사나 언론사들이 온라인상에서 설립하는 가상 증권거래소로서 기존 증권거래소와는 달리 실체가 없이 온라인 상에서만 존재한다. 즉 투자자들이 인터넷을 통해 내는 매매 주문이 증권거래소를 통하지 않고 직접 ECN시스템에서 거래가 이뤄지는 방식이다. ECN은 신속한 거래, 낮은 수수료, 거래 당사자의 익명성 보장 등의 장점이 있다. 그러나 정부 당국으로부터 규제를 받지 않기 때문에 이를 이용한 불법, 탈법 거래가 성행할 수 있다. 또 별도의 투자자 보호 장치

가 없어 선의의 피해를 입는 투자자들이 발생할 수도 있다.

**관련어** KOSDAQ

**분야** 온라인 금융

## Economy of scale

### 규모의 경제

생산요소 투입량의 증대(생산규모의 확대)에 따른 생산비절약 또는 수익향상의 이익을 말한다. 이에 관하여는 일반적으로 대량생산의 이익, 대규모 경영의 이익이라는 말이 알려져 있다. 대량생산의 이익이 기업의 생산설비가 일정한 때 발생하는 규모의 경제를 뜻하는 데 비하여, 대규모 경영의 이익은 생산설비의 확대 또는 동일 기업에서 플랜트 수의 증가를 포함한 규모의 경제를 의미한다. 생산비에는 생산량의 증대에 따라, 1)원재료비, 노무비 같이 정비례적으로 증가하는 비례적 비용, 2)감가상각비, 지대, 이자같은 일정한 고정비용, 3)감독비 같이 불비례적으로 변동하는 불비례적 비용이 있다. 따라서, 생산량이 증대함에 따라 그 단위당 평균 비용이 일정한 A, 체감하는 B, 어떤 생산량까지는 체감하고 이후 체증하는 C에 의하여 구성되므로 B,C의 체증 부분이 상쇄되는 점까지 평균비용은 저하할 것이다. 이 점을 최적규모라고 하며, 여기에 이르기까지 대량생산의 이익이 발생하게 된다. 평균비용은 어떤 점까지 체감하고, 그 다음에는 얼마 동안 불변을 유지하다가, 곧 체증으로 전환하는 경우가 많다. Mi의 생산량을 최소한의 최적규모, Ma를 최대한의 최적규모라 하며, 대부분의 산업은 현실의 생산량이 양자의 중간에 있다고 할 수 있다. 최소한의 최적규모에 도달하고 있는 공장을 복수로 가지고 있는 기업의 경우에는 기업 전체의 평균비용이 공장단위의 평균비용보다 작은 경우가 많다. 그것은 대규모 관리의 이익, 대량판매의 이익, 대량구입의 이익 등에 의하는 것이고 이것을 일반적으로 대규모 경영의 이익이라고 한다.

**관련어** Economy of Scope

**분야** e-비즈니스 이론

## Economy of Scope

### 범위의 경제

범위의 경제는 일반적으로 대량생산의 이익, 대규모 경영의 이익이라는 말이 알려져 있다. 대량생산의 이익이 기업의 생산설비가 일정한 때 발생하는 규모의 경제를 뜻하는 데 비하여, 대규모 경영의 이익은 생산설비의 확대 또는 동일 기업에서 플랜트 수의 증가를 포함한 규모의 경제를 의미한다. 생산비에는 생산량의 증대에 따라, ① 원재료비, 노무비 같이 정비례적으로 증가하는 비례적 비용, ② 감가상각비, 지대(地代), 이자(利子)같은 일정한 고정비용, ③ 감독비 같이 불비례적(不比例的)으로 변동하는 불비례적 비용이 있다. 따라서, 생산량이 증대함에

따라 그 단위당 평균비용이 일정한 A, 체감(遞減)하는 B, 어떤 생산량까지는 체감하고 이후 체증(遞增)하는 C에 의하여 구성되므로 B, C의 체증 부분이 상쇄(相殺)되는 점까지 평균비용은 저하할 것이다. 이 점을 최적규모라고 하며, 여기에 이르기까지 대량생산의 이익이 발생하게 된다. 평균비용은 어떤 점까지 체감하고, 그 다음에는 얼마 동안 불변을 유지하다가, 곧 체증으로 전환하는 경우가 많다. Mi의 생산량을 최소한의 최적규모, Ma를 최대한의 최적규모라 하며, 대부분의 산업은 현실의 생산량이 양자의 중간에 있다고 할 수 있다. 최소한의 최적규모에 도달하고 있는 공장을 복수로 가지고 있는 기업의 경우에는 기업 전체의 평균비용이 공장단위의 평균비용보다 작은 경우가 많다. 그것은 대규모 관리의 이익, 대량판매의 이익, 대량구입의 이익 등에 의하는 것이고 이것을 일반적으로 대규모 경영의 이익이라고 한다.

**관련어** Economy of Scale

**분야** e-비즈니스 이론

## ECR (Efficient Consumer Response)

### 효율적 고객대응

ECR(Efficient Consumer Response)은 식품잡화 분야의 유통과정에 내재한 시간과 비용에서 비효율적인 요소들을 전자문서교환(EDI), POS, 바코드, VAN 등 정보기술(IT)을 이용해 제거함으로써 유통은 물론 제조업체의 경쟁력을 향상시키려는 첨단 유통전략이다. ECR은 유럽과 미국 등에서 소비자 가치와 소비자 만족을 극대화시키는 유통전략으로 추진해왔다. ECR 추진이 성공되기 위해서는 관련단체는 물론 유통업체, 제조업체, SW/HW업체, 네트워크 서비스 프로바이더간 긴밀한 협력이 있어야만 가능하다.

**관련어** QR, PDA

**분야** SCM

## ECRC (Electronic Commerce Resource Center)

### 전자상거래 지원센터

산업자원부 지정 전자상거래지원센터(ECRC: Electronic Commerce Resource Center)는 디지털 경제 시대의 국가경쟁력 강화와 전자상거래 활성화를 지원하기 위하여 설립되었으며, 중소기업진흥공단의 정보제공 및 연수·지도 사업과 한국전력공사정보네트워크(주)의 요소기술을 활용하여 중소기업의 정보화를 지원하는 CALS(전산망을 통해 기업을 지원하는 통합 정보시스템) 및 EC(전자상거래) 종합지원센터로, 1997년 10월에 설립되었다. 주요 사업은 크게 연수사업, 지도사업, 컨설팅사업, 전자상거래시스템 구축사업, 중소기업형 CALS·EC 모델 보급 및 관련정보 제공사업, 해외 홍보 및 교류사업 등 5가지로 나뉜다. 이 중 연수사업으로 전자상거래와 관련된 교육과정을 개설하여 중소기업의 전자상거래 추진전략, 전자상

래 개요, 인터넷 마케팅 과목 등을 강의하며, 세미나 및 창업스쿨 사업도 병행한다.또 지도사업의 일환으로 전문가들이 직접 현장을 방문해 무료로 전자상거래를 지도하고, 전자상거래시스템 구축을 위해 기업과 소비자(B2C) 간의 거래뿐 아니라 기업과 기업(B2B) 간의 인터넷 쇼핑물 지원사업도 전개한다.

**관련어** CALS, EC

**분야** e-비즈니스 관련 기구

## e-CRM (e-Customer Relationship Management)

### e-고객관계관리

온라인 상에서 고객의 행동과 성향을 분석해 고객만족을 극대화하고 실시간으로 1 대 1 마케팅을 실현해 주는 것으로, e-비즈니스 환경 아래에서 전개되는 CRM을 말한다. 곧 인터넷 상에서 발생하는 모든 데이터와 오프라인 데이터를 이용하여 고객정보를 구축하고, 이를 바탕으로 재구축한 고객관계관리이다. CRM이 마케팅 분야에서 중요한 역할을 하게 되고, 인터넷을 통한 전자상거래가 급성장 하면서 등장하게 되었다.

**관련어** CRM

**분야** 온라인 마케팅

## EDI (Electronic Data Interchange)

### 전자문서교환

EDI(Electronic Data Interchange)는 거래 당사자간에 수주, 발주, 수송, 결제 등 일정한 형태로 정형화된 거래의 내용이나 행정관련 정보를 관련 당사자 전체가 합의한 표준화된 구문 규칙에 맞추어 서로 온라인으로 전송하고 처리하는 것이다. EDI는 일상의 거래처리를 위해 교환되는 거래서류양식을 양측의 컴퓨터와 통신망을 통해 컴퓨터가 이해할 수 있는 자료의 형태로 직접 전송하는 정보교환방식이다. 1980년대 중반 이후 미국과 유럽을 중심으로 정보망 기반 구조의 하나로 주목 받게 되었다. 전자 자료 교환(EDI)의 운용을 위해서는 프로토콜의 표준화가 필요하다. 1986년에 미국과 유럽 각국은 국제 연합 유럽 경제 위원회(UN/ECE)의 주관으로 EDI 프로토콜의 표준화를 추진하기로 합의하였다. 이어서 1988년 4월 프로토콜의 명칭을 EDIFACT(EDI for administration, commerce and transport)로 결의하여, 동년 7월에 EDI 정보 표현 규약(비즈니스 프로토콜)의 핵심인 구문 규칙(syntax rule)을 국제 표준(ISO 9735)으로 채택하였으며 이 구문 규칙에 따른 포맷, 부호화, 표준 메시지 등의 개발을 계속하고 있다. Web EDI는 SMTP/MIME과 같은 인터넷 프로토콜을 이용하며 XML EDI는 EDI 솔루션에 XML 엔진을 접목시킨 것이다.

**관련어** Web EDI, XML/EDI

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## EDIFACT (Electronic Data Interchange For Administration, Commerce and Transport)

행정/상업/수송을 위한 전자 자료 교환(EDI)이라는 뜻으로, 1988년에 국제 연합 유럽 경제 위원회(UN/ECE)에서 미국과 유럽 각국이 협조하여 추진하고 있는 표준 EDI 프로토콜, UN/EDIFACT라고도 한다. EDI의 운용을 위해서는 기본 규약, 시스템 운용 프로토콜, 정보 표현 프로토콜(비즈니스 프로토콜), 정보 전달(통신) 프로토콜의 4계층의 프로토콜이 필요하다. 현재까지 EDIFACT라는 이름으로 표준화가 추진되고 있는 것은 제2계층의 정보 표현 프로토콜이다. EDIFACT의 구성 요소는 EDI 데이터를 표현하기 위한 기본 문법이라고 할 수 있는 구문 규칙(syntax rule), EDI 전자 문서의 데이터 부호화 등이다. EDIFACT의 표준화 및 보급 활동은 UN/ ECE 주관 아래 세계의 6개 지역별 EDIFACT 위원회가 분담하여 추진하고 있다.

**관련어** EDI

**분야** 기업간 e-비즈니스

## EDMS (Electronic Document Management System)

### 전자문서관리시스템

업무의 효율화 등을 위해 다양한 형태의 문서와 자료를 그 생성부터 폐기에 이르기까지 전체 생명 주기에 걸쳐 일관성 있게 전자적으로 통합 관리하기 위한 시스템. 각종 전자 문서의 등록, 저장, 관리, 송수신, 조회 등을 지원하는 시스템이다.

**관련어** KMS(Knowledge Management System)

**분야** e-비즈니스 시스템

## Edutainment

### 에듀테인먼트

교육과 엔터테인먼트가 결합된 단어. 종종 게임을 통해서 일어난다. 온라인에서의 교육 서비스는 기존의 교육 기관과는 달리 부가적 교육 서비스의 성격을 띠기 때문에 오락성이 가미되어 교육 수요자에게 흥미와 매력을 주는 것이 중요한 성공 요소가 되고 있다.

**관련어** e러닝

**분야** 디지털 콘텐츠

## EFF (Electronic Frontier Foundation)

개인의 사생활과 표현의 자유, 온라인 접근의 자유 등을 위해 만들어진 비정부기구, 인터넷 (<http://www.eff.org>)에 홈페이지를 두고 있으며, 월간으로 '이펙터 온라인'을 발간하고 있다.

**분야** e-비즈니스 관련 기구

## EFT (Electronic Fund Transfer)

### 전자자금이체

상품거래의 대금이나 공공서비스 요금 등을 현금으로 지급하지 않고 컴퓨터 통신망에 의해 은행구좌에서 자동으로 지불되는 것을 말한다.

**관련어** ACH

**분야** 온라인 금융

## e-Government (Electronic Government)

### 전자정부

전자정부는 초고속정보통신 기반기술 등 정보기술을 활용하여 행정업무를 재설계하고 대국민 서비스를 증진시킴으로써 삶의 질을 향상시키고 민주주의 이념을 실현하는 혁신적 행정모형이다. 정부 시스템의 내부 혁신을 위한 전자 정부와 대국민, 대기업 서비스의 혁신을 강조하는 전자정부의 측면으로 나뉠 수 있다. 우리나라에서는 행정자치부에 전자정부국이 설치되어 있고, 정부혁신 지방분권 위원회 산하에 전자정부 전문위원회가 설치되어 있다. 우리나라를 대표하는 전자정부사이트는 [egov.go.kr](http://egov.go.kr) 이다.

**관련어** m-Government

**분야** 전자정부

## EIP (Enterprise Information Portal)

### 전사 정보 포털

기존 기업들이 인터넷 비즈니스를 전개하기 위해 종업원, 고객, 공급자, 비즈니스 파트너 등을 인터넷 환경에서 하나의 웹사이트로 통합함으로써 기업의 각종 정보와 업무 프로세스 등을 통합적으로 지원하는 기능을 수행하는 것을 말한다. 상황에 따라 EIP(Enterprise Information Portal), CP(Corporate Portal) 등으로 다르게 표현된다. 그러나 일반적으로 기업 내 DB, ERP, CRM, SCM 등 기간 시스템에 산재한 정형 정보 및 애플리케이션과 이메일, 텍스트파일 등 비정형 정보, 뉴스, 주식, 등 외부 정보를 웹상의 단일 접점을 통해 제공하는 시스템을 일컫는다. 즉 인터넷 포털을 기업 내 외부로 확대한 개념을 EP는 기업 내 임직원간(B2E)은 물론 외부 기업(B2B)이나 고객(B2C)도 하나의 사이트를 통해 기업 내 외부 정보에 접근할 수 있

는 단일 관문을 의미한다. 따라서 기업들은 EP 시스템을 구축함으로써 기업 임직원과 협력업체, 소비자들이 하나의 화면에서 자신의 업무와 취향에 따라 기업 내 외부 정보에 접근해 검색, 가공, 공유할 수 있다.

**관련어** EKP(Enterprise Knowledge Portal)

**분야** e-비즈니스 시스템

## EIPP (Electronic Invoice Presentment and Payment)

### 전자 송장 발송 및 결제

EIPP 서비스는 기업간의 marketplace 에서 인보이스(Invoice: 명세서, 계산서, 대금청구서 등을 겸한 서류) 거래 시의 단점인 고비용, 저효율의 프로세스를 개선하기 위해 전자적 방식을 도입한 전자 송장 발송 및 결제 시스템이다. 다양한 전자적 방식으로 명세서 발행, 세금 계산서 발행, 물류비용의 청구 및 결제 등을 지원하고, 이와 관련한 대출 등 금융서비스도 함께 제공할 수 있다.

**관련어** EBPP

**분야** 전자무역

## EIS (Executive Information System)

### 중역정보시스템

중역들이 주요 성공요소에 관련한 기업 내외부 정보를 쉽게 접근할 수 있도록 해주는 컴퓨터 기반의 시스템을 말한다. 이 개념은 1980년대 초반 미국 매사추세츠 공과대학의 Rockart와 Treacy(1982)의 논문에서 처음으로 사용되었다. 1991년 Watson, Rainer, Koh는 EIS를 중역들의 정보욕구를 충족시켜 주기 위해 컴퓨터를 바탕으로 한 시스템으로 적절한 정보에 신속한 접근과 경영보고에 직접 접근하게 해주며, 그래픽 지원과 예외사항 보고 및 전체현황에서 필요 시에 상세정보를 파악할 수 있게 하는 드릴다운(Drill-Down)기능을 가진 사용자 중심의 시스템이며, 온라인 정보서비스와 전자우편과의 연결을 쉽게 해주는 시스템이라고 규정하고 있다.

**관련어** DSS(Decision Support System)

**분야** e-비즈니스 시스템

## EJB (Enterprise JavaBean)

EJB는 클라이언트/서버 모델의 서버 부분에서 운영되는 자바 프로그램 컴포넌트들을 설정하기 위한 아키텍처이다. EJB는 네트워크 내의 클라이언트들에 분산되어 있는 프로그램 컴포넌트들을 위한 자바빈즈 기술 위에서 구현된다. EJB는 기업들에게, 새로운 프로그램 컴포넌

트가 추가되거나 또는 변경될 때마다, 각 개별 컴퓨터를 갱신하지 않고서도 서버에서 변화를 통제할 수 있도록 하는 이점을 제공한다. EJB 컴포넌트들은 다중 응용프로그램들에서 재 사용되는 장점을 가지고 있다. EJB 빈이나 컴포넌트가 배치되기 위해서는 컨테이너라고 불리는 특정 응용프로그램의 일부가 되어야 한다. 썬마이크로시스템즈에 의해 비롯된 EJB는, 개략적으로 마이크로소프트의 COM/DCOM 아키텍처에 필적하는 것이다. 그러나, 모든 자바 기반의 아키텍처와 같이, 프로그램들은 윈도우즈뿐만 아니라 모든 주요 운영체제에 걸쳐 배치될 수 있다. EJB의 프로그램 컴포넌트들은 대개 서블릿이라고 알려져 있다. 서블릿을 실행시키는 응용프로그램이나 컨테이너를 때로 애플리케이션 서버라고도 부르는 경우가 있다. 서블릿의 전형적인 용도는 CGI와 Perl 스크립트를 사용하는 웹프로그램을 대체하는 것이다. 또 다른 일상적인 용도는 웹사용자와 레거시 메인프레임 응용프로그램과 데이터베이스 사이의 인터페이스를 제공하는 것이다. EJB 내에 두 가지 종류의 빈즈가 있는데, 하나는 세션 빈즈이고 또 하나는 엔터티 빈즈이다. 엔터티 빈즈는 세션 빈즈와 달리, 지속성을 가지고 있으며 원래의 습성이나 상태를 유지할 수 있다.

**관련어** COM, Java

**분야** e-비즈니스 기술

## EKP (Enterprise Knowledge Portal)

### 기업지식포털

EKP는 기업의 각종 정보를 웹기반에서 통합시키는 기업지식포털로 지식관리형 그룹웨어라고도 한다. 기업정보포털(EIP: Enterprise Information Portal)의 하나로 기업의 내부·외부 정보를 통합하고 기업 내 서로 다른 종류의 정보소스를 웹기반에서 통합시키는 시스템이다. 그룹웨어는 물론 지식관리시스템(KMS)과 문서관리시스템·인사관리·업무관리·업무용 오피스까지 기업이 필요로 하는 각종 소프트웨어를 통합하여 단일 창구를 통해 제공한다.

**관련어** KMS, EIP

**분야** e-비즈니스 시스템

## e-lancer

### 이랜서

디지털 시대의 개인의 노동 양식 변화의 기본적인 방향은 파트타임 직업의 비중이 단순 직종뿐만 아니라 전문 직종분야에서도 계속 늘어날 것이라는 점이며, 이에 따라 한 개인이 여러가지의 직업(명함)을 가지는 시대가 된다는 점이다. 그리고, 이러한 개인들은 임시적인 네트워크를 형성하여 유동적 가상 기업을 만들어 일하게 되는데, 이러한 새로운 직업군을 전자적 프리랜서라는 뜻으로 e-lancer라고 한다. 이는 프랑스 철학자인 들뢰즈와 가타리의 유목민

(Nomad)개념과도 통한다. 유목민으로 시작한 인류는 농업을 시작하면서 정착하게 되었고, 산업 혁명을 통해 공장과 사무실 근처로 옮겨 정착 생활을 계속하다, 이제는 정보 통신기와 인터넷을 이용하여 다시 유목민적인 삶을 살게 되기 시작한다는 것이다.

**관련어** Hot Desking, Hoteling

**분야** 디지털 문화

## e-Learning (Electronic Learning)

### 이러닝

온라인상의 디지털화된 정보 중에서 학습자의 인식과 관심을 자극하는 특정 정보를 취사·선택해서 오프라인과 차별화된 독특한 학습경험을 통해 자신에게 필요한 지식으로 편집·가공하고 공유하는 활동이라고 볼 수 있다. 즉 e-Learning 은 기술기반 (technology-based) 교육을 의미하며, 교육용 CD-ROM 이나 교육용 소프트웨어를 이용하는 교육으로서 컴퓨터 기반 (computer-based) 교육, 웹 기반(web-based) 교육, 가상학습(virtual classroom) 등을 포함하는 개념이다. 싸이버교육, 온라인 교육, Distance learning (원격 교육) 등의 용어와 같이 사용된다.

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## Electronic Brokerage Effect

### 전자적 중개효과

전자적 상호작용시스템의 발전에 따라 거래상대를 찾는 과정이 전자적으로 해결된다는 효과. 정보기술의 도입으로 스페셜리스트나 시장조성자 등의 중개인을 제거함으로써 거래단계를 줄일 수 있다는 것을 의미하는 것이다.

**관련어** Electronic Integration Effect

**분야** e-비즈니스 이론

## Electronic catalogs

### 전자카탈로그

전자카탈로그란 전자상거래를 위하여 상품 및 서비스에 대한 정보를 전자적인 형태로 저장하여 교환하기 위한 전자문서를 말하며 상품에 대한 간략한 소개, 동화상, 정지화상, 제작업체 URL, 연락처, 주문서 및 기업에 대한 기타 안내 등 기존의 인쇄물 형태의 카달로그에 비하여 많은 내용으로 구성되어있다.

**분야** e-비즈니스 시스템

## Electronic Document

### 전자문서

컴퓨터 등 정보처리 능력을 가진 장치에 의하여 전자적으로 작성, 처리, 전송 또는 저장될 수 있는 형태의 자료 또는 정보를 말한다. 전자문서는 전자상거래 방식에서 사용되며, 종이문서 (paper document)와는 달리 시간과 비용을 절감할 수 있다.

**관련어** EDI

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Electronic Integration Effect

### 전자적 통합효과

전자적 거래시스템의 활용이 커짐에 따라 전후방 유통기관들의 각기 분리된 여러 기능을 전자적 거래시스템을 이용해 처리함으로써 거래단계를 축소하고 기능적으로 통합되는 효과를 말한다.

**관련어** Electronic Brokerage Effect

**분야** e-비즈니스 이론

## e-Logistics (Electronic-Logistics)

e-Logistics는 웹 방식으로 제공되는 물류 서비스로 전문 물류업체가 인터넷을 기반으로 운송, 보관, 포장, 하역, 재고관리 등 다양한 부가 가치 물류 서비스를 온라인 상에서 구현하여 온라인과 오프라인의 시간적 차이를 줄이고 업무 프로세스를 효율적으로 지원하는 활동을 의미한다.

**관련어** e-SCM

**분야** SCM

## E-mail (Electronic mail)

### 이메일

컴퓨터 통신망을 통해서 메시지를 전송하는 것, 또는 전송된 메시지. 통신망을 통해서 전송된 메시지를 수신인의 우편함에 보관하여 수신인이 수시로 꺼내 볼 수 있게 하는 것이다. PC나 워크스테이션 등의 단말상에서 작성된 메시지를 사용자의 요구에 의해 통신망을 통해서 전송하고 전송된 메시지를 수신인의 우편함에 보관한다. 초기의 전자 우편은 사무실이나 구내에서 구내 정보 통신망(LAN)으로 연결되어 있는 컴퓨터 단말 상호 간이나 PC 통신 가입자 단말 상호 간의 메시지 교환에 많이 사용되었다. 이 후 인터넷을 통해서 전자 우편을 교환할 수 있게 되었으며 인터넷에서 가장 많이 이용되는 서비스가 전자 우편이다. 전자 우편으로 문자뿐만 아니라 도형이나 음성 메시지도 교환할 수 있고, 개별적인 수신인 뿐만 아니라 다수의 수신

인이나 집단에 하나의 메시지를 일제히 동보 통신 방식으로 보낼 수도 있다. 전자 우편 메시지는 각 사용자의 우편함에 축적되므로 수신인은 자기가 편리한 때에 프린터로 출력하거나 삭제할 수도 있다. 전자 우편 프로그램의 능력에 따라서 사용자는 수신된 우편을 다른 주소로 전송(forward)할 수도 있고 발신된 우편의 전달 확인 회신을 요구할 수도 있다. 또 사용자가 다른 작업을 수행하고 있는 동안에 우편이 도착하면 컴퓨터 화면에 경고 메시지를 표시하여 알람으로써 그 우편을 즉시 볼 것인지 후에 볼 것인지 선택할 수도 있다.

**분야** e-비즈니스 기술

## E-mail Banking

### 이메일 뱅킹

메일뱅크 서비스는 계좌번호 대신에 이메일 주소를 이용하여 결제가 이루어지는 형태로, 다음과 같은 업무처리 흐름을 가진다. 송금인은 수취인의 이메일 주소, 송금액 등을 기입하여 송금을 의뢰한다. 메일 뱅킹 서버는 송금인의 계좌에서 송금액을 출금하여 별도 계정에 입금 보관하고 수취인에게 수취 의뢰 메일을 발송한다. 수취인은 메일을 확인 후, 돈을 입금 받기 위한 수취계좌를 메일 뱅킹 서버에 등록한다. 메일 뱅킹 서버는 별도 계정의 송금액을 수취인이 등록한 계좌에 입금시키고 송금 확인 메일을 송금인에게 발송한다. 메일뱅크 서비스의 대표적인 예로써 미국의 Paypal([www.paypal.com](http://www.paypal.com))과 캐나다의 Certpay([www.certpay.com](http://www.certpay.com))을 들 수 있다.

**관련어** P2P Payment

**분야** 온라인 금융

## e-Mall (Electronic Mall, Online Mall, Cyber Mall)

### 사이버 몰, e-몰

인터넷, 컴퓨터 정보통신 등을 이용하여 제품이나 용역(service)을 거래할 수 있도록 설정된 가상의 영업장을 말하며, 사이버 몰, e-몰 등으로 불린다. 많은 상점이 입점해있는 온라인 쇼핑 센터라고 할 수 있다. 오프라인의 백화점이나 몰과 같이 종합(aggregation)의 기능을 통해 구매고객에게 편의성을 제공하고, 공동 마케팅 및 결제와 같은 상거래 지원 기능을 통해 판매자에게 편의성을 제공한다는 이점을 가지고 있고, 브랜드 가치가 높아진 e-Mall의 등장으로 고객에게 신뢰를 주고 있으나, 점차적으로 개방된 전자 시장 모델에 구매자와 판매자를 뺀 위험성도 가지고 있어서, MD(머천다이어) 중심의 e-Mall에서 MD가 별로 기능하지 않은 개방형 전자 시장으로의 전환이 모색되고 있다. 또한, 가격 비교 기능의 활성화로 충성도 있는 고객을 유지하는 것도 점차 어려워지고 있어서, 향후 e-Mall이 어떠한 형태의 비즈니스 모델로 남을 것인가는 불확실한 상태이다.

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## e-Manufacturing (Electronic Manufacturing)

### e-매뉴팩처링

e-매뉴팩처링에 대한 명확한 개념은 존재하지 않는다. 따라서 사용자에 따라 다소 다른 의미로 사용되기도 하지만, 대개 협의와 광의 두 가지로 구분할 수 있다. 좁은 의미로는 제품의 생산과정에서 단순히 IT를 활용하는 것을 의미한다. 따라서 이 경우 e-매뉴팩처링은 각종 IT를 활용하여 제조업 정보화를 구현하고, 그 과정을 통해 원활한 제품 개발 및 생산이 이뤄지도록 하는 일종의 제조기술로 정의할 수 있다. 하지만 넓은 의미로는 '제조산업의 전 활동영역에 웹 기반 IT를 전략적으로 활용하여 제조업의 경쟁력 향상을 도모하는 것'을 의미한다. 여기서 제조산업의 전 활동영역이란 단순히 상품을 생산하는 과정뿐만 아니라, 상품의 기획 및 설계, 생산시스템의 설계, 설치, 운영, 부품의 구매와 공급, 최종 상품의 유통과 판매 및 A/S에 이르는 산업 전체의 공급망을 모두 포함한다.

**관련어** JIT

**분야** SCM

## e-Marketplace (Electronic Market)

### 전자시장

일반적으로 시장의 3대 기능은 1)구매자와 판매자의 짝짓기(Matching Buyers and Sellers), 2)거래의 지원 (Facilitation of Transactions), 3)제도적 기반의 제공 (Institutional Infrastructure)이다. 인터넷과 같은 전자적인 네트워크로 새롭게 형성되는 시장을 전자 시장 또는 디지털 시장이라고 부를 수 있는데, 전자시장은 기존의 물리적 시장과 다음과 같이 다른 특성을 가지는 것으로 연구되고 있다. 1) 전자시장은 물리적 시장보다 같은 상품의 가격 수준이 낮다. : 이는 전자시장이 물리적 시장보다 구매자의 탐색 비용이 저렴하고, 인터넷에 의해 구매자와 판매자간의 정보 비대칭이 감소한다는 측면으로 설명할 수 있다. 2) 전자시장은 물리적 시장보다 소비자들의 가격 탄력성이 더 크다. : 전자시장은 물리적 시장보다 구매자들의 탐색 비용이 저렴하고, 또한 구매자들의 전환 비용(switching cost)이 저렴하므로, 가격 변동에 대해 소비자들이 더 민감하게 반응한다. 3) 전자시장의 소매상들은 물리적 시장에서 보다 더 자주 상품의 가격을 변경한다. : 전자시장의 소매상들은 물리적 시장에서의 소매상들보다 그들의 제품의 가격을 변경하는 비용, 이른바 메뉴 비용(menu cost)이 저렴하기 때문에, 물리적 시장에서 보다 더 자주 상품의 가격을 변경하는 것으로 나타난다. 4) 전자시장의 소매상들은 가격 변경시 물리적 시장보다 조금씩 가격을 변경한다. : 전자시장의 소매상들은 물리적 시장에서의 소매상들보다 그들의 제품의 가격을 변경하는 비용, 이른바 메뉴 비용(menu cost)이 저렴하기 때문에, 물리적 시장에서 보다 더 조금씩 상품의 가격을 변경하는 것으로 나타난다. 5) 전자시장에서 판매상들간의 가격 분산(price dispersion)은 물리적 시장

에서의 가격분산보다 더 작을 것으로 예측되나, 실증적으로 증명되지 않았다. : 많은 학자들은 전자시장에서 판매상들간의 가격 차이가 물리적 시장에서의 판매상들간의 가격 차이보다 더 작을 것으로 예측했으나, 실증적으로 증명되지 않았다. 이러한 결과가 나온 이유는 전자시장에서도, 제품의 이질성(Product Heterogeneity), 쇼핑의 편이성 및 경험재로서의 특성 차이(Convenience and Shopping Experience), 인지도의 차이(Awareness), 소매상의 브랜드와 신뢰도의 차이(Retailer Branding and Trust), 고객의 잠김효과((Lock-in), 가격 차별 전략(Price Discrimination) 등으로 인해 가격 분산이 나타났기 때문으로 해석된다. 6) 전자시장이라고 해서 중개상들이 사라지지는 않는다. : 전자시장에서는 기존의 중개상들이 위협을 받지만, 정보에 기반한 새로운 중개상이 등장한다. 일반적으로 시장에서 중개상의 네 가지 기능은 종합(aggregation), 거래 지원(facilitation), 신뢰의 제공(trust), 짝짓기(matching)로 본다. 이중에서 전자시장으로 가면서 일반적으로 약화되는 기능은 종합(aggregation) 및 거래 지원(facilitation) 기능이며, 오히려 강조될 수 있는 기능은 신뢰의 제공(trust) 및 짝짓기(matching) 기능이다.

**관련어** Vertical e-Marketplace, Horizontal e-Marketplace

**분야** e-비즈니스 이론

## Embedded System

### 임베디드 시스템

특별한 하드웨어를 제어하는 시스템으로 다른 시스템에 의존하지 않고 내부에 마이크로 프로세서가 있어 특정 작업과 기능만을 수행하도록 설계되어 있는 시스템을 의미하는 용어이다. 일반 컴퓨터는 사용자가 어떠한 프로그램을 설치하여 사용하는가에 따라 사용 목적이 매우 다양하게 변화할 수 있다. 임베디드 시스템은 더 큰 시스템의 구성요소를 이루거나 사람의 개입 없이 동작하도록 기대되는 하드웨어와 소프트웨어이다. 전형적인 임베디드 시스템은 전원이 켜져 동작하기 시작하면 전원이 꺼질 때까지 멈추지 않는 특수한 용도로 사용하는 일부 응용 프로그램을 시동하는 폼에 들어 있는 소프트웨어를 포함하는 단일 보드 마이크로컴퓨터이다. 임베디드 시스템은 운영체제를 포함하거나 단일 프로그램으로 작성할 수 있을 만큼 단순할 수 있다. 시스템에 필요 없을 경우 키보드, 모니터, 직렬 통신, 대용량 기억 장치와 같은 일반적인 주변 장치나 사용자 인터페이스 소프트웨어를 지원하지 않는다. 그리고 실시간성을 요구할 때도 있다.

**관련어** MEMS

**분야** 유비쿼터스 기술

## e-Money (Electronic Money)

### 전자화폐

일정한 화폐의 가치를 IC 카드나 PC 등에 디지털 데이터 형태로 저장하였다가 온라인이나 오프라인으로 상품 구매/운임 지불을 할 수 있는 전자적인 지급 수단. 기본적으로 2가지 형식이 있는데, 하나는 오프라인 시장에서 현금 대신 지불하는 수단과 다른 하나는 온라인 시장에서의 지불 수단이다. 전자화폐를 영어로는 e-Money, Electronic Money, 또는 Digital Currency 라고 한다. 용어 상으로 전자 화폐(Electronic Money)와 전자 현금(Electronic Cash)은 구분되어야 한다. 전자 현금에는 익명성 등의 현금으로서의 특징이 추가되어야 한다.

**관련어** e-cash, 스마트카드

**분야** 온라인 금융

## Emoticon

### 이모티콘

사이버공간에서 컴퓨터 자판의 문자, 기호, 숫자 등을 조합해 감정이나 의사를 나타내는 표현법이다. 이모티콘(emoticon)은 감정을 뜻하는 이모션(emotion)과 아이콘(icon)의 합성어이며, 1980년대 초 미국의 카네기멜론대학 학생이 컴퓨터 자판을 이용해 ‘:’이라는 부호를 사용하면서 보급되기 시작하였다. 사이버공간에서 자신의 감정이나 의사를 전달할 때 사용하는 특유한 언어로, 컴퓨터 자판의 문자, 기호, 숫자 등을 적절히 조합해 만든다. 처음에는 웃는 모습이 대부분이었기 때문에 스마일리(smiley)로 부르기도 한다. 인터넷 채팅이나 이메일을 주고받을 때 자주 등장하는데, 의미를 모르면 상대방의 의도를 알 수 없다. 청소년들 사이에서 주로 이용되며, 사람의 얼굴 표정에서부터 인종, 직업, 인물, 동물에 이르기까지 종류와 형태가 다양하다.

**분야** 디지털 문화

## Encryption

### 암호화

암호화는 자료의 기밀성(Confidentiality)을 보장하는 방법이다. 암호화는 일반적으로 원래의 자료와 그것을 암호화하는 키, 그리고 암호화된 자료와 그 암호화된 자료를 원래의 자료로 복원시키는 키 등으로 구성된다. 중요한 정보의 보안을 유지하기 위해 그 정보를 특정한 규칙에 따라 변형하여 저장함으로써 해독방법을 모르는 사람은 그 정보의 내용을 알아볼 수 없도록 하는 것이다. 이와 반대로 암호화된 문장으로부터 원래의 정보를 복구하는 것을 복호화(Decryption)이라 한다.

**관련어** Decryption

**분야** e-비즈니스 보안

## English Auction

### 영국식 경매

영국식 경매는 최저가 경매에서 시작하여 더 이상의 높은 가격이 제안되지 않으면 최종적으로 최고가를 제시한 사람에게 낙찰된다. 보통 오름차순 경매라고 하며 전통적으로 예술품, 포도주, 농수산물 등의 경매에서 이루어졌다. 온라인 경매에서도 많은 사이트들이 이 방식을 이용하고 있는데 판매자나 구매자가 경쟁방식을 이해하기 쉽고, 입찰자들 간의 상호작용과 경쟁이 가능한 것이 그 이유이다.

**관련어** Auction, Dutch Auction

**분야** 온라인 경매

## EOQ (Economic Order Quantity)

### 경제적 주문량 모형

재고관리를 위한 하나의 접근방법으로 1915년에 소개된 모형이다. 처음에는 고정주문량 시스템의 개발에 적용되었지만 후에 고정주문주기 시스템이나 다른 재고모형을 포함하기 위한 개념으로 확장되었고, 완충재고(buffer stock) 개념과 함께 보다 확실하게 정립되었다. 재고관리 비용이 가장 경제적으로 투입되는 재고수준을 유지하기 위한 목적으로 이용된다. 기업이 제품을 주문할 때 ①발주비용은 발주량의 크기와 관계없이 매 주문마다 일정하고 ②재고유지비는 발주량의 크기와 정비례로 발생하며 ③수요율과 조달기간이 일정하고 ④구입단가는 발주량의 크기와 관계없이 일정하며 ⑤단일품목이 대상 등의 조건하에서 주문 비용과 단위당 재고유지비의 합계가 최소가 되는 점이 주문량이 된다. 따라서 다음과 같이 표시할 수 있다. 총 재고비용 = 구매비용 + 재고유지비가 최소가 되는 발주량 이 모형은 재고관리 의사결정에 필요한 측정값을 빠르고 쉽게 얻을 수 있고, 상황에 맞게 조정 및 응용할 수 있으므로, 재고분석을 위한 계량적인 모형으로 널리 이용된다.

**관련어** MRP

**분야** SCM

## EPC (Electronic Product Code)

### 전자상품코드

EPC(Electronic Product Code)는 RFID태그에 제품정보를 나타내는 국제 표준 코드로서 MIT AutoID Center와 그 동안 바코드 보급에 앞장서 온 Electronic Article Numbering International group(EAN) 그리고 바코드를 개발한 Uniform Code Council(UCC)이 개발하였다. EPC는 96bit로 구성되며, Header(번호, 형식, 버전, EPC의 전체 길이 표시), Manager(상품 분류와 일련 번호의 관리 책임을 맡고 있는 기업), Object Class(품목 또는

고객 단위 등을 표시) 그리고 Serial Number(동일 품목의 개별 상품 일련 번호 표시)의 숫자 체계를 갖는다. 기존의 바코드 대신 EPC를 사용하게 되면, EPC 글로벌 기술 규격에 따라 구축된 시스템을 활용해 인터넷을 통해 다른 기업과 연결, 전 세계적으로 상품 식별과 추적이 가능해지며, 모든 상품에 일련 번호가 부여되고 상품의 실시간 판독과 위치 추적이 가능하다. 이는 기업의 재고 관리의 효율성은 물론, 입출고 소요 시간과 필요 인력도 절감해 생산성을 높일 수 있다. 또한 재고와 판매 정보를 거래 업체가 실시간으로 공유해 적절 주문량과 주문 시기를 수요에 따라 조절할 수 있게 된다.

**관련어** RFID

**분야** e-비즈니스 기술

## e-Procurement (Electronic Procurement)

### 전자조달

기존의 수작업 위주의 조달 작업을 디지털화 함으로써 업무의 효율성과 비용의 절감을 이끌어내는 방법으로, 조달 과정의 효율적인 전자화를 통해서 연락과 계약 등의 반복적인 활동에 소요되는 시간과 노력, 비용을 획기적으로 줄이고자 하는 노력이다. 인터넷을 기반으로 조달 업무를 전자화한 기업은 구매 활동, 상품 표현 형식을 표준화한 전자 카탈로그를 매개로 하여 공급자들은 유/무형의 상품 정보를 제공하고, 구매자는 그 상품의 기능, 성능, 가격 등을 고려하여 물품을 선택하고 구매 절차를 이행한다. 이때 공급자 시스템과 구매자 시스템을 연동하여 구매 업무 절차를 완전 전자화함으로써 구매 과정의 투명성과 공정성을 확보할 수 있고, 구매에 수반되는 모든 문서 형식을 표준화하여 업계 공통으로 활용함으로써 구매 업무 형식과 절차를 간소화할 수 있다. 이와 같이 전자 조달은 기업 간의 전 구매 과정을 전자화함으로써 구매 원가와 구매 처리 비용을 절감하고, 효율적인 재고 관리를 가능케 하며, 구매 이행 기간을 단축하고, 공급선 관리와 신규 공급선 확보를 용이하게 하여 기업의 총 조달 비용 절감과 이윤을 극대화하는 조달 체계를 말한다.

**관련어** SCM, Desktop Purchasing, Private Exchange, Public Exchange

**분야** 기업간 e-비즈니스

## ERD (Entity Relationship Diagram)

### 개체-관계성 다이어그램

ERD는 기업에서 사용되는 데이터들 간의 관계를 표현한 다이어그램이다. ERD는 기업을 운영하는데 관련된 객체들을 확인하고, 객체들간의 관계들을 설정한다. 기업체를 효율적으로 운영하기 위해서는, 필요한 데이터를 명확히 파악하고 이러한 데이터들간의 관계를 분명히 하여야 한다. 데이터에 대해 자세히 설명하기 위해 사용하는 부연설명을 흔히 메타데이터라고 부

르는데, 데이터 모델들은 이러한 메타데이터를 포함하고 있다. 데이터 분석가들은 조직의 데이터를 그들에게 이해시키고, 조직을 관리하는데 유익한 데이터를 파악하기 위해 최종사용자 및 중역들로부터 많은 도움을 필요로 한다. 이들과의 의사소통을 원활히 하기 위해, 그들은 데이터를 도식화하는 명료한 방법이 필요하며, ERD와 같은 다이어그램은 조직의 정보자원을 전반적으로 계획하는데 있어 필수적이며 유용한 도구이다. ERD는 개발되고 나면, 좀더 자세한 데이터 모델로 분해될 수도 있다.

**관련어** DBMS

**분야** e-비즈니스 기술

## e-Readiness

### e-비즈니스 준비도

EIU(Economist Intelligent Unit)의 e-비즈니스 준비도(e-Readiness)는 연결성, 사업환경, 소비자와 사업자의 인터넷활용, 법정책의 유연성, 사회문화적 환경 및 e-서비스 지원책의 6개 지표를 사용하여 종합지수를 산정한다. 이는 인터넷을 상업적으로 사용하기 위한 기반이 얼마나 잘 갖추어져 있는가를 나타낸다.

**관련어** KEBIX

**분야** e-비즈니스 평가

## ERP (Enterprise Resource Planning)

### 전사적 자원관리

ERP는 1970년대의 MRP와 JIT, TQM, MIS 의 발전에 그 뿌리를 두고 있는데 이러한 기술들이 가지고 있는 기술적 한계를 극복하는 전사적이고 통합적인 자원관리 시스템이라고 할 수 있다. 생산관리, 판매관리, 인사관리, 재무관리 등 기업의 기본적 업무를 컴퓨터 시스템을 사용하여 밀접하게 관련시켜 실행하는 것으로 인력, 생산재, 물류, 회계 등 기업의 모든 자원을 전체적으로 관리하여 최적화된 기업활동을 가능 하게 하는 전사 시스템이다. 기업 자원 관리(ERP)의 실현에 필요한 기능을 구비한 소프트웨어를 통합한 패키지를 ERP 패키지라고 한다. 통합 업무 패키지를 사용하면 필요한 조건을 설정해 나감으로써 응용 프로그램을 구축할 수 있으며 원칙적으로 신규 프로그램을 작성할 필요가 없다. ERP 패키지가 전제로 하는 업무 프로세스는 많은 사용 실적이 있고 정제된 것이기 때문에 업무 재설계(BPR)에도 유효한 새 경영 기법으로 각광 받고 있다. ERP 패키지의 대부분은 클라이언트/서버형의 시스템 구축을 대상으로 하고 있다. 대표적인 제품으로는 독일 SAP사의 R/3, 미국 Oracle사의 Oracle Application 등이 있다. 생산관리의 측면에서는 MRP(Material Requirement Planning), MRP II(Manufacturing Resource Planning)에서 진화한 기법으로 인식할 수 있으나, 초기

와는 달리 생산관리보다는 정보시스템의 관점과 전략 경영의 관점에서의 접근이 이루어지고 있다. ERP의 기본적인 구축 방법론은 기업의 실정에 정보시스템을 맞추지 않고, 이른바 베스트 프랙티스라고 불리는 표준화된 업무 프로세스와 이에 기반한 ERP 패키지를 도입하는 것으로 되어있으나, 실제 국가간 산업의 제도와 기업의 문화가 다른 상황에서 그러한 표준화 시스템 도입 전략이 효과성과 효율성이 있었고 앞으로 있을 것인가에 대해서는 검증되지 않고 있는 것이 사실이다.

**관련어** MRP

**분야** e-비즈니스 시스템

## e-SCM (e-Supply Chain Management)

### e-공급망 관리

웹을 활용하여 공급자, 유통채널 소매업자, 그리고 고객과 관련된 물자, 정보, 자금 등의 흐름을 신속하고 효율적으로 관리하는 전략적 기법. 기존의 SCM 관련 기술들이 웹상에서도 기능을 수행할 수 있도록 하는 것이 바로 e-SCM의 개념으로써, 공급자로부터 고객까지의 공급사슬상의 물자, 정보, 자금 등을 인터넷을 포함한 각종 디지털 기술을 활용하여 총체적인 관점에서 통합 관리함으로써 e-비즈니스 수행과 관련된 공급자, 고객, 그리고 기업 내부의 다양한 욕구를 만족시키고 업무의 효율성을 극대화 시킨다.

**관련어** SCM, m-SCM

**분야** SCM

## Escrow

### 조건부 날인증서(에스크로)

인터넷상에서 이뤄지는 전자상거래 사기사건의 대표적인 유형은 물건 대금을 입금시키라고 한 후 물건을 배송하지 않는 경우로서 구매자 입장에서는 물건을 받기도 전에 판매자에게 대금을 지불해야 하므로 직거래를 기피하는 이유 중의 하나가 돼왔는데 이러한 문제를 근본적으로 해결할 수 있도록 판매자와 구매자 양자의 중간에서 거래대금을 안전하게 보관하고 있다가 거래가 원만히 진행됐을 때 거래대금이 지불될 수 있도록 하는 서비스를 보통 에스크로(Escrow) 서비스라고 부른다.

**관련어** Identrus

**분야** 온라인 금융

## E-Sign Act (Electronic Signatures in Global and National Commerce Act of 2000)

### 전자서명법

미국의 클린턴 대통령은 2000년 6월 30일 전자서명법(Electronic Signatures in Global and National Commerce Act, 이하 연방 전자서명법 또는 E-Sign Act)에 서명함으로써 연방서명법은 2000년 10월 1일에 발효하게 되었다. E-Sign Act는 전자상거래에 있어서 획기적인 입법으로서, 이 법이 추구하는 근본적인 목적은 거래에 관련되는 서명, 계약, 기록이 전자적인 형태로 되어 있다고 해서 그 법적 효력 및 집행이 부인되는 것이 아니라는 원칙을 확립하는 것이다. 전자서명법이 제정되기 전 각 주들은 주 내에서 이러한 효과를 가지는 입법을 해 왔으나, 이러한 입법을 한 주는 과반수를 넘지 못하였고 제정된 입법도 상당히 달랐다. 미국에서 디지털서명의 집행력과 진정성(authenticity)에 관한 쟁점은 연방법이 아니라 대부분 주에 의하여 규율되었다. 주 중에서도 유타주는 공개키 기반구조(public-key infrastructure)에 기초한 디지털서명법을 처음으로 입법하였으며, 유타주의 디지털서명법은 미국변호사협회(ABA)의 디지털서명에 관한 가이드라인(Digital Signature Guidelines) 모범으로 하였다. 2001년 현재 미국에서는 약 41개주에서 디지털서명에 관한 법을 가지고 있거나 주의회에 의한 입법작업중에 있다. 주들에 의한 디지털서명의 규율이 통일되지 않음으로써 전자상거래에 대한 대처가 지연되고 디지털서명에 관한 법이 통일되지 않는 위험이 있게 되었다. 곧 각 주간의 상이한 입법으로 인하여 야기되는 주간의 효율적인 온라인 거래에 대한 장애를 제거하고 여러 주가 입법을 하지 않음으로써 야기되는 불확실을 제거하기 위한 수단으로서 전자서명법은 전국적으로 통일적인 표준을 규정한 것이었다. 그러나 전자서명법은 각 주의 입법이 연방법의 표준에 합치한다면 각 주가 주 자체의 입법을 하는 것을 허용하였다.

**관련어** PKI(Public-Key Infrastructure), Digital Certificate

**분야** e-비즈니스 법제도

## ESM (Enterprise Security Management)

### 기업 보안 관리

침입 차단 시스템(firewall), 침입 탐지 시스템(IDS), 가상 사설망 등의 보안 솔루션을 하나로 모은 통합 보안 관리 시스템. 기업 보안 관리(ESM)는 통합 관리 수준에서 벗어나 시스템 자원 관리(SMS), 망 관리 시스템(NMS) 등 기업 자원 관리 시스템까지 확대, 개발되고 있다. ESM은 기업들이 서로 다른 기종의 보안 솔루션 설치에 따른 중복 투자, 자원 낭비를 줄일 수 있으며, 솔루션 간 상호 연동을 통해 전체 정보 통신 시스템에 대한 보안 정책을 수립할 수 있다는 장점이 있다.

**관련어** SMS

**분야** e-비즈니스 보안

## Ethernet

### 이더넷

이더넷(Ethernet)은 특정구역내 정보통신망인 LAN(local area network)에 사용되는 네트워크의 모델로 IEEE(미국 전기전자기술자협회)가 표준사양으로 채택한 동축케이블 네트워크를 말한다. Ethernet은 1972년부터 개발되었고, 기초개념은 1969년 하와이대학에서 개발한 ALOHA라는 무선 컴퓨터 통신망에서 최초로 구현됐다. Ethernet는 미국 제록스사의 멧칼프(Metcalfe)와 보그(Boggs)에 의해 제안돼 제록스사와 DEC사, INTEL사가 공동으로 개발한 LAN의 사양으로 그 규격과 방식은 IEEE 802.3규격을 준거한 것이다. 이더넷외에도 IEEE 802.3의 규격을 준거한 PC Network, Cheaper-net, Omninet 등이 있으며 그 외에 802.4의 규격인 토큰버스형의 것으로 MAP, IEEE 802.5규격의 토큰링형이 있다. Ethernet의 네트워크형태는 루프(loop)형이 아닌 버스(bus)형으로 액세스 방식으로는 CSMA/CD(carrier sense multiple access/collision detection)방식을 채용하고 있으며, 전송매체는 동축케이블, 전송속도는 10MB로 최장 거리2.5km, 최다설치국(station)수 1,024국으로 프레임길이는 64~1,518옥텟(octet)이다. 일반적으로 LAN을 구성하는 세가지 요소로 토폴로지(전송로의 형태), 전송매체, 액세스방식을 들 수 있는데 네트워크형태가 버스형인 이더넷은 액세스방식으로 CSMA/CD방식을 채용하고 있어 다른 방식들과는 달리 네트워크에서 두국이 동시에 패킷을 전송할 경우에 발생하는 패킷의 충돌로 인해 낭비되는 대역폭을 크게 줄일 수 있으며, 전송로가 비어있는지의 여부 등 상태를 스스로 검출하고 충돌을 검출했을 때는 일정시간 기다렸다가 전송로가 비어있을 때에 송신을 한다. Ethernet의 기본적인 개념은 하나의 물리적인 전송매체를 다수의 통신국이 공유하는 것으로 효율면에서는 토큰링 방식보다 떨어지지만 무엇보다도 가격이 저렴하기 때문에 다수의 사용자를 확보하고 있는 네트워크 방식이다. Giga bit Ethernet(GbE, 기가비트 이더넷)은 1,000Mbps 대역폭을 제공하고 이미 설치된 9,000만 개 이상의 이더넷 노드와 호환된다. 이런 환경에서 기가비트 이더넷은 기존 프레임 기반의 네트워크를 확장해 주고, ATM 백본과 WAN 애플리케이션을 보완해 준다.

**관련어** LAN

**분야** e-비즈니스 기반

## e-Trade (Electronic Trade)

### 전자무역

일반적으로 재화 또는 서비스의 국가간 거래인 무역행위의 본질적 업무를 인터넷을 포함하여 EDI(전자문서교환), E-B/L(전자선하증권), E-C/O(전자원산지증명서)등의 IT수단을 이용하여 전자적으로, 그리고 정보집약적으로 수행하는 무역활동으로 정의된다. E-mail을 통하여 Offer를 주고받는 것도 전자무역의 형태라고 할 수 있다.

관련어 EDI

분야 전자무역

## e-Transformation (Electronic Transformation)

### e-트랜스포메이션(e-전환)

인터넷과 e-비즈니스의 대두에 따른 디지털 경영환경에 대응하기 위해 오프라인 기업이 온라인 상에서도 생존하고 번성하기 위해 내부적으로 혁신하는 과정으로 이해할 수 있다. e-Transformation이란 전통기업이 e-Business 개념을 도입하여 새로운 형태의 기업으로 탈바꿈하는 것을 의미한다. 여기에서 'Transformation(변환)'이란 현재의 방법을 인터넷 방식으로 그대로 옮기는 정도가 아니라 인터넷과 e-Commerce의 개념을 바탕으로 기존과는 확실히 차별화 되는 새로운 모습으로의 변환을 의미한다. 협의의 e-Transformation은 e-Business 개념 도입을 통해 전통기업의 업무 프로세스를 인터넷 방식으로 변환시키는 것이라고 정의할 수 있으나, 보다 확장된 개념으로는 이러한 업무 프로세스의 e-Transformation에 추가하여 제품과 더 나아가서 기업의 형태까지도 기존과 차별화 되는 모습으로 변환시키는 것이다.

관련어 e-Business

분야 e-비즈니스 주요 개념

## eTrust

### eTRUST인증제도

etrust 인증제이란, 소비자들이 전자상거래 환경하에서 상품이나 서비스를 편리하고, 안전하고, 안정적으로 구매할 수 있도록 상업적 웹사이트의 소비자 보호 및 개인정보 보호정책 그리고 구매 전 과정을 평가하여 일정 기준을 만족하는 웹사이트 운영업체에게 인증마크를 부여하는 제도이다. 이 제도는 산업자원부가 후원하고, 한국전자거래진흥원, 동아일보사, 한국경제신문사, 전자신문사가 공동주최하고 있는데, 소호몰보다는 중대형 쇼핑몰에 필요한 인증제도이다. 인증기간은 1년 단위로 계약되며, 인증마크를 사용하려면 쇼핑몰 매출 규모에 따라 중소기업은 ~30만원, 대기업은 ~100만원의 마크 사용료를 지급해야 한다.

관련어 전자거래진흥원

분야 e-비즈니스 평가

## EUC (End-User Computing)

### 최종 사용자 컴퓨팅

정보이용자 자신이 정보시스템을 이용하여 자신이 필요로 하는 정보를 얻고 정보를 입력하고 수정하는 것을 말한다. 컴퓨터가 일반화되지 않았던 과거에는 컴퓨터로 처리되는 거의 모든

일들을 컴퓨터 전문부서에서 담당하여 처리하였다. 그런 과정에서 실무부서는 필요한 것을 모두 전문부서에 맡기게 되어 불편하였고, 전문부서도 실무자의 욕구를 일일이 파악하여 일을 하는데 한계가 있었다. 그러나 이제는 기술환경이 발전하여 실무자는 자신이 필요한 정보를 자신이 필요한 방법으로 처리할 수 있게 되었다. 최종 사용자 컴퓨팅을 위해서는 사용자 집단은 조직의 데이터 베이스 내에 있는 자료에 대해 통제된 접근(Controlled Access)이 가능해야 하고, 최종사용자가 처리한 결과는 그것을 필요로 하는 곳이라면 어디든지 통신망을 통하여 배포될 수 있어야 한다.

분야 e-비즈니스 시스템

## EVA (Economic Value Added)

### 경제적 부가가치

투자된 자본을 빼고 실제로 얼마나 이익을 냈는가를 보여주는 경영지표로서, 모든 경영활동의 목표를 현금흐름의 유입을 기준으로 기존사업의 구조조정과 신규사업의 선택, 그리고 업무의 흐름을 재 구축시켜 기업의 가치를 극대화하는 경영기법이다. 회계상 공포된 세 후 영업이익에서 자본비용을 차감한 잔액인 EVA는 현금흐름의 현재가치에 의한 투자수익이 자본비용을 초과하는 크기의 합계로 계산된다. 이때 자본비용이란 주주, 채권자 등 투자자가 제공한 자본에 대한 비용이며, 외부차입에 의한 타인 자본비용과 주주 등의 이해관계자가 제공한 자기 자본비용의 가중평균값을 말한다. 1980년대 후반 미국에서 도입되었으며, 선진국에서는 기업의 재무적 가치와 경영자의 업적을 평가하는데 있어 순이익이나 경상이익보다 많이 활용되고 있다. 이는 또한 새로운 투자에 대한 사전검증은 물론 사후평가까지 할 수 있다는 점에서 기업의 투자나 경영성과를 보다 근본적으로 파악할 수 있는 유용한 판단기준을 제공해 준다. 그러나 자본비용 중에서 자기 자본비용은 기회비용의 성격으로 실제로 소요되는 비용이 아니기 때문에 객관적인 산출이 어렵고, EVA가 단순히 재무상태를 정확하게 나타내 줄 뿐 고객만족도나 내부평가, 성장성에 대해서는 알 수 없다는 단점이 있다.

분야 e-비즈니스 평가

## EV-DO (Evolution Data Only)

휴대전화 동영상 서비스 'cdma2000 1x' 보다 전송속도가 15배 이상 빠른 초고속 데이터통신 기술. EV-DO (Evolution Data Only)로 이름 붙여진 것처럼 음성인 아닌 데이터 송수신 전용 기술로 개발됐다. 전송속도가 이처럼 빠른 것은 음성채널과 데이터 채널을 구분했기 때문이다. 같은 채널 안에서는 서로 결합할 수 없는 음성과 데이터의 특성을 고려해 채널을 따로 이용, 이동량을 극대화 했다. 다운로드 때의 속도는 최고 2.4Mbps로 채널 하나를 최대 29명이 동시에 이용할 수 있다. 업로드 때 속도도 최대 307Kbps에 달한다. EV-DO는(Evolution

Data Only)의 약자로서 켈컴이 HDR(High Data Rate)이라 불리는 변형된 시스템을 제안했고, 이것은 후에 1x EV-DO(Evolution Data Only)라는 이름으로 변경되었는데 3GPP2(동기식 이동통신 국제표준화기구)위원회에 표준을 진행시키기 위함이었다. 한편으로 EV-DO와 병행적으로 EV-DO의 장점을 최대한 살리면서 음성도 동일한 주파수 대역에서 서비스할 수 있는 시스템을 개발하기 시작했다. 이 변형된 또 하나의 시스템이 1x EV-DV(Evolution Data and Voice)이며 간단히 DV라 불린다. EV-DO 시스템은 2000년 12월 표준안이 결정되었으며 공식적인 이름은 High Rate Packet Data System이다. EV-DV 개발 결과 2002년 5월에는 cdma2000 C revision이 발표되었다. EV-DO시스템이 cdma2000 시스템과 가장 큰 차이점은 데이터만을 서비스한다는 것, 이는 다시 말해 기지국에서 출력되는 트래픽 채널은 한 순간에 오직 한 가입자에게만 전송될 수 있다는 것을 뜻한다. EV-DO 시스템에서 전송가능한 전송률은 38kbps에서 2.5Mbps이다. 다수의 가입자는 시간을 분할해 서비스 받을 수 있으며 슬롯 단위로 받는다. 각 슬롯은 1.67ms의 시간을 가진다. 만약 전파환경이 좋으면, 주파수 효율이 좋은 8PSK 또는 16QAM 변조방식이 가능하며 이러한 변조방식에서 높은 전송률로 서비스가 가능하다. 단말기가 16QAM 신호를 올바르게 수신하기 위해서는 기존 cdma2000 단말기 설계로 개발한다면 문제가 생길 수 있다. 왜냐하면 16QAM은 QPSK보다 많이 LO(국부 발진기 : Local Oscillator)에서 위상 잡음(Phase noise)에 민감하기 때문이다. 각 단말기(1xEV-DO에서는 AT(Access Terminal)라 칭함)는 기지국으로부터 수신되는 링크의 전파 품질을 측정할 것이며 측정된 링크에서 수신 가능한 전송률을 결정해 기지국에게 요청한다. 기지국은 스케줄링 알고리즘을 이용해 어떤 단말기에게 어떤 슬롯에 트래픽을 할당할 것인가를 결정한다. EV-DO 시스템은 동일한 조건하에서 cdma2000에 비해 근사적으로 3배의 향상된 데이터 서비스를 지원한다.

**관련어** EV-DV

**분야** m-비즈니스 기술

## EV-DV (Evolution Data and Voice)

EV-DV는 EV-DO에서 한 단계 진보된 표준으로, EV-DO의 문제점인 원거리에서 전송속도가 떨어지는 문제, QoS(Quality of Service)문제, 양방향 속도가 틀린 문제를 극복한 표준이다. 영상전화, QoS 및 파워제어 등이 가능하다. QoS (Quality of Service)란 사용자 또는 어플리케이션에 대해 중요도에 따라 서비스 수준을 차등화하여 한정된 WAN 대역폭에서 트래픽과 대역폭을 정책적으로 관리하는 제반 기술 및 개념을 말합니다.

**관련어** EV-DO

**분야** m-비즈니스 기술

## e-Wallet (Electronic Wallet)

### 전자지갑

SET 기반의 전자상거래 환경에서 인터넷 쇼핑 시 결제를 위해 고객이 자신의 PC에 설치해야 하는 고객용 소프트웨어로써 고객정보 보안과 안전한 대금결제를 위한 카드인증서 발급 등의 기능을 갖고 있다. 전자지갑은 결제하고자 하는 고객의 카드에 대한 인증서를 발급하고, 인증서는 고객의 하드디스크에 암호화되어 저장된다. 카드 인증서를 한번 발급 받으면 상품 구매 과정에서 결제카드 선택만으로 구매 할 수 있으며, 반복적으로 카드번호를 입력할 필요가 없다. 전자지갑은 SET 표준의 최첨단 암호화 알고리즘 (RSA, DES)으로 구현되어 있어 위조, 도용, 수정이 불가능하다. 그러나, SET 방식의 전자상거래가 확산되지 않아 전자 지갑 소프트웨어는 거의 사용되지 않고 있고, 단지 디지털인증서를 PC에 보관하는 수단으로 사용되고 있는 실정이다.

**관련어** SET

**분야** 온라인 금융

## Exchange e-Marketplace

### 교환형 가상시장

구매인과 판매인을 시기적으로 연결함으로써 가치를 창출해 내는 이 가상 시장 모델은 실시간으로 이루어지는 매수-매도 주문 과정과 장을 통해 가격결정이 이루어지는 거래성립과정, 그리고 최종적으로 결제가 이루어지는 구조로 되어 있다. 주로, 수요와 공급 및 가격이 불안정한 시장에 적합하다. Exchange는 크게 Public Exchange와 Private Exchange로 나뉘는데 Public Exchange는 판매자 중심의 Exchange로서 누구나 참여가능한 구조라면, Private Exchange는 구매자 중심의 Exchange로서 보통 허가받은 자들만이 참여가능한 구조이다.

**관련어** e-Marketplace, Public Exchange, Private Exchange, e-Procurement

**분야** 기업간 e-비즈니스

## Exotic Computing

### 엑조틱 컴퓨팅

일본의 노무라경제연구소가 유비쿼터스 컴퓨팅을 설명하기 위해 만든 용어로 '색다른', '신종'의 컴퓨팅이라는 의미이며 다소 수사적인 용어이다.

**관련어** Silent Computing

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Extranet

### 엑스트라넷

인터넷 기술을 사용하여 기업과 고객, 공급업체 및 사업 파트너 등을 네트워크로 연결하여 정보를 공유하는 기업간 협력적 정보시스템을 지칭한다. 인트라넷의 확장개념으로 고객 및 협력업체와의 관계 증진을 위해 기업의 내부 통신시스템인 인트라넷에 이들을 포함시키고, 정보를 이용하는 사람과 정보를 창출하는 사람 사이에 거의 즉각적인 상호작용이 가능하도록 하여 반응을 리얼타임으로 입수할 수 있기 때문에 고객의 의견을 품질향상에 즉시 반영하거나, 제품 개발 속도를 가속화하는 것 등이 가능해진다. VPN 기술 등이 뒷받침되어야 하며 이후 협업이라는 개념으로 발전하였다

**관련어** VPN, 인트라넷

**분야** 기업간 e-비즈니스

# F

## FAQ (Frequently Asked Question )

초보자가 자주 하는 질문에 대한 답변을 정리하여 뉴스그룹에 정기적으로 게시하는 파일로서 유익한 내용이 많다. 뉴스그룹은 컴퓨터 전자게시판이나 유즈넷과 같은 분산 전자게시판에서, 어느 한 가지 주제에 몰두하는 토론 그룹이다. 사용자는 해당 그룹에 메시지를 게시하고 토론 내용을 읽으며, 메시지 작성자에게 개인적으로 답신을 보내거나 그룹 전체가 읽도록 답신을 게재할 수 있다. 어떤 FAQ가 유즈넷의 게시물 목록에서 사라졌다면, 다른 사람에게 그 복사본을 보내 달라고 부탁하는 메시지를 올리면 된다. 한편 일반 웹 운영자들도 많은 네티즌들이 관심을 갖고 있는 어떤 분야의 연구 결과나 궁금한 내용에 대하여 질문하고 답하는 형식으로 정보를 제공할 수 있다. 이것은 일반 웹페이지의 하이퍼텍스트나 FTP 서버를 통하여 구현될 수 있다.

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Financial Services Modernization Act of 1999

### 금융서비스 현대화법

미국 상, 하 양원 은행위원회는 1999년 11월 미국 내 은행·증권·보험사의 인수합병(M&A)을 쉽게 하고 금융권 별 상품판매 규제를 대폭 완화하는 내용의 '금융서비스 현대화법(Financial Services Modernization Bill)' 안에 합의, 통과한 법안. 이 법안으로 인하여 금융업종간에 상호진출을 쉽게 하였고, 금융업종간 진입장벽 또한 철폐하였다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## Firewall

### 방화벽, 침입차단시스템

방화벽은 네트워크 게이트웨이 서버에 위치하고 있는 일련의 연관된 프로그램들로서, 다른 네트워크의 사용자들로부터 사설 네트워크의 자원들을 보호해준다 (이 용어는 보안정책과 함께 사용된 프로그램들에도 적용된다). 방화벽은 외부인이 자신의 공개되지 않은 자원에 접근하는 것을 막고, 자기회사의 직원들이 접속해야 할 외부의 자원들을 통제하기 위해 기업의 인트라넷과 인터넷 사이에 설치된다. 기본적으로 방화벽은 라우터 프로그램과 밀접하게 동작함으로써, 모든 네트워크 패킷들을 그들의 수신처로 전달할 것인지를 결정하기 위해 검사하고, 여과한다.

또한 방화벽은 워크스테이션 사용자 대신 네트워크에 요청을 해주는 프록시 서버의 기능을 아예 포함하거나 또는 함께 상호 협력하여 동작한다. 방화벽은 네트워크의 다른 부분들과는 별개로, 특별히 지정된 컴퓨터에 설치되는 경우가 많은데, 이는 들어오는 요구가 사설 네트워크 자원으로 곧바로 전달되지 않도록 하기 위한 것이다. 방화벽의 차폐방법에는 몇 가지가 있다. 단순한 방법 중 하나는 들어오는 요구가 받아들일 만한(즉, 이전에 확인된) 도메인 이름이나 IP 주소로부터 오는 것인지를 확인하는 것이다. 이동중인 사용자들을 위해서는 보안접속절차나 인증확인 등을 통해 사설 네트워크에 원격접속 할 수 있도록 허용한다. 방화벽 제품들을 만드는 회사들이 꽤 있다. 방화벽에 포함되어야 할 기능으로는, 사용기록, 보고, 공격이 시작된 시점에서의 자동경보, 그리고 방화벽의 제어를 위한 그래픽사용자 인터페이스 등이 있다.

**관련어** IDS(침입 탐지 시스템)

**분야** e-비즈니스 보안

## Firm Banking

### 핀뱅킹

기업과 금융기관이 컴퓨터 시스템을 통신회선으로 연결하여 온라인으로 처리하는 금융자동화 시스템(FBS)으로, 기업과 은행을 컴퓨터 전용회선으로 연결함으로써 기업에서 은행에 가지 않고 직접 처리하는 금융업무를 말한다. 현장사무소나 협력업체의 은행 계좌에 자금을 이체할 수 있고, 입출금 내용을 확인할 수도 있으며, 급여는 물론 출장비와 교통비, 경조사비 등도 개인의 통장에 넣어줄 수 있다. 자금이체나 수납, 거래내용 등 자금의 흐름을 즉시 파악할 수 있어 자금관리가 용이하다. 또한 시간과 경비를 절약할 수 있고 현금 분실과 도난도 방지할 수 있다. 홈뱅킹(home banking)과 함께 인터넷뱅킹이라고 하나 몇 가지 면에서 근본적으로 다르다. 핀뱅킹의 사용자는 기업인 데 비하여 홈뱅킹의 사용자는 주로 개인이다. 따라서 핀뱅킹은 기업이 주도적으로 사용하는 반면, 홈뱅킹은 은행측이 제공하는 서비스만 이용할 수 있다. 1990년대 중반부터 시작된 텔레뱅킹(Tele banking)과 함께 여러 은행에서 운영중이다. 그러나 은행 간의 거래 표준을 마련해야 하며, 전산망에 장애가 발생하면 심각한 경제적 곤란을 겪을 소지가 있다. 또 불법인출의 위험성과 거래정보가 누출될 가능성도 있어 개인의 사생활이 침해받을 수도 있다.

**관련어** e-banking

**분야** 온라인 금융

## First Mover

### 선도기업

선도기업이란 해당 산업 내에서 명성, 규모의 경제, 축적된 지식, 유리한 원료 공급원 및 제품유통 경로의 확보 등 우위요소를 갖고 타 경쟁회사보다 현저한 시장점유율을 시현하는 기업이다.

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Fleet Management

### 기업 차량 관리

Fleet management란 차량을 조달하는 단계에서부터 폐차관리에 이르기까지 기업의 모든 차량관리 서비스를 제공하는 새로운 사업이다. 사례를 보면 세계 1위 규모의 GE Capital Fleet 서비스가 약 150만대의 고객 차량을 리스 및 관리하고 있으며, 유럽 시장에서는 ABN-AMRO 은행 계열의 LeasePlan사가 약 120만대를 관리하고 있다. Fleet management 사업은 차량의 가치사슬에서 제조를 제외한 모든 분야에 관여하고 있기 때문에 금융수익, 정비수익, 보험수익, 중고차 매매차익 등의 수익원천이 있으며, 캐피탈사가 차량 관리 전문회사의 기능을 합병하여 운영하고 있는 것이 일반적인 형태이다. Fleet Management 는 '대량 차량관리' 또는 '기업 차량관리' 라는 용어로 번역되어 사용되고 있으며, 한편 차량 위치 추적의 의미로도 사용되고 있다. 차량 위치 추적은 GPS(Global Positioning System) 또는 이동통신망을 이용하여 차량의 현재 위치를 파악하며 화물경로, 주행방향, 도착시간, 긴급상황, 최적경로, 차량상태 등의 다양한 정보를 파악할 수 있는 서비스를 말한다. 이러한 정보는 수집 가공되어 인터넷, MDT(모바일 데이터 단말기), PDA를 통하여 최종 사용자에게 제공된다.

**관련어** GPS

**분야** SCM

## Floating AD(advertisement)

### 공중에 떠있는 광고

Floating AD(공중에 떠 있는 광고) 또는 TI(Transparent Interactive) AD(반투명 상호작용 광고)는 반투명 레이어를 이용하여 사이트의 콘텐츠 위에서 광고가 노출되는 형식을 말한다. 광고물이 사이트 전면을 돌아다니며 사용자(user)의 액션에 따라 인터랙티브하게 반응한다. 인터넷 마케팅 협회는 사용자의 입장을 고려해 Floating Ad의 최대 노출시간을 10초 이내로 제한했으며, 광고 시작 후 5초 이내에 '닫기 버튼'을 생성하며 'Sound On/Off' 버튼도 필수로 했다.

**관련어** Interstitial

**분야** 온라인 광고

## FOI (Freedom of Information)

### 정보의 자유

정보의 자유는 ‘공적 성격의 정보’에 대한 자유로운 유통을 보장하는 것을 말한다. 즉, ‘공적 성격의 정보’는 정부 또는 특정 단체나 개인에 의하여 독점되어서는 안 되며 국민 누구나 널리 자유롭게 접근하고 이용하며 유통시킬 수 있어야 한다는 이념을 담고 있다. 이러한 자유로운 정보유통의 이념은 중세 봉건질서를 타파하고 성립된 근대의 자유민주국가에서 그 헌법전(憲法典)에 ‘표현의 자유’의 보장으로 최초로 표출되었다. 이를 위해 우리 헌법은 ‘정보유통에 대한 통제권이 국민에게 있다’라는 정책지표를 확인·선언하고 있고, 보다 구체적으로는, 국민 개개인이 가지는 정보유통에 대한 통제력을 ‘정보의 자유’와 ‘정보프라이버시’라고 하는 두 가지 차원의 정보인권으로 보장하고 있다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## Freenet

### 프리넷

Freenet은 1999년도에 발표된 Ian Clarke의 논문 ‘A distributed decentralized information storage and retrieval system’에서 시작된 오픈 소스 프로젝트로 P2P기술에 기반하여 익명성을 보장 받는 사용자들간에 파일을 공유하기 위한 것이다. 각 Clients가 몇 개의 이웃을 가지고 있는 것은 Gnutella와 같지만 지정된 파일로의 경로를 찾는 routing 방법이 다르다. key-based routing이라는 것을 이용하며, 각각의 파일의 검색 경로와 저장되는 위치가 결정된다.

**관련어** Gnutella, P2P

**분야** P2P

## Frequency Marketing

### 중요고객마케팅

자주 이용하는 고객, 다량 구입하는 고객을 파악하여 이들과 장기적으로 유리한 관계를 유지함으로써 이익성을 증가시키고자 하는 마케팅 기법이다. 이 기법은 파레토(Pareto)의 원리 즉 ‘기업 매출액의 80%는 20%의 고객으로부터 나온다’라는 이론을 응용한 것이다. 즉 자주 이용하고 많이 사는 단골 고객에게는 각종 특혜를 주는 기법이다. 이 방법을 처음으로 시작한 회사는 상당한 효과를 보지만 이 방법이 보편화되면 기업들에게 서로 부담이 된다. 또 이 방법은 품질은 그대로 유지하면서 특별 인센티브에 호소하는 마케팅 방법이므로 제품의 품질 향상에 방해가 된다고 보는 사람도 있다.

**관련어** CRM

**분야** 온라인 마케팅

## Friction-Free Capitalism

### 마찰 없는 자본주의

디지털 프로세스가 중개인을 제거하고 나아가 사업거래에 있어서 대부분의 중간마찰을 제거해 줌으로써 구현되는 자본주의를 뜻하는 말로 아담스미스가 말한 이상적인 시장(ideal market)을 만들어내는 데 인터넷이 어떻게 기여하고 있는지 설명하기 위해서, 빌게이트가 ‘미래로 가는 길’에서 처음으로 사용한 개념이다. 인터넷은 구매자와 판매자가 서로를 쉽게 찾도록 만들어주며, 구매자에게는 제품과 서비스에 대한 보다 많은 정보를, 판매자에게는 고객의 취향과 구매유형에 대한 보다 많은 정보를 제공해준다.

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Front end

### 프론트엔드

시스템이나 장치의 맨 앞에 위치하면서 외부로부터 입력을 받아들이는 부분을 가리킨다. 프론트엔드와 백엔드는 프로그램 인터페이스와 서비스의 최초 사용자와 관련된 특성을 나타내는 데 사용되는 용어이다 (여기서 ‘사용자’란 사람 또는 프로그램이 될 수 있다). 프론트엔드 응용프로그램은 사용자들과 직접 상호작용을 하는 프로그램이다. 백엔드 응용프로그램은 보통 요구되는 자원들에 가깝게 있거나, 또는 요구되는 자원들과 교신할 수 있는 능력을 가지는 등을 통해 프론트엔드 서비스를 간접적으로 지원한다. 백엔드 응용프로그램은 프론트엔드와 직접 상호 작용할 수 있지만, 아마도 보다 일반적인 것은 중간에 또 다른 프로그램이 개입되어 프론트엔드와 백엔드의 활동을 조정한다. 프론트엔드 응용프로그램은 사용자와 직접 인터페이스 할 수 있으며, 요구된 데이터를 얻거나 요구된 서비스를 수행하기 위하여 원격지의 다른 컴퓨터에 위치한 백엔드 프로그램으로 요구를 전달한다. 클라이언트/서버 컴퓨팅 모델과 비교한다면, 프론트엔드는 클라이언트로, 백엔드는 서버로 이해할 수도 있다.

**관련어** Back end

**분야** e-비즈니스 시스템

## FTP (File Transfer Protocol)

### 파일전송프로토콜

인터넷을 통하여 어떤 한 컴퓨터에서 다른 컴퓨터로 파일을 송수신할 수 있도록 지원하는 방법과 그런 프로그램을 통칭하기도 한다. FTP를 이용하면 자신이 원하는 프로그램이나 각종 데이터를 무료나 저렴한 가격에 살 수 있다. 또 용량이 큰 파일도 빠르게 송수신할 수 있다. 파일을 송수신할 때에는 적당한 자격, 즉 원격 호스트 컴퓨터를 이용할 수 있는 사용자 ID와 패스워드(password)가 있어야 원하는 원격 호스트 컴퓨터에 접속할 수 있다. 그러나 인터넷상

에는 패스워드가 없어도 접속할 수 있는 공개 FTP 호스트가 있다. 이러한 FTP 호스트를 Anonymous FTP라고 하는데 전세계적으로 이러한 Anonymous FTP는 수천 개에 이른다. 사용자가 등록하지 않고서도 anonymous라는 ID와 패스워드로 자신의 E-mail 주소를 설정하면 원격지 호스트에 접속하여 파일을 쉽게 송수신할 수 있다.

**관련어** TCP/IP, Telnet

**분야** e-비즈니스 기반

## FTTH (Fiber To The Home)

### 광가입자망

FTTH(Fiber To The Home)는 가입자선로의 광케이블화라는 뜻으로 모든 가정에 광케이블을 연결하려는 전략을 말한다. FTTH 망을 이용해 전화 등의 일반적인 통신서비스 뿐만 아니라 CATV 등의 방송서비스도 함께 제공하는 것이 기술적으로 가능하여 방송, 통신을 포함한 모든 서비스가 하나의 네트워크로서 통합될 수 있다. FTTH의 성공적인 실현을 위해서는 주택형 광가입자 전송장치의 개발이 필요할 뿐만 아니라 광분배 및 접속기술, 센서기술 등의 기반 기술 연구와 광커넥터, 대용량 ATM스위치, 분산시스템, 가입자 댁내의 네트워크화 등 첨단 응용기술에 대한 연구도 병행되어야 한다. 인터넷 등 멀티미디어 서비스 제공을 위한 초고속 가입자망에 대한 관심이 높아지면서 일반 가입자에게까지 광케이블을 포설하는 FTTH 구축이 경제성 문제로 요원해짐에 따라 디지털가입자회선, 광대역 및 협대역 무선가입자망이 주목받고 있다.

**관련어** HFC

**분야** e-비즈니스 기반

## Full Shot

### 전면광고

전면(Full Shot or Full Screen)광고란 인터넷 사이트 초기 화면의 전체를 광고화면으로 활용하는 광고의 유형이다. 이것은 기존 배너 광고의 단점이 최소화(모니터 크기의 4분의 1이하) 화면의 띠에 메시지를 제시함으로써 나타나는 메시지 전달 능력의 한계를 극복하고 기존 TV광고와 인쇄 광고의 장점을 결합했다는 점에서 주목을 받아왔다. 이러한 전면 광고는 '틈새(Interstitial)광고'처럼 웹 서핑하는 동안 페이지 이동 중에 잠시 등장하는 경우도 있으나 초기 화면을 이용하는 경향이 높다. 특히 초기화면에 나타나는 전면 광고는 PC 미터(Meter) 기법이라고 해서 이용자의 사이트 접속을 측정하는 자료로 활용되고 있다.

**관련어** nterstitial

**분야** 온라인 광고

# G

## G2B (Government-to-Business)

### 정부-기업간 거래

G2B는 좁은 의미로는 국가종합전자조달시스템이라고도 불리는데, 구매요청에서부터 대금지급까지의 모든 국가조달행정절차를 온라인화하여, 공공기관 및 조달업체의 모든 사용자에게 G2B의 조달단일창구를 통한 원스톱(one-stop) 조달서비스를 제공하는 것을 가리킨다. 이렇게 우리나라에서는 G2B가 전 공공기관과 기업간의 거래를 구매결정에서부터 대금지급까지 온라인화하는 정부종합전자조달 시스템을 말하지만, 원래는 정부가 기업을 대상으로 제공하는 모든 전자정부 서비스를 통칭하여 G2B로 부를 수 있다.

**관련어** G4B

**분야** 전자정부

## G2C (Government-to-Citizen)

### 정부-시민간 거래

기업과 소비자간, 기업이 정부간의 거래가 보편화된 후 정부가 의료보험의 지급이나 세금납부와 세금환불 등의 대국민 행정서비스를 전자적으로 수행하고자 할 때 활용될 수 있는 전자정부의 유형.

**관련어** G4C

**분야** 전자정부

## G2E (Government-to-Employees)

### 정부-공무원간 거래

정부기관과 그 공무원간의 행동과 서비스를 포함한 전자정부 카테고리를 지칭하는 말로, 정부 지식관리시스템이 하나의 예가 된다.

**관련어** B2E

**분야** 전자정부

## G2G (Government-to-Government)

### 정부-정부간 거래

정부기관 간의 행동과 정부들간의 행동을 포함하는 전자정부 카테고리, 정부기관간 정보와 지식의 공유, 전자결재시스템 등이 예가 된다.

**관련어** G2B

**분야** 전자정부

## G4B (Government for Business)

### 기업지원단일창구시스템

G4B(Government for Business)는 정부의 기업행정 서비스를 단일창구에서 제공함으로써 기업활동 지원 및 편의를 극대화하기 위해 전자정부 산업의 일환으로 실시되는 기업종합행정 서비스를 지칭한다. 기업관련 산업정보를 통합 제공함으로써 정보의 접근성 및 이용률을 제고하고, 조달, 무역, 물류, 금융 등 관련 기간망 연계와 e러닝, 컨설팅 등 부가서비스를 제공한다. 또한 민간관련 서비스와의 연계를 위한 인프라 구축을 통해 국가 경쟁력 향상을 서비스 목적으로 하고 있다.

**관련어** G2B

**분야** 전자정부

## G4C (Government for Citizen)

### 대민 전자정부서비스

일반적으로는 정부와 같은 공공기관이 시민을 대상으로 제공하는 대민 공공서비스를 전자적 상호작용에 의해 온라인으로 제공하는 것을 의미하는 약자이다

**관련어** G2C

**분야** 전자정부

## Gateway

### 게이트웨이

넓은 의미로는 2개 이상의 다른 종류 또는 같은 종류의 통신망을 상호 접속하여 통신망 간 정보를 주고받을 수 있게 하는 기능 단위 또는 장치를 말하며, 통신망에는 구내 정보 통신망(LAN), 공중 데이터망(PDN), 일반 전화 교환망(PSTN) 등이 포함된다. 좁은 의미로는 OSI 기본 참조 모델의 각 계층에서 프로토콜이 달라 호환성이 없는 복수의 통신망을 상호 접속하여 프로토콜의 변환을 행하는 기능 단위 또는 장치를 말한다. 통신 프로토콜이 같거나 유사한 통신망을 상호 접속하여 정보를 주고받는 브리지와는 달리, 게이트웨이는 프로토콜이 다른 복

수의 통신망 간에 프로토콜을 변환하여 정보를 주고받는다.

**분야** e-비즈니스 기반

## Gnutella

### 뉴텔라

P2P(Peer to Peer)파일 교환 프로그램의 하나이다. 특징은 Napster와 달리 중앙서버가 존재하지 않고, MP3 파일 뿐만 아니라 원하는 다양한 파일 포맷을 공유할 수 있도록 지원하는 독특한 파일교환 방식의 프로그램이다.

**관련어** P2P

**분야** P2P

## GOL (Government OnLine)

### 정부온라인화

1993년 미국 클린턴 행정부가 국민들의 삶의 질을 향상시키고 경제에 활력을 불어넣는데 정보기술을 사용하고자 시작된 개념이다. 미국은 현재 2만여 개에 이르는 모든 연방정부 관련 웹사이트를 하나로 묶어 www.firstgov.gov를 개설해 인터넷 통합서비스를 제공한다. 정보통신기술을 활용하여 행정활동의 모든 과정을 혁신함으로써 정부의 업무처리가 효율적이고 생산적으로 개선되고, 정부의 고객인 국민에 대하여 질 높은 행정서비스를 제공하는 지식정보사회형 정부를 말한다. 좁은 의미로는 대민행정 측면, 내부행정처리 및 정책결정의 측면, 조달 등의 세 측면이 전자적으로 상호유기적인 작용을 하면서 온라인 네트워크를 통해 공공재화나 서비스를 상호간에 제공하는 것을 의미한다.

**관련어** G2G

**분야** 전자정부

## GPS (Global Positioning Systems)

### 위성항법장치

정지 지점이거나 이동 지점을 불문하고 전 세계의 항공, 해상 및 육상에서 실시간으로 정확한 위치 측정을 할 수 있는 시스템으로, 미국 국방성에서 개발한 군용항법시스템이지만 민간용으로 제한된 범위 안에서 사용할 수 있으며 인공위성을 이용한 전파항법시스템이다. 위성을 통해 위치를 측정하는 기술을 통칭하는 말로도 이용된다. 인공위성에서 수신기까지의 거리(두 변의 길이)는 위성에 탑재된 원자시계의 정확도를 기반으로 한다. 원자시계는 6,000년에 1초 정도의 오차가 나는 정확도를 갖췄다. 각 위성에서 발사하는 신호의 발생시점과 수신시점의 시간차를 측정한 뒤 여기에 빛의 속도를 곱해 계산하면 GPS 수신기와 인공위성 사이의 거리

를 알 수 있다. 모두 4개의 위성을 이용해 GPS 수신기를 들고 있는 지점의 정확한 위치를 알 수 있다.

**관련어** ALI

**분야** m-비즈니스 기술

## Grid Computing

### 그리드 컴퓨팅

Grid는 미국 시카고 대학 이안 포스터 컴퓨터 공학과 교수가 창시했으며 한 번에 한 곳만 연결할 수 있는 웹과 달리 신경조직처럼 작동하는 인터넷망 구조를 말한다. Grid는 컴퓨터에 특정 프로그램을 설치해 세계 곳곳의 컴퓨터, 데이터베이스, 첨단 장비를 연결해 마치 가상의 슈퍼 컴퓨터처럼 쓰자는 개념에서 출발하였다. Grid Computing은 네트워크 상의 모든 컴퓨터가 하나의 거대한 슈퍼 컴퓨터로 기능하도록 각각의 CPU 리소스를 공유하거나, 가상 파일 시스템을 구성하는 것을 말한다. 각각의 컴퓨터에서 사용되지 않는 CPU 리소스는 하나의 대형 작업을 수행하기 위해 할당된다. 인터넷에 접속하는 컴퓨터의 유휴 자원을 활용하여 외계문명 탐색계획과 같은 거대한 작업을 수행하는 SETI(Search for Extraterrestrial Intelligence)는 대표적인 예이다.

**관련어** Distributed computing, SETI@Home

**분야** P2P

## Groupware

### 그룹웨어

그룹이나 팀의 공동작업 구성원들의 생산성을 향상시키고, 기술적 기능과 생산적 기능에 동시에 적용할 수 있도록 고안된 소프트웨어의 한 유형을 말한다. 회의, 문서의 공동저술, 복잡한 시스템의 설계, 여러 사람이 참여하는 사무행정처리, 소프트웨어 개발 프로젝트 등 여러 사람이 서로의 업무에 영향을 주는 작업들에 응용된다. 대표적으로 소프트웨어로는 Lotus의 Notes나 MS사의 Exchange 서버가 있다.

**관련어** Intranet

**분야** e-비즈니스 시스템

## GRPs (Gross Rating Points)

### 총시청률(총도달빈도)

GRPs는 일정기간 동안의 매체 운용을 통하여 얻어진 각각의 시청률을 모두 합친 수치이다. 이것은 특정 표적집단에 대한 매체 운용의 가중치를 산출하기 위한 기본 수단으로 사용되며,

동일한 개인이나 가구가 반복적으로 노출된다 할지라도 그것과는 상관없이 노출된 모든 경우를 다 포함하여 얻어지는 수치이다.

**관련어** Reach

**분야** 온라인 광고

## gTLD (generic Top Level Domain)

### 일반 도메인

도메인 네임 시스템(DNS)상에서 최상위 도메인(TLD)의 하나로, 국제적인 입장에 불문하고 어떤 국가의 어떤 이용자도 등록할 수 있다는 의미이다. RFC 1591에는 com, org, net를 gTLD로 분류하고 있다. 인터넷 특별 위원회(IAHC: Internet Ad Hoc Committee)는 1996년에 새로이 firm, store, web, arts, rec, info, nom 등 7개의 gTLD 추가를 제창했으나 1998년에 미국 정부의 '인터넷 관리 민영화 계획'의 담보로 IAHC안은 백지화되었다. gTLD 이외의 TLD에는 ccTLD(country code TLD)와 iTLD (international TLD)가 있는데, ccTLD는 ISO 3166에 정해진 국별 코드를 사용한 TLD로서 국가에 귀속된다. 한국의 ccTLD는 .kr이다. iTLD는 국제적인 업무를 수행하는 이용자에게 할당되며, 국제적인 정부 간 조직이 사용하고 있는 .int가 대표적이다.

**관련어** ccTLD

**분야** e-비즈니스 기반

# H

## HCI (Human Computer Interaction)

### 인간-컴퓨터 상호작용

HCI는 Human-Computer Interaction의 약자로 인간과 컴퓨터 간의 상호작용에 관한 연구를 일컫는다. 곧 컴퓨터 작동시스템이 인간과 상호 작용할 수 있게 컴퓨터 작동시스템을 디자인-평가-완성하는 과정을 다루며, 이 과정을 둘러싼 중요 현상들에 대해서도 연구하는 학문이다. GUI(Graphic User Interface)와 같이 사용자가 더 쉽게 컴퓨터를 이용할 수 있도록 사용자 인터페이스(User Interface)를 고안하는 것 뿐 아니라 컴퓨터의 세부적인 기능과 시스템이 인간에게 끼칠 장기적인 영향까지 연구한다. 즉 사람과 컴퓨터 기술, 그리고 양자가 서로에게 영향을 미치는 방식을 연구하는 학문인 것이다. 우리는 어떻게 하면 사람들이 컴퓨터 기술을 쉽게 쓸 수 있을지를 알아내기 위해 HCI를 연구한다. HCI는 매우 넓은 개념인데 이런 특성 때문에 세부 전공에 따라 관심 분야에 차이가 있다. 컴퓨터 과학 쪽에서는 인터페이스(Interface)의 공학적 설계에, 사회학과 인류학 분야에서는 인간 시스템과 기술적 시스템이 서로에게 어떻게 적응해나가는가에 관한 방법론에 관심을 갖고 있다. 또한 인간공학에서는 컴퓨터 시스템의 안정성과 인간 인지와 감각 한계에 대해 연구하며 심리학에서는 인간 인지와 행동의 과정(process)에 관해 연구하고 있다.

**관련어** Interface

**분야** e-비즈니스 시스템

## HDML (Handheld Device Markup Language)

HDML은 무선접속을 통하여 셀룰러폰이나 PDA 상에 텍스트 형태의 웹 페이지를 표시할 수 있도록 해주는 언어이다. HDML은 로열티 없이 제공되는 개방형 언어로, Unwired Planet에 의해 개발되었는데, 이 회사의 웹사이트에 이에 관한 규격이 제공된다. Unwired HTML과 CGI 스크립트 그리고 SQL 질의문 등에 관한 지식을 갖고 있는 프로그래머라면 누구라도, HDML를 사용하여 표현 계층을 작성할 수 있도록 개발되었다.

**관련어** WML, mHTML

**분야** m-비즈니스 기술

## HFC (Hybrid Fiber/Coax)

### 광 동축 복합

아날로그 CATV, 디지털 CATV, 광 섬유와 동축 케이블을 조합시킨 CATV 설비의 명칭. 간선 부분은 광 섬유를 사용하고 노드에서 끝의 가입자 부분에는 동축 케이블을 사용한다. 각 가정까지 광 섬유를 끌어넣은 FTTH(Fiber To The Home)보다 가격을 낮출 수 있기 때문에 신규 케이블 회사는 HFC망을 도입하는 곳이 많다.

**관련어** FTTH

**분야** e-비즈니스 기반

## Hit

### 히트

히트란 웹서버에 저장된 파일이 인터넷 사용자에게 노출되는 것을 측정하는 단위로 인터넷 사용자가 웹서버의 파일 하나에 접속하는 것을 뜻하며, 히트수라고도 한다. 보통 인터넷 광고의 효과를 측정하는 데 쓰이지만 엄밀하게 따지면 웹서버가 얼마나 많은 파일을 처리할 수 있는냐를 알아볼 수 있는 기준이 된다. 만약 어떤 웹서버에 3개의 배너 광고가 있다면 웹서버 자체와 3개의 광고 파일이 사용자에게 노출되므로 히트수는 4개가 된다. 여기에서 인터넷 이용자가 광고 파일을 열지 않을 수도 있으므로 히트수가 곧 웹사이트의 인거나 광고의 효과를 측정하는 척도는 아니다. 광고의 노출빈도를 측정하는 용어는 임프레션(impression)이라 하고, 배너광고가 100번 노출되었을 때 3번 클릭된다면 클릭률은 3%가 된다. 일반적으로 클릭률이 1~1.5%에 달하면 광고 효과가 있다고 간주한다.

**관련어** Click, CPM

**분야** e-비즈니스 평가

## HLR (Home Location Register)

### 가입자 위치 등록기

HLR(Home Location Register)은 이동통신 서비스 가입자의 정보를 영구적으로 관리하는 데이터 베이스이며, 이동통신 가입자의 위치정보를 실시간으로 받아서 이동통신 가입자에게 착신을 가능하게 해준다. 무선통신 교환기에서 가입자의 단말기 정보, 가입 정보, 위치 정보 및 인증 기능 등을 지니고 있으며, 이동전화 교환국(MSC: Mobile Switching Center)과 방문자 위치 레지스터(VLR: Visiting Location Register) 노드와 더불어 신호망 프로토콜(SS7)을 제어하고, 또한 입중계 호(incoming call: 타국에서 발생되어 자국에 착신되거나 자국을 경유하여 타국으로 나가는 호)를 완료하고 가입자 정보를 갱신하기 위해 VLR과 함께 트랜잭션을 수행한다.

분야 m-비즈니스

## Home Network

### 홈 네트워크

가정 내 PC를 비롯한 정보가전기기를 유선 또는 무선의 네트워크로 연결하여 인터넷 및 데이터 공유, 스캐너 및 프린터 등의 주변기기 공유 및 상호제어를 가능하게 하며, 인터넷이나 휴대용 정보 단말기를 이용한 외부 네트워크와의 연동으로 언제 어디서나 자유롭게 가정의 TV, 냉장고, 에어컨, DVD 플레이어, 디지털 카메라 등의 디지털 가전기기를 원격 제어할 수 있는 시스템을 말한다.

분야 e-비즈니스 유형 분류

## Home Page

### 홈페이지

인터넷의 월드와이드웹(www)에 접속하면 문자, 화상, 음성 등으로 담긴 다양한 정보를 접할 수 있다. 이때 이 정보를 담아놓은 각각의 독특한 화면을 홈페이지라고 한다. 홈페이지의 홈(Home)은 각 정보서비스의 시작을 의미하는 초기화면을, 페이지(Page)는 초기화면에 소개된 정보를 상세히 각각의 세부화면에 담아놓은 것을 말한다.

분야 e-비즈니스 기술

## Horizontal e-Marketplace

### 수평적 가상시장

인터넷을 기반으로 한 B2B거래소로 기업중의 기업들이 과다한 재고처리, 장비의 교환, 위탁 제조 등을 할 수 있도록 하여, 다양한 산업에 걸쳐 동일한 기능이나 비즈니스 프로세스를 제공하는 형태의 가상시장. 주로 업무의 효율성을 향상시키는 데 초점을 맞추고 있다. 이러한 수평형 마켓플레이스의 예로는 iMark.com(투자기관의 투자회수관리자를 대상으로 한 중고기자재 판매), BidCom(프로젝트 관리), Adauktion(미디어 구매) 등이 있다. 프로세스 표준화 정도, 프로세스에 대한 지식, 작업흐름 자동화 전문성, 프로세스 자동화에 대한 보완 능력 등에 의해 성공이 좌우된다.

관련어 Vertical e-Marketplace, e-Marketplace

분야 기업간 e-비즈니스

## Host

### 호스트

컴퓨터 통신에서 사용되는 용어로서, 다른 컴퓨터 또는 컴퓨터 사용자로부터 컴퓨터 자원을

요청 받았을 때, 이를 처리해 줄 수 있는 능력을 가진 컴퓨터 또는 컴퓨터 시스템을 의미한다. 호스트 컴퓨터에서는 외부 사용자들이 필요로 하는 각종 서비스를 제공하는 프로그램을 실행함으로써, 통신네트워크에 접속된 다른 컴퓨터와 사용자들의 요청을 처리하는 서비스를 제공할 수 있다.

분야 e-비즈니스 기술

## Hot spot

### 핫스팟

핫스팟은 커피숍, 공항 라운지 및 호텔 등과 같은 다양한 공공 장소에서 무료 또는 유료 방식으로 무선 LAN 서비스를 제공하는 서비스로, 가정 또는 사무실 이외의 장소에서 업무 및 오락 활동을 수행할 수 있는 유용한 방법으로 각광 받고 있다. 이미 전세계에 수천 개의 핫스팟이 구축되어 있으며 새로운 액세스 포인트를 계속 설치함으로써 휴대폰처럼 손쉽게 이 서비스를 사용할 수 있게 될 것이다. 핫스팟을 사용하려면 노트북 또는 포켓 PC에 Wi-Fi 인증 기술이 사용되어야 하며 이를 통해 다른 Wi-Fi 인증 제품과 연결될 수 있다. Wi-Fi 가능 장치는 무선 LAN 기지국의 송수신 범위 내이면 실내외 어디서든 데이터를 주고 받을 수 있다. 유료 핫스팟 네트워크의 경우 사용자는 등록 후 요금을 지불해야 네트워크를 사용할 수 있다.

관련어 Wi-Fi, WLAN

분야 m-비즈니스

## Hotdesking

### 핫데스킹

지정된 자리 없이 출근시 자신의 자리를 선택하거나, 여기저기 돌아다니며 일을 하는 방식으로 이런 변화에는 인터넷, 노트북과 휴대폰 등 네트워크와 모바일 환경의 급진전이 중요한 역할을 담당하고 있다.

관련어 호텔링

분야 디지털 문화

## Hoteling

### 호텔링

썬마이크로 시스템즈에서 개발한 방식으로, 'Sun'은 자체조사를 통해 직원의 30% 정도는 항상 자리를 비운다는 사실을 발견하고 자사의 55개 사무실을 'Hoteling' 방식으로 변경했다. 호텔링이란 회사에서 자기 책상이 필요할 때, 로비에 있는 접수 시스템이나 전화를 통해 자기 자리를 예약하는 것. 직원은 별도의 카드와 고유번호를 발급 받아 어디서나 동일한 전자우편

이나 네트워크, 전화번호를 쓸 수 있다. 이를 통해 'Sun'은 연간 5,000만달러에 이르는 비용을 절감했다고 발표한 바 있다.

**관련어** 핫데스킹

**분야** 디지털 문화

## HRFWG (Home Radio Frequency Working Group)

### 홈 RF 워킹그룹

홈 RF 워킹그룹(Home Radio Frequency Working Group)은 무선 기술 기반으로 한 홈네트워킹 표준화 단체를 말한다. 홈 RF 워킹그룹은 1998년말 표준 스펙을 확정, 1999년 상반기부터 이 표준기술을 지원하는 홈네트워킹 제품을 출시하고 있다. 홈 RF 워킹그룹이 발표한 표준 스펙인 「SWAP(Shared Wireless Access Protocol) 1.0 버전」은 2.4GHz대역의 주파수를 이용해 무선LAN과 같은 형태로 홈네트워크를 구성한다. 이 표준 스펙은 무선을 이용해 위치에 따른 불편 없이 각종 기기간 접속이 자유롭고 가정 내 약 50m 거리에 있는 PC를 비롯 TV, 가전제품, 디지털 코드리스폰, 시분할다중접속(TDMA)기반 이동전화기 등 다양한 기기를 최대 1백27개까지 연결할 수 있는 것이 최대 장점이다. 반면 전송속도가 1~2Mbps에 불과해 PC간 접속용으로는 매우 느린 편이며 동시에 접속하는 기기의 숫자가 증가할수록 전송속도가 느려진다는 단점이 있다. 홈 RF 워킹그룹에는 버터플라이커뮤니케이션스, 컴팩컴퓨터, HP, IBM, 인텔, 아이레디, MS, 모토롤라, OTC텔레콤, 프록심, 삼성전자, 심비오닉, 심볼테크놀로지 등 13개사가 참여하고 있다.

**관련어** Home Network

**분야** m-비즈니스 기술

## HTML (HyperText Markup Language)

인터넷의 정보 검색 시스템인 월드 와이드 웹(WWW)의 홈페이지를 작성하는 데 사용되는 생성 언어. 보통 HTML이라는 약어로 불린다. 문자뿐만 아니라 화상이나 음성, 영상을 포함하는 페이지를 표현할 수 있다. HTML은 국제 표준화 기구(ISO)에서 책정한 표준 범용 문서 생성 언어(SGML)를 바탕으로 책정되었다. SGML과 같이 HTML도 문서 중의 텍스트나 도형 등의 요소에 태그(tag)를 부착함으로써 이들 요소들은 WWW 브라우저(또는 웹 브라우저)가 사용자에게 표시해야 하는 방법과 글씨 판을 누르거나 마우스를 클릭하여 연결(link)시키는 등의 사용자 조작에 브라우저가 반응해야 하는 방법을 표시한다. 사용자는 태그를 사용하여 문서의 제목이나 문자의 크기, 색 등을 지정할 수 있고, 화면의 배치 등을 지정하거나 연결을 선택하여 다른 페이지나 다른 서버에 있는 페이지를 자동적으로 호출할 수 있다. WWW 브라우저에 널리 사용된 최초의 공통적인 HTML은 인터넷 엔지니어링 태스크 포스(IETF)에서 작성한 HTML

2.0이다. 그 후 HTML의 개발은 월드 와이드 웹 컨소시엄이라는 단체가 진행하고 있다.

**관련어** WWW, Hypermedia

**분야** e-비즈니스 기술

## HTS (Home Tax Service)

### 종합 국세 서비스

인터넷을 통한 종합국세서비스(HTS)는 납세자가 세무서에 가지 않고 가정이나 사무실 등 어디에서나 인터넷을 통하여 HTS 홈페이지에 접속하여 세금신고, 고지, 납부, 민원신청 등을 할 수 있도록 구축한 시스템이다.

**관련어** e-Government

**분야** 전자정부

## HTTP (HyperText Transfer Protocol)

### 하이퍼텍스트 전송 규약

HTTP는 인터넷에서 하이퍼텍스트(hypertext) 문서를 교환하기 위하여 주고받는데 필요한 프로토콜로서 TCP/IP와 관련된 하나의 응용 프로토콜이다. 하이퍼텍스트는 문서 중간중간에 특정 키워드를 두고 문자나 그림을 상호 유기적으로 결합하여 연결시킴으로써, 서로 다른 문서라 할지라도 하나의 문서인 것처럼 보이면서 참조하기 쉽도록 하는 방식을 의미한다. http는 1989년 팀 버너스 리(Tim Berners Lee)에 의하여 처음 설계되어 인터넷을 통한 월드 와이드 웹(World-Wide Web) 기반에서 전 세계적인 정보공유를 이루는데 큰 역할을 하였다. 인터넷 주소를 지정할 때 'http: //www....'와 같이 하는 것은 www로 시작되는 인터넷 주소에서 하이퍼텍스트 문서의 교환을 http 통신규약으로 처리하라는 뜻이다.

**관련어** HTML, WWW

**분야** e-비즈니스 기술

## Hub

### 허브

Hub란 기계 분야에서는 자전거 등에서 바퀴살이 달려 나오는 휠의 중심부를 가리키며 네트워크 분야에서는 LAN을 구성할 때 한 사무실이나 가까운 거리에 있는 장비들을 케이블을 사용하여 연결해 주는 장치를 말한다. 일반적으로 컴퓨터나 프린터들과 네트워크 연결, 근거리의 다른 네트워크(다른 허브)와 연결, 라우터등의 네트워크 장비와 연결, 네트워크 상태 점검, 신호 증폭 기능 등의 역할을 한다. 버스 형태로 접속되는 LAN에서 분기하여 컴퓨터들을 별 형태로 LAN에 접속시키는 접속 또는 집선 장치로, 각 노드(연결된 컴퓨터)를 LAN에 연결해

주는 것은 물론 각 노드에서 패킷 단위로 발송되는 자료에서 수신 노드의 주소를 판독하여 수신 노드로 자료를 전송하기도 한다. 이렇게 주소에 따라 자료를 연결(스위칭)해 주는 특성 때문에 스위칭 허브(switching hub)라고도 하며, LAN 구성 방법중의 하나인 Ethernet과 ATM(비동기 전송모드) 단말의 집선장치로 사용한다.

**관련어** LAN, Ethernet

**분야** e-비즈니스 기반

## Hub Portal

### 허브포털

허브포털은 전문적인 사이트를 모아 놓은 연합 사이트로 이해할 수 있다. 모든 정보를 서비스하는 포털과는 달리 허브포털은 전문 사이트만을 모아 특화된 콘텐츠를 제공한다. 포털은 인터넷에 접속할 때 가장먼저 나타나는 인터넷의 관문을 의미한다. 그러므로 인터넷을 시작하는 사이트로 이해할 수 있다. 즉, 처음 접속 시에 들어가서 원하는 사이트로 빠져나가는 곳이지만, 허브사이트는 특정영역의 전문적인 모든 정보를 모아놓은 사이트로 인터넷 사용자는 이곳에서 원하는 사이트로 들어갔다가 다시 허브포털로 돌아오는 작업을 반복적으로 수행한다. 따라서 허브 사이트는 인터넷 사용자가 계속 머무는 곳으로 이해할 수 있다.

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## Hypermedia

### 하이퍼미디어

문자 데이터, 그래픽, 음성 및 동영상 등 복수의 미디어를 하나의 연상의 거미집(Web of Associations)과 같이 연결시킨 정보의 저장(데이터베이스) 및 검색 시스템. 하이퍼미디어에서는 문자 정보에서 음성이나 화상을 불러내거나, 화상에서 문자 정보를 불러내는 것이 가능하다. 이와 같이 이용자의 선택에 따라 정보를 검색할 수 있게 하는 대화형 하이퍼미디어는 인간의 사고에 가까운 작업 환경 및 학습 환경을 실현하는 것을 염두에 두고 구성된다. 즉 이용자는 알파벳순으로 된 표를 검색하듯이 이동하지 않고 순차적으로 여러 화제(topic)를 연결할 수 있다. 하이퍼미디어 정보는 이용자가 정보를 탐색할 때 어떤 제목에서 관련 제목으로 뛰어넘어 갈 수 있도록 연결되어 있다. 예를 들면, '항행(navigation)'이라는 제목에는 천문학, 지리학, 조류의 이동, 위성, 레이더와의 연결이 포함될 수 있다. 이와 같이 연결된 정보가 주로 문자 정보로 되어 있으면 하이퍼텍스트이고, 음악, 영상, 애니메이션 또는 다른 요소가 포함되어 있으면 하이퍼미디어가 된다. 쉽게 이해한다면 하이퍼미디어란 연결된 미디어라는 뜻이다.

**관련어** HTML

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)

### 국제인터넷주소관리기구

인터넷 도메인 관리와 정책을 결정하는 비영리 국제기구로, 1998년 11월 21일 미국 캘리포니아주(州)에서 설립되었다. 민간기구로서 기존의 IANA(Internet Assigned Numbers Authority)로부터 인터넷 주소 관리 및 정책 수립에 관한 감독 기능을 부여 받아 실질적인 정책 수립을 담당하는 지원기구를 통해 운영된다. 주요 기능은 국제적으로 인터넷 도메인 이름을 부여하고, 인터넷이나 컴퓨터통신을 통해 정보를 제공하고 이용요금을 받는 IP(information provider) 주소 번호 부여 및 프로토콜 파라미터 제정 등이다. 최상위 도메인 관리기구인 베리사인(Verisign) 등을 포함해 각 도메인 등록기관인 레지스트리 등에서 자율적으로 자금을 지원해 운영한다. 산하조직은 크게 DNSO(Domain Name Supporting Organization), ASO(Address Supporting Organization), PSO(Protocol Supporting Organization)등 3개로 구성되어 있다. 닷컴(.com), 닷넷(.net), 닷숍(.shop), 닷뱅크(.banc), 닷인포(.info)등의 도메인 등록업무를 제공하려는 회사는 ICANN의 승인을 받아야 한다.

**관련어** Domain Name System

**분야** e-비즈니스 관련 기구

## ICEC (International Center for Electronic Commerce)

### 국제전자상거래연구센터

국내 최초의 전자상거래 전문 연구 기관으로, 1996년 발족하여 전자상거래 기술개발, 전자상거래 경영기법 개발, 정보화 사회를 위한 법률 및 제도 개선안 등을 제출하는 등 활발한 연구 활동을 벌이고 있다. 우리나라 전자상거래의 초기 3대 소표물 중의 하나인 메타랜드의 인터넷 쇼핑물 시스템을 구축하였으며, 전자상거래 결제 표준으로 현재 금융권에서 채택되어 사용하고 있는 SDT (Secure Debit Transaction)를 개발하였다. 또한, 미국과 유럽의 전자상거래 연구센터와 연계하여 매년 International Conference on Electronic Commerce를 서울, 오스트리아 빈, 미국 피츠버그, 네덜란드 암스텔담 등에서 개최하고 있는데, 이는 전자상거래 분야의 최고의 국제 학술 대회 중의 하나이다.

**관련어** SDT

**분야** e-비즈니스 관련 기구

## IDC (Internet Data Center)

### 인터넷 데이터 센터

IDC란 기업 및 개인 고객에게 전산 설비나 네트워크 설비를 임대하거나 고객의 설비를 유지하여 유지, 보수 등의 서비스를 제공하는 곳을 말한다. 개별 기업이 운영하기에는 부담이 큰 서버 장비 및 통신장비의 운영과 관리를 대행하며 최첨단 시설과 보안, 완벽한 통신 네트워크를 갖추고 있다. 인터넷 사업이 크게 증가함에 따라 수요가 많이 늘고 있다. 주요 기능은 보안 시설과 관리인력을 갖추고 기업의 서버를 관리해 주는 일이다. 입주 방식은 서버 보관 공간만 임대하는 방식과 공간은 물론 서버까지 임대하여 사용하는 방식으로 나뉜다. 선택할 때 고려해야 할 점은 서비스 종류, 품질의 신뢰성, 안정성, 보안성, 서비스 제공 시간 등이다. IDC에 입주하는 기업들은 전산실과 전용회선 등 통신인프라는 물론 웹서버 등의 각종 네트워크 장비, 소프트웨어 등을 자체적으로 구축할 경우보다 획기적으로 비용을 절감할 수 있다. 아울러 통신전문회사에서 모든 장비의 관리 및 운영을 대행해주기 때문에 안정적인 유지보수, 신속한 장애처리가 가능하다.

**분야** e-비즈니스 기반

## Identrus

### 아이덴트러스

Identrus는 1999년 미국 유럽의 8개 다국적 은행들이 공동으로 시작한 글로벌 인증 서비스로 2003년 7월 전세계 50여개의 금융기관이 참여하고 있다. 이는 거래의 이행 및 대금의 지급을 보증함으로써 회원간의 거래에서 결제가 신속하고 원활하게 이루어질 수 있도록 서비스하는 조직이다.

**관련어** Escrow

**분야** 전자무역

## IDSs (Intrusion Detection Systems)

### 침입탐지시스템

IDS(Intrusion Detection System)는 방화벽과 함께 활용되는 네트워크 보안 솔루션으로 침입탐지시스템을 말한다. 침입탐지시스템이 방화벽에 이은 차세대 보안 솔루션으로 부각되는 주된 이유는 방화벽이 해킹됐을 경우 이에 따른 피해를 최소화하고 네트워크 관리자 부재 시에 시스템 자체적으로도 해킹 등에 대응할 수 있는 보안 솔루션에 대한 요구가 늘고 있는 상황에서 침입탐지시스템이 이 같은 요구를 해결할 수 있는 솔루션이기 때문이다. 일반적으로 침입탐지시스템은 방화벽과 같이 단순히 네트워크를 통한 외부 침입을 차단하는 단계를 넘어 외부 침입에 의해 방화벽이 해킹된 후 침입 사실을 탐지해 이에 대해 대응하기 위한 솔루션이다.

IDS는 인터넷 등 외부 망과의 접속 시 일정 요건을 갖추지 않은 사람이나 데이터의 침입을 사전방지하기 위한 방화벽과는 달리 각종 해킹수법을 이미 자체적으로 내장, 침입행동을 실시간으로 감지, 제어할 수 있는 기능을 제공한다. 침입탐지시스템이 다른 분야와 달리 외산 제품이 국내에서 시장을 형성하지 못하는 이유는 국내 보안 솔루션 시장이 방화벽을 중심으로 전개되고 있기 때문이다. 예를 들어 방화벽이 출입자 인증용 「대문」이라고 하면, IDS는 CCTV와 같은 일종의 건물 「무인자동경비」 장치에 해당한다. 따라서 외부보안보다는 내부보안이 필요한 데이터통신 서비스 업체나 학교 등이 주요 수요처가 된다.

**관련어** Firewall

**분야** e-비즈니스 보안

## IETF (Internet Engineering Task Force)

인터넷 기술의 관리, 인증, 출판 등의 표준에 대해 연구하는 국제기관이다. 인터넷 아키텍처 위원회(IAB) 산하의 조직으로 인터넷의 운영, 관리 및 기술적인 쟁점 등을 해결하는 것을 목적으로 망 설계자, 관리자, 연구자, 망 사업자 등으로 구성된 개방된 공동체. 분야별로 40개가 넘는 그룹으로 구성되어 있다. IAB의 최종 승인을 얻기 위해 제출되는 통신 규약 표준 제안의 중요한 원천이 되며, 1년에 3회의 모임을 갖는다.

**관련어** WWW

**분야** e-비즈니스 관련 기구

## Implant Computing

### 체내이식형 컴퓨팅

Implant Computing(체내이식형 컴퓨팅)은 Wearable Computing(입는 컴퓨팅), 즉 컴퓨터를 옷이나 안경처럼 착용할 수 있게 해줌으로써 컴퓨터를 들고 다니기 거추장스러운 것에서 인간의 몸의 일부로 만드는 기술의 발전된 차세대 컴퓨팅 패러다임이다.

**관련어** Wearable Computing

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Increasing Returns

### 수확체증

수확체증(Increasing Returns) 현상이란 생산량 증가에 필요한 생산 요소의 투입량이 점점 적어지게 되는 현상으로, 바꿔말하면 기업의 규모나 사업범위, 고객의 수가 증가함에 따라 수익이 점점 커지게 되는 현상이라고 말할 수 있고, 쉽게 말해서 '현재 시장에서 우위에 있는 기업이 계속 이길 가능성이 많아지는 현상'을 말한다. 지금까지의 전통적인 경제학은 생산에 있

어서 수확체감의 법칙(Diminishing Returns to Scale)을 주로 가정하고 있었다. 그러나, 수확체증의 법칙을 경제학적으로 이론화한 스탠포드(Stanford)대학 교수 브라이언 아서는 농업이나 자연 자원을 많이 소모하는 대량 생산 체제에서는 수확체감의 법칙이 지배하게 되고, 첨단 기술의 개발과 지식 중심의 생산 체제에서는 반대로 수확체증 현상이 일어나게 된다고 주장하였다. 수확체증 현상이 일어나는 이유로는 1) 거대한 초기 개발 비용으로 인해 그 제품을 많이 팔수록 제품의 단위 비용이 줄어들게 되는 규모의 경제, 2) 기업이 사업 범위(예를 들어 상품의 종류)를 확장함으로써 단위 생산량에 대한 비용이 줄어들게 되는 것을 의미하는 범위의 경제, 3) 상품간 호환성이 중요성이 높아짐에 따라 어떤 특정 제품에 대한 소비자의 선택이 그 제품의 품질뿐만 아니라 그 제품을 이미 사용하고 있는 고객의 수에 영향을 받게 되는 이른바 네트워크 효과, 4) 생산자가 한 제품의 생산을 오랫동안 지속함에 따라 지식 생산성이 높아지는 생산자 학습 효과, 5) 소비자가 한 제품을 사용함에 따라 그 제품의 사용에 익숙해져서 좀체로 다른 제품으로 교체하기 힘들어지는 소비자 학습 효과 등을 들 수 있다. 수확체증의 법칙이 일어나는 비즈니스의 세계에서 사용할 수 있는 전략으로는 1) 새로운 시장의 첫 번째 성공자가 되는 것, 2) 연결 효과의 극대화를 위한 제휴, 3) 일정량 이상의 고객 확보를 위한 침투 가격 정책, 4) 고객과 경쟁자의 기대수준을 관리하는 전략 등을 들 수 있다.

**관련어** Digital Economy, Decreasing Return, Switching Cost, Network Effect

**분야** e-비즈니스 이론

## Infomediary

### 정보중개상

정보중개상이란 인포미디어리(infomediary)라는 신조어를 우리말로 번역한 것이다. 정보중개업자 또는 원어로 인포미디어리로 사용하기도 한다. 인포미디어리(infomediary)는 정보(information)와 중개상(intermediary)의 합성어인데, 정보를 중개하는 중개상(information intermediary)의 의미로보다는 정보에 기반한 중개상(information-based infomediary)의 의미로 더 많이 사용한다. 정보 중개상은 소비자와 생산자의 정보를 수집하여 이를 기반으로 소비자에게는 소비자가 좋아할 만한 제품과 서비스를 추천하고, 생산자에게는 생산자의 제품과 서비스를 좋아할만한 소비자를 연결시켜주는 일을 수행한다. 정보중개상에는 판매자 중심의 정보중개상과 소비자 중심의 중개상으로 나눌 수 있는데, 향후 점차 소비자 중심의 중개상의 역할이 커질 것이라는 전망이 우세하다. 판매자 중심의 정보중개상이란 어떤 판매자를 대행하여 소비자에게 제품과 서비스 정보를 전달하는 역할을 한다면, 소비자 중심의 정보중개상은 소비자의 입장에서 서서 소비자의 요구를 판매자에게 전달하고, 소비자에게 가장 유리한 제품과 서비스를 채택하는 역할을 한다. 그런데, 이러한 소비자 중심의 정보중개상이 되기 위해서는 소비자의 기호 정보, 현재의 제품 서비스 소유 및 소비 상황, 소비자에

관한 각종 정보들을 축적하는 것이 필수적이다. 물론 판매자들의 상품 및 서비스 정보를 가지는 것도 중요한데, 대부분의 판매자들은 자신들의 제품을 판매하기 위해서 그러한 정보들을 중개상에게 기꺼이 제공할 가능성이 크므로, 판매자들의 정보를 확보하는 것은 큰 문제가 되지 않는다. 반면, 소비자 정보를 획득하는 것은 쉽지 않은 일이다. 소비자로부터 정보를 획득하기 위해서, 정보 중개상은 소비자에게 두 가지를 제공해야 한다. 하나는 소비자가 제공한 정보의 프라이버시를 정보중개상이 확고히 지켜주어야 한다는 점이며, 또 하나는 소비자가 제공한 정보에 대해서 응분의 대가를 제공해야 한다는 점이다. 이 두 가지가 만족된다면, 소비자는 기꺼이 자신의 정보를 정보중개상에게 노출할 것이며, 정보중개상은 이를 기반으로 판매자의 마케팅을 도와주고 소비자의 상품 탐색 및 비교, 선택을 도와줌으로써, 양쪽으로부터 수익을 창출할 수 있게 되는 것이다.

**관련어** Disintermediation

**분야** e-비즈니스 이론

## Information goods

### 정보재

정보재(Information Goods)란 디지털화 될 수 있는 모든 것이라 볼 수 있다. 주의할 점은 디지털화 되어 있는지가 아니라 '디지털화 될 수 있는지의 여부'이다. 그리고 정보재는 개념적으로 내용을 구성하는 부분과 내용을 담는 부분으로 구분할 수 있는데 정보재를 담는 그릇을 Information carrier라 한다.

**관련어** Content

**분야** 디지털 콘텐츠

## Infra (Infrastructure)

### 인프라(하부구조)

본래는 하부구조, 하부조직 등의 일반적 용어이지만 오늘날에는 경제활동의 기반을 형성하는 시설, 제도 등의 의미로 사용된다. 정보통신 측면에 있어서는 정보기술이나 인터넷에서 컴퓨터와 사용자들이 연결하는데 사용되는 물리적인 하드웨어를 말한다. 인프라는 전화회선, 케이블TV 회선, 인공위성 및 안테나 등과 같은 전송매체와, 라우터 또는 리피터 등의 전송제어장치 등을 포함한다. 인프라는 또한 신호를 보내고 받고 관리하는데 사용되는 소프트웨어를 포함한다.

**분야** e-비즈니스 기술

## Intangible Asset

### 무형자산

디지털 시대의 특징중의 하나는 손에 잡히지 않는 무형의 자산이 기업의 많은 부분을 구성해 나간다는 점이다. 뉴욕 대학의 Baruch Lev 교수에 의하면 S&P 500 기업들의 시장 가치와 장부 가치의 격차가 6:1이상으로 점점 벌어지고 있다. 이는 전통적인 회계적 방법의 기업의 가치를 10%내지 15%로 정도밖에 계산해내고 있지 못하다는 의미가 된다. 이는 기업의 무형 자산의 가치의 비중이 유형자산의 가치에 비해 커졌다는 의미로 해석할 수 있는데, 1929년의 무형자산대 유형자산의 비율은 30% 대 70%인 반면, 1990년의 무형자산대 유형자산의 비율은 63% 대 37%로 역전되고 있다는 사실에서 이를 확인할 수 있다. 무형자산은 연구 개발에 의한 제품 혁신과 밀접하게 관련되는 무형의 기술, 같은 물건이나 서비스라도 경쟁자보다 비싸게 팔 수 있도록 하는 힘으로 작용하는 기업의 브랜드, 경쟁자보다 비즈니스를 더 스마트하고 효과적으로 수행하게 하는 기업의 구조적인 요소, 프랜차이즈, 초기 투자 비용, 진입 장벽 등으로 형성되는 독점적 지위 등으로 구성된다.

**관련어** Social Capital

**분야** e-비즈니스 평가

## Intellectual Capital

### 지적자본

지적자본의 논의는 경영분야에서 기업의 장부상의 가치와 자본시장에서의 시장가치의 괴리가 점차 커지는 상황이 발생함에 따라 시작되었다. Tobin(1969)의 Q-비율은 기업이 보유하고 있는 자산의 시장가치를 그 추정대체비용(replacement cost)으로 나누어 산출하는 비율로, 고정자본을 많이 투입하지 않는 소프트웨어 산업에서는 그 비율이 약 7정도가 되는 데에 반하여, 철강산업과 같이 대규모 고정자본을 투입하는 산업에서는 1에 가까운 것으로 관찰되고 있다 (Bodie 1993). 결국 기업의 시장가치와 장부가치의 차이는 눈에 보이거나 만져지지 않지만, 기업의 실제 가치를 구성하는 지적자산 또는 지적자본으로 보아야 한다는 주장이 설득력을 가지게 된 것이다. Handy(1989)경우도 기업의 지적 자산(intellectual asset)의 가치가 장부상의 유형자산 가치의 서너배가 된다고 주장하였는데, 장부상의 가치 평가와 시장 가치(또는 추정 대체 비용 등)의 격차를 극복하기 위해서 Kaplan과 Norton(1992)은 Balanced Scorecard기법을 개발하여 기업의 재무적 상황뿐만 아니라 비재무적인 부분을 평가하고자 노력하였으며, EVA(Economic Value Added), HRA(Human Resource Accounting) 등의 기법이 개발되어왔다. Stewart(1997)는 보다 더 높은 가치의 자산을 생산하여 부를 창출하기 위해 형식화되고, 획득되고, 활용되는 지적인 재료를 지적자본으로 정의하고 있다. 지적자본은 인간 자체에 체화된 지적자본을 의미하고, 관계적자본(또는 고객자본)은 어떤 구성체의 내

부의 구성원과 외부의 구성원(고객)간의 관계에 내재되어 있는 지적 자원을 의미하며, 구조적 자본(또는 조직내 자본)은 조직의 운영 절차에 내재되어 있는 지적자원으로, 기업의 창의적 사업 모형, 기업의 효율적인 연구개발 및 생산과정 등이 포함된다. Lev와 Radhakrishnan(2002)은 기업차원의 구조적자본의 측정을 연구하면서, 구조적자본을 성장을 이루어 내기 위해 기업이 물적, 인적, 그리고 여타 자원을 효율적으로 사용하는 것을 가능하게 하는 사업 정책, 과정, 절차로 정의하고 있다. Sveiby(1997)는 기업의 시장 가치를 유형자산에서 부채를 뺀 전통적인 의미의 자본에 무형자산을 더한 것으로 보면서, 무형자산은 외부구조(External Structure)와 지식자본으로 구성되고, 지식자본은 내부구조(internal structure)와 개인적 역량(individual competence)으로 구성된다고 주장하고 있다.

**관련어** EVA

**분야** e-비즈니스 평가

## Interactive Marketing

### 인터랙티브 마케팅

Interactive Marketing은 단어의 뜻 그대로 쌍방향적인 마케팅을 말한다. 과거의 마케팅에서 소비자가 오로지 받는 입장이었다면 Interactive Marketing은 소비자가 참여하고, 경우에 따라서는 소비자가 주도하는 마케팅을 의미한다. 기업이 소비자 전체를 대상으로 한 대중마케팅(Mass Marketing)으로는 더 이상 고객들을 만족시킬 수 없다는 인식에 따라 다양한 기호를 가진 적극적인 소비자 개개인을 만족시켜주는 방법을 찾는 일이 마케팅이 해결해야 할 가장 중요한 문제로 지적되고 있는데, 인터넷의 특징인 '상호작용(Interactivity)'은 메시지 전달 기능뿐 아니라 고객의 반응을 기록하고 활용하는 기능을 동시에 수행할 수 있게 함으로써 이러한 Interactive Marketing의 요구에 가장 잘 부합된다. 이에 따라, 다양한 멀티미디어 채널을 통한 새로운 마케팅 기회에 대한 관심이 높아지고 있으며, 특히 TV의 디지털화와 함께 Interactive Ads는 새로운 Interactive Marketing의 도구로 떠오르고 있다.

**관련어** One-to-One Marketing

**분야** 온라인 마케팅

## Interface

### 인터페이스

말 그대로 얼굴과 얼굴, 면과 면이 만난다는 의미를 가지고 있는 인터페이스는 본래 두 개의 구성요소, 기능단위가 갖는 경계, 접촉면 또는 공유하는 영역이란 의미를 가지며 인간과 기계의 경계에 있어서는 인간이 취급하기 쉽도록 설계한 시스템, 장치나 규격, 규약을 말한다. 인터페이스는 컴퓨터와 관련해서는 하드웨어나 소프트웨어를 접속할 때의 규약을 뜻한다. 예를

들면 퍼스컴과 프린트를 접속할 경우 서로의 규격이 같지 않으면 데이터의 교환이 불가능하며 규격이 같지 않으면 데이터의 교환이 불가능 하며 규격이 같은 때 비로소 퍼스컴의 명령에 의해 프린트아웃이 가능해진다. 이때 두 장치 사이에 같은 인터페이스를 구비하고 있다고 한다.

**관련어** HCI(Human Computer Interaction)

**분야** e-비즈니스 기술

## Internet II

### 인터넷2

미국의 학술 및 연구 단체가 중심이 되어 새로 구축하는 인터넷. 점점 상업화되고 있는 현재의 인터넷으로는 원래의 인터넷 취지를 살릴 수 없어 새로운 학술 전용의 인터넷을 구축하는 것이다. 미국 NCSA와 Sandiego 슈퍼 컴퓨터 센터, Pittsuberg 슈퍼 컴퓨터 센터 등을 주축으로 구성되며 기존의 인터넷보다 훨씬 빠른 전송 속도를 보장한다.

**관련어** VoIP

**분야** e-비즈니스 기반

## Internet Phone

### 인터넷 전화

세계를 연결하는 데이터 통신망인 인터넷에서 개인용 컴퓨터 또는 일반전화망을 사용하여 국제전화 등 음성을 실시간으로 제공하는 통신서비스를 말한다. 인터넷 전화서비스는 전화망과 인터넷망을 동시에 사용하는 공전공 접속형태(공중전화망-전용회선-공중전화망)로서 기존 전화국간 통신회선 대신 인터넷을 사용하며 아날로그 음성신호를 압축된 디지털 음성신호로 변화하여 통신하는 VoIP기술을 적용하여 서비스를 제공한다. 새롭기술의 Dialpad가 대표적이며, Skype와 같이 P2P기술을 활용한 인터넷 전화 서비스도 있다

**관련어** VoIP

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Internet Tax Freedom Act

### 인터넷조세감면법

인터넷 접속에 대한 연방세, 주(州) 세를 면제해주고, 전자상거래에 대한 신규조세 및 다중적, 차별적 조세를 3년간 유예해주는 것을 내용으로 하는 법으로 1998년 미국에서 제정되었다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## Interstitial

### 돌출광고(틈새광고)

Interstitial은 Interest와 Editorial의 합성어로 Kathleen Dalglish에 의해 처음 사용되었다. 웹 사이트 콘텐츠의 내용을 특정 제품이나 서비스의 광고 목적으로 작성하는데, 그 문장의 흐름이나 어투가 일반 사실과 크게 차이가 나지 않도록 하는 것을 말한다. 노골적인 광고, 홍보용의 문장보다 고객들에게 훨씬 거부감이 덜 하기 때문에 현재 대부분의 콘텐츠 제공업자들이 이러한 방식의 콘텐츠를 사용하고 있다. 또한 신문이나 잡지 등에서는 돌출 광고라 불린다. 이는 통상적인 광고지면이 아닌 곳에 게재되는 박스형 지면을 일컫는데, 기사면 하부의 좌우나 기사의 중간, 또는 만화의 옆 등이 이에 해당한다. 규격은 신문사마다 차이가 있으며 다른 광고 형식보다는 주목률이 높은 편이어서 광고단가가 높다.

**관련어** Full Shot

**분야** 온라인 광고

## Intranet

### 인트라넷

인트라넷(intranet)은 인터넷 관련기술과 통신규약을 이용하여 조직내부 업무를 통합하는 정보시스템을 말한다. 인트라넷은 기업 내에 속해 있는 사설 네트워크로서, 서로 연결되어 있는 여러 개의 근거리통신망으로 구성될 수 있고, 광역통신망 내에서는 전용회선이 사용되기도 한다. 일반적으로 인트라넷은 외부의 인터넷으로 연결된 하나 또는 그 이상의 게이트웨이 컴퓨터를 통한 접속이 포함된다. 인트라넷의 주요 목적은 회사의 정보나 컴퓨팅 자원을 직원들 간에 서로 공유하는데 있다. 인트라넷은 또한 여러 그룹간의 업무나 화상회의 등을 용이하게 하는 데에도 사용될 수 있다. 쉽게 말하면 지금까지 사용해 오던 각종 정보시스템을 인터넷을 이용하여 사용할 수 있도록 수정하여 재개발한 정보시스템을 의미한다. 넷(net)이라는 접미어가 붙어 있다고 하여 통신망이나 통신환경의 하나라고 혼동해서는 안 된다. 인트라넷은 TCP/IP, HTTP 그 외 다른 인터넷 프로토콜들을 사용하므로, 대개 일반에게는 공개되지 않은 인터넷으로 볼 수도 있다. 터널링을 사용하여, 회사들은 특별한 암호/복호 기법과 자신들의 인트라넷의 일부를 다른 네트워크에 연결하기 위한 안전장치가 있는 공중 네트워크를 이용하여 비밀스러운 메시지를 보낼 수 있다. 일반적으로 대기업들은, 인트라넷을 쓰는 자기회사 직원들이 양방향으로 메시지를 차폐할 수 있는 능력을 갖춘 방화벽서버를 통해서만 공중 인터넷에 액세스할 수 있도록 함으로써, 회사보안이 유지되도록 조치한다. 인트라넷을 사용하게 되면 별도의 통신망을 구축하지 않더라도 세계 어느 곳에서도 자신이 속한 조직의 정보시스템을 사용할 수 있고, 거래관계가 있는 다른 조직과의 자료교환도 쉬워져 상호 정보를 공유할 수 있는 기회가 많아지게 된다. 그러한 이유는 인트라넷이 서로 다른 속성을 가지고 여기저기 흩어져

있는 조직의 정보시스템을 하나로 쉽게 통합할 수 있으며, 인터넷이라는 전세계적인 기술표준을 이용하여 간단하고도 폭넓게 적용할 수 있으며, 어떠한 특정 기술이나 특정 컴퓨터에 예속되지 않기 때문이다. 인트라넷은 인터넷 기술을 이용하기 때문에 적은 비용으로 큰 성과를 얻을 수 있고, 차세대 정보기술로 빨리 전환할 수 있으며, 조직 내 외부의 정보를 결합하기 쉽다는 장점과 기회를 제공한다.

**관련어** Extranet, Groupware

**분야** e-비즈니스 시스템

## IOSs (Interorganizational Information Systems)

### 조직간정보시스템

기업이나 기관 등의 조직체 간을 연결하는 정보 시스템을 말한다. 전자상거래는 크게 전자시장이라는 측면과 조직간 정보시스템이라는 측면이라는 두 가지 접근 방법이 있을 수 있다. B2C 전자상거래는 전자시장이라는 측면에서 접근하는 것이 유용하지만, B2B 전자상거래는 거래의 당사자인 두 기업의 정보시스템이 연결되어야 하는 문제이므로, 전자시장의 관점보다는 조직간 정보시스템의 관점에서 접근하는 것이 더욱 현실적일 수 있다.

**관련어** B2B

**분야** e-비즈니스 이론

## IP (Information Provider)

### 정보제공자

IP는 정보를 제공하는 사람을 말하는데, 여기서 사람이란 개인이나 기업, 학교, 관공서, 사회단체 등 행위주체의 모든 대상을 의미한다. IP가 제공하는 정보는 여러 가지 목적을 가진다. 수익을 그 목적으로 하기도 하고 홍보 및 영업을 위해서 사용하기도 한다. 즉, 디지털 네트워크상에 정치, 경제, 생활, 문화, 교육, 취업 등 각 분야의 정보를 제공하고 그에 대한 대가 및 홍보효과를 얻는 것이다.

**관련어** CP(Content Provider)

**분야** 디지털 콘텐츠

## IP (Internet Protocol)

### 인터넷 프로토콜

IP는 인터넷상의 한 컴퓨터에서 다른 컴퓨터로 데이터를 보내는데 사용되는 프로토콜이다. 인터넷상의 각 컴퓨터, 즉 호스트들은 다른 컴퓨터와 구별될 수 있도록 적어도 한 개 이상의 고유한 주소를 갖는다. 사용자가 전자우편이나 웹페이지 등과 같은 데이터를 보내거나 받을

때, 메시지는 패킷이라고 불리는 작은 조각으로 나뉘어진다. 이러한 각 패킷에는 송신자의 인터넷 주소와 수신자의 인터넷 주소가 들어있다. 어떤 패킷이라도 게이트웨이 컴퓨터로 먼저 보내질 수 있다. 게이트웨이 컴퓨터는 수신지 주소를 읽고 그 패킷을 인근의 게이트웨이로 넘긴다. 이후 차례로 그 패킷이 속한 컴퓨터의 바로 인근이거나 해당 도메인에 있는 게이트웨이가 그것을 받아볼 때까지 수신지 주소를 읽기를 반복하면서 게이트웨이들은 패킷의 전달을 계속해 나간다. 해당 도메인의 게이트웨이는 그 패킷을 받으면, 패킷에 적힌 주소의 컴퓨터로 직접 전달한다. 한 메시지가 여러 개의 패킷으로 나뉘어졌기 때문에, 각 패킷은 필요한 경우 서로 다른 경로를 통해 보내어질 수도 있으며, 패킷들은 원래의 보낸 순서와는 다른 순서로 도착될 수도 있다. 그러나, IP는 그저 그것들을 배달만 할 뿐이며, 순서가 흐트러진 패킷들을 올바르게 재 정렬하는 것은 다른 프로토콜인 TCP (Transmission Control Protocol)가 해야 할 일이다. IP는 커넥션리스 프로토콜이므로, 통신 중에 양단간의 접속이 확립되지 않는다는 것을 의미한다. 각 패킷들은 인터넷을 통해 전달되면서 다른 패킷들과는 아무런 상관관계가 없는 것처럼 독립적인 단위로 취급된다. OSI 통신 참조모델에서 IP는 세 번째 계층인 네트워크 계층에 속한다.

**관련어** Protocol, TCP/IP

**분야** e-비즈니스 기반

## IP Spoofing

대표적인 해킹 기술 중의 하나로서 IP Spoofing은 해커가 머물러 있는, 또는 단순히 악용하고자 하는 호스트의 IP 어드레스를 바꾸어서 이를 통해 해킹을 하는 것이다. 가령 A 호스트와 B 호스트가 하드디스크를 공유하고 있는데 A 호스트와 B 호스트는 보안이 잘 되어서 해킹하기가 보통 어려운 것이 아니라고 하자. 그리고, 해커는 B 호스트 안에 있는 극비 문서를 훔쳐 오고 싶다고 하자. 이 때 해킹 방법은 다음과 같다. 우선 해커는 자신이 머물러 있는 호스트의 IP 어드레스를 B의 IP 어드레스로 위장을 한다. 위장을 하면 B의 호스트 화면에는 “duplicated IP address”라는 문장이 찍히게 되고 B 호스트는 네트워크 기능을 잠시 상실하게 된다. 이 때를 놓치지 않고 해커의 호스트는 A 호스트에게 자신이 진짜 B 호스트라는 정보를 보내어 A 호스트와 같이 하드디스크를 공유하도록 시도한다. 성공하게 되면 해커는 A 호스트의 하드디스크에 있는 극비 문서를 A 호스트나 B 호스트에 잠입하지 않고도 얻어낼 수 있게 된다.

**관련어** Packet Sniffing, Firewall

**분야** e-비즈니스 보안

## IPv6 (Internet Protocol Version 6)

현재 널리 이용되고 있는 통신 규약 IPv4(Internet protocol version 4)의 차세대 버전. IP 주소 공간을 128비트로 늘려, 망 확장성이 더욱 향상된 것이 특징이며 IPng(차세대 인터넷 통신 규약)라고도 한다. 1995년에 잠정 표준으로 RFC 문서가 공개되었으나 그 후 수 차례의 개정을 거쳐 1998년에 RFC 2460이 공개되었다.

**관련어** Mobile IPv6

**분야** e-비즈니스 기반

## IrDA (Infrared Data Association)

### 적외선통신

IrDA란 케이블 없이 적외선으로 데이터를 전송하는 기술이다. 무선적외선 방식의 IrDA통신 포트는 간이LAN과 맞먹는 수준인 초당 11만 5천 2백비트의 디지털 정보를 송수신할 수 있기 때문에 웬만한 문서나 멀티미디어 정보를 전달하는 데 무리가 없다. 따라서 IrDA통신 기능이 포함된 노트북PC를 사용할 경우 사용자들은 데스크톱PC의 적외선 포트를 향해 노트북을 펼쳐놓고 데이터 송신버튼을 클릭하기만 하면 원하는 곳에 정보를 보낼 수 있다. 또 HP사의 레이저젯 프린터 기종을 사용한다면 별도의 프린터 케이블 없이 원하는 문서 인쇄가 가능하다. IrDA기술은 일반 리모컨 등에서 활용하고 있는 적외선을 이용해 전파를 이용한 통신방식처럼 상호 간섭하거나 다른 기기를 오동작시키는 등 예기치 않는 현상이 거의 발생하지 않기 때문에 안정성이 매우 높은 기술로 평가 받고 있다.

**관련어** Bluetooth

**분야** m-비즈니스 기술

## IrFM (Infrared Financial Messaging)

### 금융결제용 적외선 통신 규격

IrFM(Infrared Financial Messaging)은 현재 전세계 모바일 표준 결제 방식으로 IrDA(적외선 통신)으로 금융정보를 주고 받도록 정의한 통신 규격이다. 신용카드 정보를 휴대폰 등의 무선 통신기기에 저장하여 TV리모컨처럼 휴대폰의 외장형 단축키를 누르기만 하면 휴대폰에 저장된 신용카드 정보가 적외선으로 전송되어 금융거래를 할 수 있다.

**관련어** IrDA(Infrared Data Association)

**분야** 온라인 금융

## ISDN (Integrated Services Digital Network)

ISDN은 디지털화된 통신망을 이용하여 음성, 문자, 영상 등의 통신을 일원적으로 할 수 있도

록 하는 통신서비스이다. ISDN의 구상은 국제전기통신위원회(CCITT)의 1980년 11월 총회에서 발표되었으며, 고도정보화사회의 기반을 이루는 통신망으로서 한국을 비롯하여 각국에서 개발과 서비스되고 있다. 미국에서는 AT & T(American Telephone & Telegraph Co.)를 비롯하여 민간통신회사가 개별적인 디지털 통신망 구상의 실현을 도모하였으나, 한국과 유럽에서는 국가적으로 일원화된 시스템 건설을 지향하고 있다. 영국에서는 영국통신회사(BT)가 시스템 X 교환망의 건설을 구상하고 있고, 프랑스에서는 텔레마티크 계획에 따라 국가적인 프로젝트로서 ISDN의 실현에 착수하고 있다. 독일은 텔렉스와 다텍스(데이터 통신망) 통합망 및 광섬유망(비그폰 계획)에 의하여 ISDN을 지향하고 있다. 한국은 국가적인 사업으로 한국통신에서 ISDN을 구축하고 있으며 이미 시범운영을 거쳐 1990년대 중반부터 사용 서비스를 하고 있다. B-ISDN(Broadband ISDN) 즉, 광대역 종합정보통신망은 간단한 데이터전송 또는 음성전송은 물론 영상전화, 영상회의, 고화질텔레비전(HDTV), 유선방송(CATV) 등 영상서비스와 정밀화면 컬러팩시밀리 등 다양한 고속전송 및 광대역전송을 가능하게 한다.

**관련어** ADSL

**분야** e-비즈니스 기반

## ISI (Information Survey Index)

### 정보화 지수

정보화지수는 국제전기통신연합(ITU: International Telecommunication Union)이 발표한 각국별 PC보급, 인터넷 호스트서버, 인터넷 이용자, 전화회선, 이동전화 가입자, TV보급, CATV가입자 등 7개 세부지표의 영향력 크기에 따라 가중치를 부여해 산출된 것이다. (각각의 항목에 그 나라의 인구로 나뉘 100(인터넷부문은 1000)을 곱해서 나온 수치를 평균한 것)

**관련어** SI

**분야** e-비즈니스 평가

## ISMS (Information Security Management System)

### 정보보안경영시스템

정보보안경영시스템(ISMS)은 비즈니스 위협 접근방법에 근거하여 정보보안을 수립, 구현, 운영, 모니터, 검토, 유지 및 개선하기 위한 전체 경영시스템의 일부분으로, 문서화된 정보, 말해지는 정보 및 컴퓨터 정보 등 모든 정보가 보안의 대상이 되며, 목적은 다음의 특성을 광범위한 위협으로부터 보존하는 것이다. 첫째, 기밀성(Confidentiality): 접근이 인가된 사람만이 정보에 접근 가능함을 보장, 둘째, 무결성(Integrity): 정보 및 처리 방법의 정확성 및 완전성을 보호, 마지막으로 가용성(Availability): 인가된 사용자가 필요시 정보 및 관련 자산에 접

근하는 것을 보장 정보보안경영시스템의 표준은 정보기술측면에서의 정보보안경영을 위한 실무지침과 정보보안경영시스템의 사용지침명세서에 대한 부분으로 구성되어 있으며, 이러한 정보보안경영시스템의 인증은 제품인증이 아닌, 조직의 경영시스템에 대한 인증이다. 이는 즉, 제품 또는 서비스에 대한 정보보안이 특정 수준에 도달하였음을 암시하는 것이 아닌 조직이 위험평가를 실시하고 적절한 통제항목을 구현하여 국제적으로 인지되는 ISMS 규격(예: BS 7799-2)적합한 정보보안경영시스템을 이행하여 왔음을 입증한다.

**관련어** ESM

**분야** e-비즈니스 보안

## ISP (Internet Secure Payment)

### 인터넷 안전결제

안전결제(ISP) 서비스는 금융감독원에서 권고사항으로 지정한 PKI 암호화를 이용한 신용카드 결제 서비스이다. 안전결제(ISP)를 이용하면 세계적으로 공인된 인증서 기반의 암호화 방식인 PKI 암호화를 통해 인터넷 뱅킹 수준의 완벽한 보안성을 갖춘 결제 서비스를 이용할 수 있다. 안전결제(ISP) 서비스에 이용되는 암호알고리즘은 세계적으로 널리 이용되고 있는 RSA 1024bit 및 한국정보보호진흥원(KISA)에서 개발한 SEED 128bit로써, 국내외에서 지정한 표준 암호 알고리즘을 채택한 서비스이다. 또한 안전결제(ISP) 서비스는 금융감독원에서 지정한 '전자금융안전대책기준' (2000.9)을 충족하는 국내 유일의 전자상거래 결제 서비스이며, 공인인증서와의 연동을 통해 완벽한 본인인증은 물론, ISP서비스 비밀번호에 의해 생성된 전자서명을 통해서만 거래가 가능한 가장 안전한 결제 방식이다. 보안 측면에서의 안전결제(ISP) 서비스는 전자서명을 통해 결제가 이뤄지므로, 신용카드 번호 및 유효기한 등의 입력이 전혀 필요 없다. ISP서비스 비밀번호(6~14자리, 영어+숫자 조합)만으로 모든 결제가 이뤄지며, 이용자가 입력한 비밀번호는 고객만이 아는 개인키로써 신용카드사에서 알 수 없으므로 정보유출이 원천적으로 불가능하다. 특히, 신용카드 번호 유출에 의한 타인의 부정사용은 물론, 인터넷 네트워크를 통한 해킹 및 쇼핑몰로부터의 정보유출이 불가능하다. 별도의 카드 신청이나 발급 절차가 전혀 필요 없으며, 인터넷을 통해 인터넷 뱅킹 인증서와 동일하게 파일형태로 바로 전송이 되므로 이용이 편리하다.

**관련어** PKI

**분야** 온라인 금융

## ISP (Internet Service Provider)

### 인터넷 접속서비스 사업자

인터넷 접속서비스 사업자(ISP)는 여러 개의 IP(Internet Protocol)를 가지고 있다가 온라인

접속서비스 사업자(OSP: Online Service Provider)에게 IP Connectivity(IP 주소부여)를 제공하며 이들을 통신망으로 연결해 주는 사업자이다. 즉 ISP는 기업 및 일반 소비자를 대상으로 인터넷에 접속할 수 있도록 기능을 제공하고 일정액의 접속료를 받는 사업자를 의미한다. OSP는 전화회사로부터 임차한 회선과 설비를 이용해 일반 소비자들에게 dial-up 인터넷 접속서비스, E-mail, 웹 호스팅(Web Hosting) 서비스 등을 제공하는 업체. 대부분의 ISP는 직접 OSP가 되어 인터넷 접속서비스, E-mail, 웹 호스팅 서비스 등의 서비스를 제공하고 있어서 ISP는 직접 OSP를 포함하는 개념으로 이해될 수 있다.

**관련어** IDC, 웹 호스팅

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## IT Rental

### IT렌탈

IT렌탈은 일정기간 빌려 쓰고 사용료를 지불하는 렌터카처럼 자체적인 정보화 인프라를 구축하지 않고도 통신 네트워크를 통해 다양한 IT의 기능을 빌려 쓰자는 개념이자 운동이다. ASP는 소프트웨어와 통신기술이 어우러져 탄생한 '기업 정보화의 꽃'으로 IT렌탈 사상에 최적화된 실행모델에 해당된다.

**관련어** ASP

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## ITS (Intelligent Transport System)

### 지능형 교통 시스템

ITS는 고도의 정보통신 기술을 교통체계에 적용시킨 것으로 1991년 미국의 교통공학자인 카첸 박사에 의해서 제안되었으며 차세대 교통체제로 정보통신 네트워크를 통하여 교통체계의 효율성과 안전성을 제고하는 목표를 두고 있다. ITS는 도로, 차량, 신호시스템 등 기존의 교통체계의 구성요소에 정보통신 기술을 적용하여 전체 교통체계의 효율성과 안전성을 높이는 차세대 교통시스템이다. ITS가 제공하는 서비스는 교통관리(ATMS: Advanced Traffic Management System), 여행정보 및 교통정보(ATIS: Advanced Travel Information System), 대중교통(APTS: Advanced Public Transportation System), 화물운송(CVO: Commercial Vehicles System), 도로관리(AVHS: Advanced Vehicle and Highway System) 등이 있다.

**분야** SCM

## IVR (Interactive Voice Response)

### 대화식 음성 응답

데이터베이스나 프로세스를 돌아다니기 위한 터치 톤이나 음성 프롬프트를 사용하는 기능을 가진 애플리케이션. 시스템이 먼저 고객에게 제공하는 정보를 안내하고 고객의 특정 ID를 입력 받아 해당 정보를 호스트(서버)에서 검색한 후 음성으로 바꾸어서 제공한다.

**관련어** Call Center

**분야** e-비즈니스 시스템

## IX (Internet eXchange)

국내에서만 유통되는 인터넷 데이터들이 해외 회선을 거치지 않고 짧은 시간에 송수신될 수 있도록 하는 것이다. 인터넷 서비스 사업자(ISP) 상호간의 정보 통신자원의 효율적 활용을 돕고 국제회선상의 원활한 데이터 교환을 보장하기 위해 한국통신이 구축한 네트워크간 연동 서비스 시스템이다. 오늘날 다양하고 방대한 정보를 대중적으로 공유할 수 있게 하는 인터넷의 잠재력으로 인해 국내는 물론 전세계적으로 네트워크 서비스에 대한 수요가 팽창하고 그 이용자가 급격히 확산되고 있으며 이는 자연스럽게 ISP의 양적 팽창을 유발시키고 있으나 이들 ISP들을 통합적으로 수용할 수 있는 기간망이 확립되지 못하여 발생하는 비효율성이 문제점으로 제기되어 왔다. 즉 ISP들간의 연동이 원활하지 못하여 특정 ISP의 사용자가 다른 ISP 통신망으로 접속하려면 외국의 인터넷 서비스 제공기관을 경유해야만 했기 때문에 데이터 교환의 능률이 제한됨은 물론 중소 ISP들이 개별적으로 국제회선과의 연동 시스템을 강구해야 하는 부담이 존재하였다. IX 시스템은 국내 ISP들간의 상호연결성을 제공하는 포괄적 네트워크 연동 시스템으로서 국제회선의 이용효율성을 제고함은 물론, 개별 ISP들의 경제적 부담을 완화시키고 국가 자원의 낭비를 방지하기 위해 구축되었다. 한국통신과 같은 기간통신 사업자가 인터넷 교환시스템을 구축, 운영할 경우 중소 ISP들은 경제적 이익은 물론, 체계화된 망간 연동 시스템에 의한 통신 서비스의 질적 향상을 공유할 수 있게 된다. 또한 ISP들간의 불필요한 경쟁을 억제하는 효과도 기대할 수 있을 것이므로 전반적으로 한국 인터넷 서비스 환경에서 비생산적인 비용부담을 억제하는 결과를 유도한다.

**관련어** ISP

**분야** e-비즈니스 기반

# J

## J2EE (Java 2 Enterprise Edition)

J2EE는 웹기반의 엔터프라이즈 애플리케이션을 구축하기 위한 3개의 플랫폼이다. J2EE 서비스는 사용자의 브라우저와, 엔터프라이즈 데이터베이스 및 레거시 정보시스템 사이의 중간계층에서 수행된다. J2EE의 핵심요소는, JSP와 자바 서블릿, 그리고 기업내의 정보자원을 하나로 묶기 위한 다양한 인터페이스들의 뒤를 이은 EJB이다. J2EE 인터페이스는 데이터베이스를 위해 JDBC를, 디렉토리를 위해서는 JNDI를, 트랜잭션을 위해서는 JTA를, 메시징을 위해서는 JMS를, 전자우편시스템을 위해서는 JavaMail을, 그리고 CORBA와의 접속을 위해서는 JavaIDL을 각각 포함한다.

**관련어** Java, J2ME

**분야** e-비즈니스 기술

## J2ME (Java 2 Micro Edition)

J2ME(Java 2 Platform, Micro Edition)는 프로그래머들이 휴대전화나 PDA 등과 같은 이동통신 정보기기용 프로그램을 개발하고자 할 때 자바 프로그래밍 언어 및 관련 도구들을 사용할 수 있도록 해주는 기술이다. J2ME는 J2ME로 작성된 프로그램이 이동통신용 장비에서 실행될 수 있게 해주는 K 가상머신과 프로그래밍 규격으로 구성되어 있다. 프로그래밍 규격에는 CLDC와 MIDP의 두 가지가 있다. CLDC에는 이동통신 기기를 지원하는데 필요한 API와 가상머신 등이 들어 있다. MIDP는 CLDC에 사용자 인터페이스, 네트워킹, 그리고 이동통신 기기와 교신하는데 필요한 메시징 기능을 추가한 것이다. MIDP에는 애플릿처럼 크기는 작지만 CLDC와 MIDP를 만족시키면서 이동통신 기기에 사용할 수 있도록 작성된 자바 애플리케이션, 즉 MIDlet에 관한 아이디어가 포함되어 있다.

**관련어** Java

**분야** m-비즈니스 기술

## Java

### 자바

Java는 미국의 Sun Microsystems(www.sun.com) 이라는 회사에서 만든 객체지향언어(Object Oriented Language)이다. Java의 구문은 기존의 대표적인 프로그래밍언어인 C,

C++과 매우 유사하다. 다시 말해서 Java는 전혀 새로운 프로그래밍언어는 아니다. 그러므로 기존의 프로그래밍언어에 어느 정도 익숙한 사람은 좀더 쉽게 Java를 이해할 수 있다. 자바는 그 기초적인 문법을 가지고 다양한 범위로 쓰일 수 있다. 크게는 J2SE, J2EE, J2ME 로 나누어 지며 SE는 스탠다드 에디션이라는 뜻으로 일반적인 PC상에서 구동되는 전반적인 프로그램을 작성할 수 있는 플랫폼을 말하며, J2EE는 엔터프라이즈 에디션으로 기업환경, 즉, 웹이나 대단위 작업을 필요로 하는 플랫폼을 말한다. 마지막으로 ME는 마이크로 에디션으로 핸드폰이나 TV에서 돌아가는 플랫폼을 말한다. 다양한 플랫폼에 프로그램을 작성할 때는 전혀 다른 방식으로 프로그래밍이 되는 것이 관례 였지만 자바의 경우에는 한번의 문법 습득으로 다양한 플랫폼에서 프로그래밍이 가능해서 생산성이 극대화 되었다. 자바는 초보자들도 쉽게 접근이 가능하고, 대부분의 기능이 플랫폼 상에 개발되어 있어 개발 속도도 빠르고 성능 또한 우수한 편이다.

**관련어** Applet, Servlet

**분야** e-비즈니스 기술

## JIT (Just In Time)

### 적시생산시스템

JIT는 모든 낭비의 제거와 지속적 개선(카이젠)이라는 철학을 근거로 하고 있는 생산전략이다. JIT는 적량의 적정 부품을 적시, 적소에 제공함으로써(right quantity, right part, right time, right place) 생산활동에 있어 가치를 부가하지 않는 모든 낭비의 근원을 제거하고자 하는 전반적 기업차원에서의 철학이라고 할 수 있다. 2차 세계대전 후 뿌리내린 절약정신과 낭비를 없애려는 사회분위기를 근간으로 일본 도요타 자동차회사의 다이치 오노에 의해 개발되어 자동차 및 전자산업을 중심으로 보편화되었다. JIT는 3M(Man, Machine, Material)을 적절하게 조정·통합함으로써 5P(Product, Production, Promotion, People, Profit)를 성공적으로 실현하고 불필요한 낭비를 제거하여 리드타임을 단축하고 신축성을 향상시키는 것을 목표로 하고 있다.

도요타는 낭비의 주요 원인을 7가지로 나누었는데, 처음 4가지는 제조 시스템의 설계와 관련되며 나머지 3가지는 시스템의 운영 및 관리와 관련된다. 도요타에서는 낭비를 제거하고 문제를 해결하는 방안으로 “5Why” 시스템과 품질분임조(quality circle) 및 제안제도(suggestion system)를 고안하여 문제의 근본을 파악하고 이를 지속적으로 개선하려고 노력하고 있다. 이러한 낭비를 제거함으로써, 장기적으로 비용절감, 재고감소, 품질향상, 고객서비스향상을 추구하여 타임베이스 경쟁력(Time-Based Competition ; TBC)을 획득할 수 있다. 참고로 7가지 낭비는 1. 공정의 낭비 2. 동작과 노력에서의 낭비 3. 운반의 낭비 4. 불량품의 낭비 5. 대기시간의 낭비 6. 과잉생산의 낭비 7. 재고의 낭비 이다.

**관련어** SCM

**분야** SCM

## JXTA

### 적스타

프로젝트 JXTA 는 Bill Joy 와 Mike Clary 등이 가이드하고 SUN 에서 인큐베이팅한 리서치 프로젝트이다. 이것의 목적은 P2P 기술을 사용하여 분산 네트워크 환경에서 새로운 비전을 찾고, Peer 그룹들간의 혁신적인 어플리케이션을 가능하게 하는 기본적인 Building Blocks과 Service 들을 개발하는 것이다.

**관련어** P2P

**분야** P2P

# K

## KEBIX (Korea e-Business Index)

### e-비즈니스 인덱스

e-비즈니스 인덱스란 2002년부터 산업자원부와 전경련, 전자거래진흥원, 그리고 e-비즈니스 인덱스 추진위원회가 공동 개발한 것으로, 기업과 산업의 e-비즈니스 현황과 수준을 종합적으로 평가한다. 계량화된 수치로, 객관적으로 비교, 평가할 수 있는 채점표인 스코어카드(Score Card)를 통해 평가가 이뤄지며, 평가영역은 환경(Environment), 자원과 인프라(Resource & Infra), 프로세스(Process), 사람(People), 성과(Value) 등 5개 영역이다.

**관련어** e-Readiness

**분야** e-비즈니스 평가

## keyword advertising

### 키워드 검색광고

검색 사이트에서 검색어를 입력하면 검색 결과가 나오는 화면에 관련업체의 광고가 노출되도록 하는 광고 기법을 말한다. 예를 들어 네티즌이 '이사'와 관련된 키워드를 검색하면 화면에 '포장이사', '이삿짐센터' 등 이사와 관련된 광고가 나오는데, 특정 제품이나 관심을 가진 사람에게만 광고가 노출된다는 점에서 불특정 다수를 상대로 하는 기존의 배너(banner)광고와는 다르다.

**관련어** Advertising Network

**분야** 온라인 마케팅

## Killer Application

### 킬러앱

Killer Application은 시장에 진입한 후 완전히 새로운 영역을 구축하면서 시장을 지배하게 되는 제품이나 서비스를 의미한다. PC, 전자우편, WWW 등이 20세기 정보화시대가 만들어 낸 대표적 킬러앱이다.

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Kiosk

### 키오스크

키오스크는 거리에서 일반 사람들에게 정보를 표시할 수 있도록 만들어진 컴퓨터가 들어있는 소형 구조물이다. 키오스크는 터치스크린으로 정보를 쉽게 입력할 수 있도록 만들어져 백화점, 쇼핑몰 혹은 공항 등에 설치되어 필요한 정보를 제공한다. 그러므로 키오스크는 일종의 멀티미디어 정보제공 도우미라고 정의할 수 있다. 키오스크의 주요 활용분야는 무인안내(건물, 전시장 등의 무인안내 역할 수행), 발급서비스(영화표, 기차표 등의 티켓발권 및 성적증명서 등의 서류발급), 정보제공(인터넷의 정보를 거리 등의 공공장소에서 제공) 등이 있다.

**분야** e-비즈니스 기술

## KIX (Korea Information Exchange)

### 한국인터넷교환센터

KIX는 1986년 설립되어 VAN 사업자인 KICC(한국정보통신주식회사)의 신용카드 조회 및 관련 금융 서비스, IC카드, 인터넷 지불 솔루션 등의 서비스 제공과 중, 소규모의 오프라인 상점을 위한 상권분석 및 입지분석 컨설팅 서비스를 제공한다.

**분야** e-비즈니스 관련 기구

## KM (Knowledge Management)

### 지식경영(지식관리)

지식의 창조, 획득, 저장, 보호, 업데이트, 유지, 사용에 관한 모든 과정의 관리를 의미하여, 인터넷/인트라넷 및 데이터 베이스 등의 정보기술을 활용하여 조직이나 개인의 지식을 체계적으로 발굴, 축적, 공유하여 지식을 기업의 경쟁력 제고에 활용하는 기업경영을 지식경영이라고 하며, 정보기술을 이용하여 개인이나 조직차원의 지식경영 프로세스를 지원하는 시스템을 지식경영시스템(KMS)이라고 한다. 지식경영은 지식을 창출하여 구성원과 공유하고 비즈니스에 활용할 수 있도록 하여 새로운 가치를 창출할 수 있도록 하는 일련의 과정을 적용한 경영기법이다. 기업들은 지식경영을 통하여 기업의 경쟁력을 한층 더 강화할 수 있도록 CKO(Chief Knowledge Officer), CLO(Chief learning Officer)와 같은 직책을 두어 지식경영 인프라를 구축하고 기업의 지식문화 창달 및 기업의 학습에 대한 임무를 수행시킬 수 있다. 지식경영을 통하여 얻고자 하는 가치는 고객가치의 극대화, 기업 내부의 프로세스 혁신, 빠른 의사결정 프로세스 구축을 들 수 있으며, 지식을 자원으로 인식하고 창조, 획득하는 과정을 통하여 가치를 부여하고 공유, 활용함으로써 기업의 가치를 향상시키는 프로세스를 구축하는 것이다. 지식의 창조는 암묵지와 형식지의 상호교환 및 순환 프로세스를 통하여 지식이 양적, 질적으로 발전하는 것을 의미한다. 이러한 지식의 창조, 발전 과정은 지식을 획득, 공유, 표현,

결합, 전달하는 메커니즘을 의미하며, 사회화, 외부화, 종합화 및 내면화로 설명할 수 있는데, 사회화는 암묵지에서 암묵지를 얻는 것으로 조직이나 개인이 경험을 공유함으로써 지식을 전수하고 창조하는 것을 의미하며, 외부화는 암묵지에서 형식지를 얻는 것으로, 개인이나 조직의 암묵지가 공유되거나 통합되어 그 위에 새로운 지식이 만들어지는 프로세스를 의미하며, 종합화는 형식지에서 형식지를 얻는 것으로, 개인이나 조직의 형식지를 조합시켜 새로운 지식을 창조하는 것이며, 내면화는 형식지에서 암묵지를 얻는 것으로, 새로운 제품사양이나 문서가 조직 내에서 공유되는 과정을 통해 암묵지가 확산된다.

**관련어** EKP(Enterprise Knowledge Portal)

**분야** e-비즈니스 시스템

## Knowledge Search

### 지식검색

수많은 정보원으로부터 정보를 수집 및 분석을 하여 사용자가 원하는 지식의 형태로 가공하여 사용자가 원하는 시점에 해당 정보와 지식을 쉽고 빠르게 제공해 주는 검색 시스템을 지식 검색이라 말한다. 흔히 지식검색이라고 불리며, 지식 커뮤니티를 이용해 일반 검색 사이트에서 검색할 수 없는 검색 서비스를 제공하는 새로운 검색 서비스이다

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## KOSDAQ (Korea Securities Dealers Automated Quotation)

### 코스닥

코스닥(KOSDAQ: Korea Securities Dealers Automated Quotation)은 전자결제를 통한 주식의 장외시장 거래를 말한다. 코스닥이란 용어가 본격적으로 사용되기 시작한 것은 1996년 5월 코스닥증권주식회사가 설립되면서부터 이고 설립 이전에는 증권업협회 내의 장외거래 중개실을 통해 장외거래가 이뤄졌다. 주식시장에서 주식거래를 통해 자본을 조성하려는 기업은 까다로운 자격요건을 충족시켜 상장해야 하는 반면에 코스닥을 통할 경우 기술력과 성장전망 등을 종합적으로 평가하므로 장외시장에 등록해 손쉽게 자금을 확보할 수 있어 벤처기업들에게는 자금확보 수단이 되고 있다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## KREONET (Korea Research Environment Open Network)

### 초고속연구망

초고속연구망(KREONET: Korea Research Environment Open Network)은 5대 국가기관전산망의 하나로서 국내 정부출연연구소, 기업체부설연구소 및 대학의 연구 인력에게 국내

외 과학기술정보의 원활 한 정보교류 환경 제공을 목적으로 만들어졌으며, 한국과학기술정보연구원(KISTI)은 2001년 1월 국무총리실 산하 공공기술연구회 소속기관으로 독립하여, 초고속연구망의 고도화, 첨단 과학기술력의 원천인 슈퍼컴퓨팅 인프라 구축 활용 및 지원, 표준화 및 표준정보시스템 개발 및 보급, 심층과학기술정보와 고성능컴퓨터 개발 그리고 국가기간망인 초고속연구망간의 공유활용체계구축 등 다양한 연구를 하고 있다.

**관련어** PUBNet

**분야** e-비즈니스 기반

## KRNIC (Korea Network Information Center)

### 한국인터넷정보센터

한국 내의 인터넷 관련 자원과 정보의 관리를 행하는 기관. 2004년 7월 인터넷주소자원예관 한법률에 따라 설립된 한국인터넷진흥원(NIDA)에 소속되었다. 국내에서의 IP 주소와 도메인 등록/관리, 국내 인터넷 서비스 제공자와 네트워크 간의 조정 및 중재, 인터넷 사용자에게 대한 정보와 조언을 제공하는 서비스를 하고 있다. 한국인터넷정보센터(KRNIC)는 아시아/태평양 지역의 인터넷 주소를 관리하는 APNIC(Asia Pacific NIC)에 속한다. 인터넷 주소는 각각의 컴퓨터에 고유한 것이어야 하기 때문에, KRNIC는 국내에서 할당된 주소가 중복되지 않도록 APNIC에 보고한다. 전 세계적인 인터넷 주소의 최종적 조정은 인터넷 할당 번호 관리기관(IANA)에서 한다.

**관련어** Domain Name System

**분야** e-비즈니스 관련 기구

## L

## Lab-on-a-Chip

## 랩온어칩

바이오 맵스(Bio MEMS)의 대표적인 기술인 랩온어칩(Lab-on-a-Chip)은 초소형 칩에 실험실에서 진행되는 두 개 이상의 과정을 응축시켜 놓은 것으로 마이크로머신기술(MEMS: Micro Electro Mechanical)을 접목해 개발되고 있다. 반도체 칩과 같은 작은 칩 위에 하나의 소형 실험실을 구현해 놓은 것으로써, 랩온어칩을 이용하면 한 방울의 피로도 여러 질병을 정확하게 진단하는 등 여러 가지 복잡한 실험을 한꺼번에 수행할 수 있다. 또한 바이오 맵스 기술을 이용하면 우리 몸의 혈관 등을 돌아다니면서 진단, 치료하는 미세로봇 등을 만들 수 있다.

관련어 MEMS

분야 유비쿼터스 기술

## LAN (Local Area Network)

## 근거리 통신망

같은 건물 내 또는 학교나 공장의 구내와 같은 한정된 지역 내에 분산 설치되어 있는 각종 컴퓨터 및 기타 장치를 통신선으로 연결하여 하나의 장치가 다른 어떤 장치와도 상호 작용할 수 있게 하는 망 시스템. 근거리 통신망이라고도 한다. 구내 정보 통신망(LAN)에 연결되는 장치로는 서버, 워크스테이션, 개인용 컴퓨터(PC) 등 각종 컴퓨터는 물론 레이저 인쇄기나 대형 하드 디스크 등 공유 자원도 포함된다. 각 장치는 특정 LAN 고유의 물리층과 데이터 링크층의 프로토콜을 사용해야 하며, 상호 통신하는 모든 장치 간에는 같은 상위 계층 통신 프로토콜을 사용해야 한다. 단일 LAN은 거리적으로 한정되지만 분산된 복수의 LAN을 연결하여 LAN의 집합 또는 대형망을 형성할 수 있다. 같거나 유사한 종류의 LAN은 브리지(bridge)를 사용하여 연결할 수 있고, 다른 종류의 LAN은 게이트웨이(gateway)를 사용하여 연결할 수 있다. LAN에 연결된 장치는 노드(node)라고 부르며, 노드들을 연결하는 케이블로는 연선(撚線) 케이블(twisted pair cable), 동축 케이블, 광케이블 등이 사용된다. LAN의 기본적인 망 구성 형태로는 버스형(bus), 고리형(ring), 방사형(star)의 3종류의 토폴로지가 사용된다. 2개 이상의 노드가 동시에 송신을 시도하는 경우에 충돌을 방지하고 트래픽을 조절하기 위한 매체 접근 제어에는 반송과 동시 공동 이용/충돌 탐지(CSMA/CD), 토큰 버스(token bus),

토큰 고리(token ring)의 3종류가 있다.

관련어 WAN

분야 e-비즈니스 기반

## Last Mile Technology

## 라스트 마일 기술

라스트 마일 또는 라스트 1 마일 기술은 광대역 전송 신호를 가정이나 회사로 통하는 마지막 1 마일 내외의 상대적으로 짧은 구간에 적용되는 통신 기술을 말한다. 라스트 마일 기술은 많은 지역에서, VOD나 고속 인터넷 접속, 그리고 멀티미디어 효과가 들어 있는 웹페이지 등과 같이 광대역이 요구되는 분야를 위해 해결되어야 할 과제로 남아 있다. 음성, 데이터 및 TV 등을 위한 라스트 마일 기술에는 ISDN, DSL, 케이블모뎀, 광섬유 케이블 및 광전송 기술 등이 포함된다.

관련어 FTTH

분야 e-비즈니스 기반

## LBS (Location-based Services)

## 위치 기반 서비스

LBS는 GIS, GPS, 텔레메틱스를 포함, 특정 플랫폼을 통해 위치관련 정보를 제공해 주는 모든 서비스를 망라하는 개념이다. 무선 단말기를 통해 나의 위치를 찾는 것이 GPS이고, 그 주변의 정보를 찾도록 도와주는 것이 GIS라면, 나를 중심으로 나의 주변정보를 확인해 실질적인 서비스를 제공해주는 것이 LBS이다. 긴급상황이 발생했을 때 그에 관한 서비스를 제공 받거나, 특정장소를 예약하거나, 전자 할인쿠폰을 제공 받거나 하는 등의 모든 행위는 위치정보를 기반으로 할 때 가능하다. 이는 M커머스의 활성화를 위한 기본 인프라이기도 하다.

관련어 L-Commerce(Location-Based Commerce), GPS

분야 m-비즈니스

## L-Commerce (Location-based Commerce)

## 위치기반 전자상거래

특정 시간에 특정한 장소에 있는 사람들에 맞는 모바일 전자상거래 거래방식을 말한다.

관련어 LBS(Location-based Services)

분야 m-비즈니스

## LDAP (Lightweight Directory Access Protocol)

LDAP는 조직이나, 개체, 그리고 인터넷이나 기업 내의 인트라넷 등 네트워크 상에 있는 파일이나 장치들과 같은 자원 등의 위치를 찾을 수 있게 해주는 소프트웨어 프로토콜이다. LDAP는 DAP의 경량판(코드의 양이 적다는 의미임)이며, 네트워크 내의 디렉토리 서비스 표준인 X.500의 일부이다. LDAP는 초기 버전에 보안 기능이 포함되어 있지 않기 때문에 가볍다. LDAP는 미국 미시간 대학에서 유래되었으며, 적어도 40개 이상의 회사에 의해 뒷받침되어 왔다. 넷스케이프는 자신들의 커뮤니케이터 최신판에 LDAP를 포함하였다. 마이크로소프트는 액티브 디렉토리라고 부르는 제품의 일부로서 LDAP를 포함하였다. 노벨 네트웨어 디렉토리 서비스는 LDAP와 상호 운영된다. 시스코 또한 자신들의 네트워킹 제품에서 LDAP를 지원한다.

**관련어** X.500, Directory Service

**분야** e-비즈니스 기술

## LDP (Linux Documentation Project)

### 리눅스 문서화 프로젝트

전 세계의 자원자들에 의해 리눅스의 각종 매뉴얼 제작을 진행하는 모임. 각종 리눅스 문서는 인터넷을 통해 무료로 리눅스 사용자에게 제공된다. System Administrator's Guide 부터 Ethernet-HOWTO 등에 이르는 많은 가이드 및 HOWTO 문서가 만들어져 있다. 우리나라에서는 KLDP(Korean Linux Documentation Project), 즉 리눅스 한글 문서 프로젝트 또는 리눅스 문서 한글화 프로젝트라고 부르는 모임이 있다.

**관련어** Linux

**분야** e-비즈니스 기술

## Linux

### 리눅스

1991년 핀란드 헬싱키 대학 학생이던 리누스 토발스(Linus Tovalds)가 대형 기종에서만 작동하던 운영 체제인 유닉스를 386 기종의 개인용 컴퓨터(PC)에서도 작동할 수 있게 만든 운영 체제. 인터넷을 통하여 무료로 배포되고 있다. 프로그램 소스 코드가 공개되어 있으므로 원하는 대로 특정 기능을 추가할 수 있을 뿐만 아니라 어느 플랫폼에도 포팅이 가능하다. 이러한 장점 때문에 일반 기업과 인터넷 서비스업체, 연구 기관 등에서 수요가 늘어나고 있다. 우리나라에서도 1999년부터는 리눅스 사용자가 꾸준히 증가하면서 리눅스를 상품화하려는 업체들이 늘고 있으며, 리눅스의 설치 및 구성, 그리고 관리 운영 기술 및 프로그래밍 교육도 점차 활발해지고 있는 추세이다.

**관련어** Linux Documentation Project(리눅스 문서화 프로젝트)

**분야** e-비즈니스 기술

## LMS (Logistic Management System)

### 물류관리시스템

물류관리시스템은 구매관리, 자재관리, 그리고 완제품 물적 유통의 개념을 비용 최소화와 고객 서비스 수준의 최대화를 목표로 하는 단일 시스템으로 통합한 개념으로, 이를 통해 기업의 모든 기능과 활동들이 기업 전체의 목표를 달성하고 전사적 전략에 부합되도록 실행, 조정된다.

**관련어** Logistics

**분야** SCM

## Location Awareness

### 위치인식

Location Awareness 차세대 킬러앱(killer app)으로 각광 받고 있는 유비쿼터스 기반의 위치인식 기술로서 사람과 사물의 위치를 실시간으로 추적하여 자동으로 인식할 수 있다. 이러한 기능은 현재 위급 상황이나 애플런스 서비스에 이용되고 있으며, 친구 찾기, 길 찾기 서비스, 위험 물질 추적, 타겟 마케팅 등에 이용되고 있다.

**관련어** Killer Application, GPS, LBS

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Lock-in

### 고착화 전략

고객이 제품 및 서비스에 대해 높은 충성심(loyalty)을 가져 보다 좋은 제품이나 서비스가 있어도 이용하지 않고, 원래 쓰던 제품 및 서비스를 계속 이용하는 것을 말한다. 또한 정보의 바다라고 할 수 있는 인터넷에 수많은 웹사이트가 존재하는데도 불구하고 특정 웹사이트에 계속 접속하는 것을 웹사이트 고착(web site lock-in) 또는 웹사이트 충성도(web site loyalty)가 높다고 설명한다. 기존의 제품 및 서비스보다 더 개선되고 성능이 좋은 것이 나와도 이미 투자된 비용이나 많거나 익숙함 때문에, 또는 타 제품 및 서비스로의 전환비용(switching cost)으로 인해 고객은 기존의 제품 및 서비스에 충성을 가지게 되며, 쉽게 타 제품 및 서비스로 이동하지 못한다. 일반적으로 기업에서는 보통 '무상제공 또는 저가제공' → '고객의 고착화' → '유료전환'의 단계를 통해 lock-in 효과를 거두게 된다. 예를 들면, 휴대폰 단말기 지급(번호를 바꾸기 어려움), 온라인 게임업체의 저레벨(low-level) 무료 정책(고레벨(high-level)에 가까워질수록 이제껏 게임에 투자한 시간과 노력 때문에라도 유료전환), 이동통신업체의

10대 이용자 요금정책(이들이 성인이 되어 실수효자가 될 경우 대부분 자사 서비스 이용) 등이 있다. 고착화 전략은 보통 먼저 시장에 진입한 기업 및 조직에게는 이익이 된다. 이유는 기업간의 경쟁이 약화되고 제품 및 서비스의 질 향상이 더디게 되어 시장독점이 가능하기 때문이다. 그러나 교체 비용의 하락과 높은 기회비용 제공 또는 전환비용 이상의 고객가치를 제공을 통해 고착화 전략에 대한 공격이 가능하다.

**관련어** Network Effect(Externalities)

**분야** e-비즈니스 이론

## Log file

### 로그파일

고객이 접속한 후부터 접속을 종료할 때까지 시스템 상으로 고객이 어떠한 행동을 했는지 기록한 정보를 말한다. 방문자가 웹서버에 접속할 때 생성되는 파일이다. 서버는 웹서비스에 대한 요청과 제공에 대한 기록을 모두 로그파일이라는 파일에 저장한다. 따라서 로그파일을 읽어보면 누가, 언제, 무엇을 요청했고 가져갔는지를 알 수 있으며, 웹서버에 얼마나 많은 사람이 왔는지, 어디에서 왔으며, 무엇을 제일 좋아하고 싫어하는지 가장 오래 머물거나 또는 가장 많이 보는 페이지는 무엇인지 등을 확인할 수 있다. 이러한 로그파일은 웹 서버가 지정하는 곳에 위치하며 웹서버 관리자가 웹서버를 설치할 때 로그파일의 위치와 기록방법 등을 지정하게 되어있다. 따라서 고객의 사이트에 접속한 후부터 접속을 종료할 때까지 시스템 상으로 고객이 어떠한 행동을 했는지 알 수 있다. 웹서버는 웹서비스에 대한 요청과 제공에 대한 기록을 모두 로그파일이라는 파일에 저장한다. 따라서 로그파일을 읽어보면 누가, 언제, 무엇을 요청했고 가져갔는지를 알 수 있으며 웹 서버에 얼마나 많은 사람이 왔는지, 어디에서 왔으며, 무엇을 제일 좋아하고 싫어하는지, 가장 오래 머물러 있거나 또는 가장 많이 보는 페이지는 무엇인지 등을 읽어낼 수가 있다.

**관련어** Cookies

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## Logic Bomb

### 논리폭탄

컴퓨터 범죄에 사용되는 수단의 하나. 트로이의 목마의 일종이지만 일반적인 트로이의 목마는 프로그램을 실행시킬 때마다 작용하는 반면 논리 폭탄은 특정의 조건이 만족되거나 특정의 데이터가 입력되었을 때 그것을 기폭제로 하여 활동을 시작하는 바이러스이다.

**관련어** Malware

**분야** e-비즈니스 보안

## Logistics

### 로지스틱스

원래는 전시에 무기, 식량 등의 보급을 행하는 병참술을 의미하였지만 그 이론을 물적 유통에 도입시켜 단순히 물류부분의 국부적인 합리화를 꾀하는 것이 아니라 원재료의 조달, 생산, 보관, 판매, 정보 등 전체적인 흐름 속에 물류의 유효하게 받아들인 총체적인 시스템을 의미한다.

**관련어** e-Manufacturing

**분야** SCM

## LTV (Lifetime Value)

### 고객평생가치

고객의 평생가치는 한 고객이 한 기업의 고객으로 존재하는 전체기간 동안 기업에게 제공할 것으로 추정되는 재무적인 공헌도의 합계라고 할 수 있다. 기업들은 초기에 캠페인활동과 여러 가지 프로모션을 통해 신규고객을 획득하게 된다. 이러한 신규고객을 획득하는 과정은 여러 마케팅 활동으로 인해 매우 높은 비용이 들지만 투자비용을 회수하는데 있어 상당한 시간이 요구되었다. 더욱이 고객이 일찍 이탈할 경우에는 고객획득 비용조차 회수하지 못하는 경우가 발생하게 된다. 이처럼 고객획득 비용을 넘어 고객과의 장기적인 관계를 유지하는 것이 바로 CRM이 되는 것이며 이러한 장기적인 관계를 유지함에 있어 고객으로부터 거둘 수 있는 가치를 고객평생가치(LTV)라고 한다.

**관련어** CRM

**분야** 온라인 마케팅

# M

## M2M (Machine to Machine)

M2M은 기기간 유무선 통신을 지원하는 기술을 말한다. 도로교통을 원활하게 하기 위한 교통 신호간의 정보교환과 이에 사용되는 장치들이 M2M기술의 한 예이며, 텔레메틱스, 텔레메트리(자동검침), 자료수집, 리모트 컨트롤, 로보틱스, 상태 추적, 도로교통시스템, 물류 서비스, 원격진료, 보안 시스템 등에 이용되고 있다.

**관련어** Telematics, Wireless Telemetry

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## MAC (Medium Access Control Address)

### MAC주소

데이터링크 계층의 MAC 서브 계층에 부여되는 주소로서 Ethernet인 경우 48비트의 길이이며, 컴퓨터 내에 장착되는 네트워크 어댑터 카드 상의 ROM에 저장되어 있으면서 데이터 프레임의 헤더에 송신측과 수신측을 지정하는데 사용된다.

**분야** e-비즈니스 기반

## MAEs (Metropolitan Area eXchange)

### 대도시 교차점

MAE는 MCI WorldCom의 서비스 상표로서, 미국 내에서 ISP들간의 데이터 트래픽을 교환 해주는 주요 센터이다. 미국에는 두 개의 주요 MAE가 있는데, 하나는 동부 MAE로서 워싱턴 DC에 있으며, 다른 하나는 서부 MAE로서 캘리포니아의 산호세에 있다. 동부 MAE는 미국내의 모든 주요 ISP를 서로 연결하며, 유럽의 주요 ISP들과도 연결되어 있다. 서부 MAE는 실리콘밸리 지역의 ISP들을 서로 연결한다. 이 두 개의 접속점은 NSF에 의해 미리 인식된 몇 개의 상호연결 지점들과 함께 국가 상용 인터넷의 백본을 이룬다. 동부 MAE와 서부 MAE 외에도, 시카고, 댈러스, 휴스턴, LA, 그리고 뉴욕 등 다섯 군데에 2 계층 MAE가 있다. 이밖에 추가적인 MAE는 현재 계획 중이다. MAE와 관련 서비스들은 원래 MFS에 의해 개발되었지만, 이제 MCI WorldCom이 소유, 운영하고 있다. MAE는 거대한 근거리통신망 스위치라고 볼 수도 있다 (실제로 두 개의 주요 MAE는 FDDI 스위치를 사용한다). MAE 스위치에 연결될 수 있는 ISP 장치는 라우터 또는 라우터로서 동작할 수 있는 호스트 컴퓨터뿐이다.

ISP들은 자신들 나름대로의 피어링 계약을 제공하며, 자신들의 라우팅 테이블을 관리한다. 두 개의 주요 MAE에 있는 라우터들은 매우 커다란 라우팅 테이블을 필요로 하며, 이러한 용도의 라우터들에는 시스코의 7xxx 시리즈 등이 사용된다. 지역의 MAE들은 이더넷 스위치와 FDDI 집중화기 등으로 구성되며, 시스코 4500-M 등과 같이 더 작은 라우터가 사용된다. MAE는 구내에 ISP용 장비를 위한 콜로케이션 공간을 제공한다.

**분야** e-비즈니스 기반

## Mail Bomb

### 메일폭탄

특정한 사람이나 특정한 시스템에 피해를 줄 목적으로 한꺼번에 또는 지속적으로 대용량의 전자우편을 보내는 것을 말한다. 처음에는 스팸메일과 같이 사용자들이 원하지 않는 광고를 보냄으로써 인터넷 질서를 어지럽히는 사람들에게 보복하기 위한 단순한 차원에서 이루어졌다. 그러다 특정 단체 또는 정부 기관 등의 행위나 정책 등이 자신들의 생각과 다를 때, 뜻을 같이 하는 네티즌들이 동시에 한 사람 또는 단체나 기관들의 컴퓨터 시스템에 수천 통, 수만 통에 달하는 엄청난 양의 메일을 보내 상대방을 괴롭히는 형태로 발전하였다. 현재는 이러한 형태 외에도 악의를 가지고 고의적으로 상대방의 시스템을 방해하거나 파괴할 목적으로 대용량의 전자우편을 발송해 상대방의 서버를 고장나게 하는 메일폭탄도 등장하고 있다. 일종의 해킹 수법으로, 상대방 서버에 할당되어 있는 디스크 용량을 채워 상대방을 괴롭히는 단순한 수법에서부터 심한 경우에는 상대방의 서버가 도저히 처리할 수 없는 엄청난 양의 메일을 보내 작동을 멈추게 하는 수법 등 다양하다. 스팸메일은 한꺼번에 수많은 사람들에게 메일을 보내 되, 각각의 사람들에게 도달하는 메일의 용량은 대개 10KB 이하여서 시스템에 문제를 일으키지는 않고, 다만 수신자들을 귀찮게 만들 뿐이다. 그러나 메일폭탄은 많게는 몇 기가바이트(GB)에 달하는 대용량의 파일을 한꺼번에 보내 심각한 문제를 낳을 수도 있기 때문에 범죄 행위로 처벌받는 경우도 있다.

**관련어** Malware

**분야** e-비즈니스 보안

## Mail Server

### 메일서버

전자 우편의 송수신 기능을 처리하는 컴퓨터 시스템과 관련 소프트웨어. 전자 우편 사용자가 컴퓨터로 작성한 메시지의 송수신을 요구하면 수신인의 전자 우편 주소로 전송하고, 전송되어 온 메시지를 수신인의 전자 우편 사서함에 보관하여 수신인이 수시로 로그인하여 그것을 꺼내 볼 수 있게 하는 것이다. 전자 우편 서버는 컴퓨터와 소프트웨어에 따라 개별 수신인뿐만 아니

라 다수의 수신인에게 일제히 송신하는 동보 통신 기능, 수신인 사서함에 우편이 전달된 사실을 발신인의 요구에 따라 통보하는 기능, 사용자가 다른 작업을 하고 있는 동안에 사서함에 우편이 도착하면 화면상에 경고 메시지로 통보해 주는 기능 등 다양한 기능을 수행한다.

**관련어** SMTP(Simple Mail Transfer Protocol), POP(Post Office Protocol)

**분야** e-비즈니스 기술

## Malware

### 악성 프로그램

Malware는 해악을 끼칠 목적으로 개발된 프로그램이나 파일을 총칭한다. 따라서, 컴퓨터 바이러스, 웜, 트로이 목마 등이 이에 포함될 수 있다.

**관련어** Mail Bomb

**분야** e-비즈니스 보안

## MAP (Manufacturing Automation Protocol)

### 공장 자동화 통신규약

MAP은 1982년에 미국 제너럴모터스에 의해 소개된 통신 프로토콜이다. 공장 전체의 효율적인 운용 및 원가 절감이 가능하도록 하기 위해 멀티벤더 환경에 있는 제어용 컴퓨터 등의 정보 기기를 구내 정보 통신망(LAN)에 접속, 공장 내의 정보 통신망 시스템을 구축하기 위한 공장 자동화 통신 규약이며, 다음 2가지가 있다. 가. 전체 공장 자동화 통신 규약(FMAP: full manufacturing automation protocol): MAP의 한 가지로서 OSI 기본 참조 모델의 전체 7계층에 대응되는 기능으로 구성된 것. 공장 내의 주 컴퓨터, 각 단위의 컴퓨터를 연결하여 범용적인 통신을 할 수 있도록 구성된 LAN에 적용한다. 나. 간이 공장 자동화 통신 규약(MMAP: mini manufacturing automation protocol): OSI 기본 참조 모델 7계층 중 1, 2, 7계층의 기능만으로 구성된 것. 이는 통신 장비의 단순화를 통한 경제성과 기능의 효율성을 고려하여 고안된 것으로 주로 동일 LAN 세그먼트에서 사용된다. MAP은 보잉 컴퓨터 서비스에 의해 개발된 사무실용 프로토콜인 TOP과 함께 사용되는 경우가 많다.

**관련어** Protocol

**분야** SCM

## Mass Customization

### 대량 맞춤화

Mass Customization은 대량생산(Mass)과 맞춤화(Customization)의 결합된 용어로서 맞춤형 생산과 서비스를 대량생산을 통해 대량생산이 갖는 비용적, 생산 속도의 이점을 유지

하면서 부가가치를 높이는, e-비즈니스 시대의 새로운 생산방식을 말한다. 델의 주문판매방식, 나이키의 주문생산, 리츠칼튼호텔의 맞춤서비스 등이 이에 속한다.

**관련어** Personalization

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Mblog (Mobile & Blog)

### 모블로그

모바일(mobile)과 블로그(blog)를 합성한 용어로서 이동통신 서비스의 유비쿼터스 특성이 결부된 특화된 기능의 블로그이다. 블로그와 이동통신서비스의 결합은 카메라폰이 갖는 현장성에 블로그의 연결성이 결합돼 블로그를 실시간 현장에서 확대하는 계기가 될 것이며 MMS, SMS 등 이동통신 서비스 또한 블로그의 웹 환경으로 연장되어 부가가치가 확대되는 결과를 얻게 될 것으로 전망되고 있다.

**관련어** Blog

**분야** 디지털 문화

## MBONE (Multicast Backbone)

### 엠본

인터넷상에서 멀티캐스트(IP multicast)의 특징인 동보성을 이용하여 특정 그룹에만 멀티미디어 정보를 전송할 수 있도록 지원하는 가상 망. 엠본은 특정의 한 사람에 대한 송신인 유니캐스트(unicast)나 불특정 다수인에 대한 송신인 방송(broadcast)이 아니고, 특정 다수인에게 송신하는 멀티캐스트 기능을 이용하며 클래스 D라는 하나의 IP 주소로 특정 그룹에 참여하는 모든 사람에게 동일한 데이터를 전달하는 것이 그 특징이다. 이러한 특징 때문에 많은 사람이 한꺼번에 특정 서버에 접속하여 대용량의 멀티미디어 정보를 전송 받을 경우 겪게 되는 정보 체증 현상을 크게 해소할 수 있다. 예를 들어, 미국에서 전 세계의 관계자들이 참여하는 세미나가 인터넷으로 생중계되는 경우 엠본을 이용하면 모든 사람이 미국의 서버에 일일이 접속하지 않아도 된다. 가장 가까운 접속점까지만 가면 클래스 D의 IP 주소 내에 지정된 멀티캐스트 그룹에 속하는 사람은 정보를 전달 받을 수 있다.

**관련어** Web Casting

**분야** 디지털 콘텐츠

## m-Business (Mobile Business)

### 모바일 비즈니스

모바일 비즈니스는 무선통신 네트워크와 멀티 디바이스를 통해 이뤄지는 상거래뿐만 아니라

무선 이동 통신 네트워크와 단말기를 통해 이루어지는 기업의 제반 부가가치 창출과 연계된 모든 비즈니스를 포함하는 말이나, e-Business라는 용어만큼 활발하게 사용되고 있지는 못하다. 전반적으로 m-business의 영역이 e-business의 영역으로 인정되고 흡수되는 과정으로 이해된다.

**관련어** e-Business, m-Commerce

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## m-Commerce (Mobile Commerce)

### 모바일 전자상거래

m-Commerce는 휴대폰, PDAs(personal digital assistants)등 모바일 기기를 이용하여 정보, 서비스, 상품의 조회 및 구매 할 수 있도록 지원하는 것을 통칭한다. 이는 기존의 고정된 PC에 의한 전자상거래의 한계를 넘어 액세스 단말에 있어서 이동성(mobility) 이나 휴대성(portability)을 부가한 것이다. WAP을 기반으로 한 e-Commerce의 최신 기술들은 유럽지역에서 많은 발전을 해왔으며, 이는 상대적으로 프로토콜의 기준이 타른 지역에 비해 통일되어 있기 때문이다. m-Commerce의 잠재된 시장을 개척하기 위하여는 통신사업자, 시스템 제조업체, 단말기 제조업체, 콘텐츠 사업자들 사이에 제휴 및 상호협력이 필요하다. m-Commerce는 무선 인터넷이 가능한 휴대 단말의 증가에 따라 중요성이 부각되고 있으며, m-Commerce의 전자상거래 규모가 유선의 e-Commerce의 전자상거래 규모를 능가할 것으로 예측되고 있기도 하다. m-Commerce는 기본적으로 최종 이용자뿐만 아니라 잠재적으로 정보통신, 금융부분, 그리고 소매부분과 미디어 부문에 이르기까지 산업 전반에 지대한 영향을 미칠 것으로 전망된다.

**관련어** WAP(wireless application protocol), m-Business

**분야** m-비즈니스

## m-CRM (Mobile Customer Relationship Management)

### 모바일 고객 관계 관리

휴대폰, 핸드헬드(Handheld) 컴퓨터, PDA 등 모바일 기기들을 이용하여 CRM(고객관계관리)를 실행하는 것으로 유선을 사용하는 불편함 및 비용, 그리고 장소와 시설에 묶여 있는 한계를 극복할 수 있게 한다. m-CRM은 고객 데이터, 영업실적 등의 기업 내외부 정보를 무선 인터넷단말기로 조회할 수 있게 하고, 고객들은 무선으로 제품정보, 매입처, 배송, 주문, 결제 등을 할 수 있게 한다.

**관련어** CRM

**분야** m-비즈니스

## MD (Message Digest)

### 메시지 다이제스트

메시지 다이제스트는 각 메시지마다 고유하게 산출되도록 만든 간단한 문자열로서 임의의 길이의 메시지를 단방향 해시 함수로 반복 적용하여 축약된 일정한 길이의 비트열로 만들어 표현한다. 이렇게 하면 메시지(또는 문서나 문장)마다 단 하나의 메시지 다이제스트가 산출되고, 서로 다른 문서에서 같은 메시지 다이제스트가 산출될 수 없다. 이 해시 함수의 특징은 원문을 아주 조금만 변경해도 메시지 다이제스트가 크게 달라지기 때문에 원문의 변조 여부를 확인할 수 있어 인터넷 보안에서 무결성(integrity) 체크에 많이 사용된다. 메시지 다이제스트의 대표적인 알고리즘으로는 MD4와 MD5가 있다.

**관련어** MD4, MD5

**분야** e-비즈니스 보안

## MD4 (Message Digest 4)

MD4는 대표적인 메시지 다이제스트 알고리즘으로서 MD5의 초기 버전으로서, 어떤 크기의 데이터를 입력 받아도 128 비트 메시지 축약을 만듦으로써 데이터 무결성을 검증하는데 사용되는 알고리즘이다. MD4는 전자 서명 응용프로그램들과 함께 사용할 목적으로 미국 MIT의 로널드 리베스트 교수가 개발하였으며, 큰 파일들은 RSA와 같은 공개키 암호기법에서 사용되려면, 개인키와 함께 암호화되기 전에 안전한 방법으로 압축되어야만 한다. MD5 규격에 따르면, MD5 알고리즘에 입력된 어떤 두 개의 메시지가 동일한 메시지 축약을 결과로 내거나, 또는 어떤 메시지 축약을 통해 엉뚱한 메시지가 만들어지는 것은 “계산적으로 불가능”하다고 한다. 초기의 8 비트 버전인 MD2, 그리고 MD4와 최신 버전인 MD5 등은 비슷한 구조를 가지고 있지만, MD2는 8 비트 컴퓨터에 최적화되어 있는데 비해, MD4와 MD5는 32 비트 컴퓨터에 최적화되어 있다.

**관련어** Message Digest, MD5

**분야** e-비즈니스 보안

## MD5 (Message Digest 5)

MD5는 대표적인 메시지 다이제스트 알고리즘으로서 어떤 크기의 데이터를 입력 받아도 128 비트 메시지 축약을 만듦으로써 데이터 무결성을 검증하는데 사용되는 알고리즘이다. MD5는 전자 서명 응용프로그램들과 함께 사용할 목적으로 미국 MIT의 로널드 리베스트 교수가 개발하였으며, 큰 파일들은 RSA와 같은 공개키 암호기법에서 사용되려면, 개인키와 함께 암호화되기 전에 안전한 방법으로 압축되어야만 한다. MD5 규격은 현재 IETF RFC 1321에 명시되어 있다. MD5 규격에 따르면, MD5 알고리즘에 입력된 어떤 두 개의 메시지가 동일한

메시지 축약을 결과로 내거나, 또는 어떤 메시지 축약을 통해 엉뚱한 메시지가 만들어지는 것은 “계산적으로 불가능”하다고 한다. MD5는 리베스트가 만들어낸 메시지 축약 알고리즘으로 세 번째이다. 초기의 8 비트 버전인 MD2 그리고 MD4와 최신 버전인 MD5 등은 비슷한 구조를 가지고 있지만, MD2는 8 비트 컴퓨터에 최적화되어 있는데 비해 MD4와 MD5는 32 비트 컴퓨터에 최적화되어 있다. MD5 알고리즘은 MD4의 확장판인데 MD4에 비해 속도가 빠르지는 않지만 데이터 보안성에 있어 더 많은 확신을 제공한다.

**관련어** Message Digest, MD4

**분야** e-비즈니스 보안

## ME (Mobile Explorer)

마이크로소프트사가 이동 전화 단말기용으로 개발한 무선 인터넷 브라우저. 하이퍼텍스트 생성 언어(HTML)를 간략하게 한 mHTML(Mobile HTML)을 사용함으로 일반 인터넷의 HTML 문서 표시가 가능하며, 무선 응용 통신 규약(WAP)과는 달리 게이트웨이가 필요 없기 때문에 HTTP 프로토콜을 사용하여 웹 서버에 직접 연결한다. 쿠키, 북마크 지원과 스마트폰 활용이 가능하다.

**관련어** WAP, HTML

**분야** m-비즈니스 기술

## mEIP (Mobile Enterprise Information Portal)

### 무선기업정보포털

mEIP는 EIP에 Mobile(무선인터넷)을 적용할 수 있는 솔루션 또는 서비스이다. EIP는 Enterprise Information Portal의 약자로 기업정보포털을 뜻한다. 인터넷포털사이트를 통하여 기업활동에 필요한 모든 자료를 통합하여 관리, 분석하고 제공할 수 있는 시스템이다. 기업의 내적, 외적 자원은 물론 사용자간의 협업체계, 커뮤니케이션 및 제반 온라인을 통한 거래 등이 한꺼번에 제공된다.

**관련어** EIP

**분야** m-비즈니스

## MEMS (Micro Electro Mechanical Systems)

### 미세전자기계시스템

멤스(MEMS: Micro Electro Mechanical Systems)란 미세전자기계시스템, 미세전자제어 기술 등으로 불리는 것으로, 반도체 공정기술을 기반으로 성립되는 마이크로( $\mu\text{m}$ )이나 mm크기의 초소형 정밀기계 제작기술을 말한다. 실리콘이나 수정, 유리 등을 가공해 초고밀도 집적회

로, 머리카락 절반 두께의 초소형 기어, 손톱 크기의 하드디스크 등 초 미세 기계구조물을 만드는 기술이다. 멤스는 바이오기술(Biotechnology)과 결합하여 현재 의료, 생명공학 분야에 적용해 활용하고 있으며, 이러한 기술을 바이오 멤스라고 불린다.

**관련어** Lab-on-a-Chip

**분야** 유비쿼터스 기술

## Merchant Server

### 머천트 서버

전자상거래에서 사용되는 전문용어로, 인터넷 쇼핑몰용 서버를 의미한다. 신용카드 결제시스템과 판매현황, 주문고객 등에 대한 데이터를 관리할 수 있도록 만들어진 소프트웨어로 EC호스팅으로 입점하는 방식이 아닌, 단독상점을 구축할 때 사용된다.

**관련어** e-Mall

**분야** e-비즈니스 기술

## m-ERP (Mobile Enterprise Resource Planning)

### 모바일 전사적자원관리

기본의 ERP 시스템을 휴대폰, 핸드헬드(Handheld) 컴퓨터, PDA 등 이동단말기들을 이용하여 이동 중이나 원격지에서 정보처리를 가능하게 하는 시스템.

**관련어** ERP

**분야** m-비즈니스

## Metabank

### 메타뱅크

메타뱅크란 모든 금융서비스를 종합적으로 제공하는 서비스의 개념이다. 이를 통해 고객은 수표나 어음의 결제, 자신의 포트폴리오를 추적할 수 있고, 금융자산이 급격히 변동하였거나 잔고가 부족한 경우 연락을 받을 수 있다. 기존의 금융서비스와 다른 점은 모든 금융기관이 제공하는 서비스를 통합적으로 받을 수 있어, 고객들은 금융자산을 통합적으로 관리할 수 있도록 하는 개념을 가지고 있다.

**관련어** PFMS

**분야** 온라인 금융

## MetaData

### 메타데이터

메타데이터(MetaData)는 속성, 구조, 위치, 변화 이력, 다른 데이터와의 연결성 등 어떤 데이터의 가장 기본적인 사항을 포함하고 있는 '데이터의 데이터'를 말한다. 메타데이터는 애플리케이션 시스템의 저장은 물론 검색, 관리, 운영, 유지보수 등에 결정적인 역할을 한다. 메타데이터는 각종 데이터나 문서, 파일 등을 효과적으로 운영 관리해 정보의 활용도를 높이고 시스템의 유지보수를 용이하게 해준다는 점에서 리포지터리(Repository)와 동전의 양면처럼 상호 밀접하게 결합돼 있다. 전사적 자원관리(ERP), 그룹웨어, 전자우편, 전자문서관리시스템(EDMS) 등 기업 시스템의 각종 정보 자원에 효과적으로 접근, 통합해 DW, DSS, EIS 등 비즈니스 인텔리전스(BI) 시스템으로 활용하는 추세가 늘고 있어 메타데이터와 리포지터리의 중요성이 더욱 높아지고 있다.

**관련어** DW, Data mining

**분야** e-비즈니스 기술

## Metcalfé's Law

### 멧칼프의 법칙

LAN의 근간이 된 Ethernet의 창시자로 알려져 있고, 3Com사의 공동창립자인 밥 멧칼프가 제시한 법칙이다. 어떤 네트워크의 가치는 그 네트워크에 참가하는 구성원의 수에 비례하는 것이 아니라 구성원 수의 '제곱'에 비례한다는 것으로, 이 법칙이 성립하려면 다시 두 가지의 가정이 성립해야 한다. 하나는 어떤 네트워크에 참가한 구성원이 느끼는 효용의 크기는 그 네트워크에 참가하고 있는 구성원에 수에 비례한다는 것이고, 또 하나는 어떤 네트워크의 전체 가치는 그 네트워크의 구성원 각각이 느끼는 효용의 합이 된다는 것이다. 20명이 참가하고 있는 채팅 네트워크A에 속한 한 참가자는 채팅 상대가 20명이 있어서, 10명이 참가하고 있는 채팅 네트워크B에 속한 참가자보다 2배의 효용을 느낄 것이라고 예상할 수 있다. 이 경우 A에 속한 각각의 참가자 각각이 20의 효용을 느끼고, 이들 각각의 효용의 합이 그 네트워크의 가치라고 가정하면 A의 가치는 400이 된다. 같은 방법으로 계산하면, B의 가치는 100이 된다. 즉, 두 네트워크의 회원 수는 두 배의 차이가 나지만 가치의 차이는 네 배의 차이가 나게 된다. 멧칼프의 법칙은 또한 e-비즈니스에서 활발하게 이루어지는 인수 합병과 제휴의 원리를 설명하는데 적절히 활용된다.

**관련어** Network Effect(Externalities), Digital Economy

**분야** e-비즈니스 이론

## m-Finance (Mobile Finance)

### 모바일 금융서비스

무선 인터넷, 무선LAN 등의 무선이동통신이 가능한 단말기(휴대폰, PDA 등)를 이용하여 बैं킹, 주식거래, 보험, 대출 등 금융 상품 관련 정보를 조회하고 거래하는 서비스이다.

**관련어** m-Payment

**분야** m-비즈니스

## m-Government (Mobile Government)

### 모바일 정부

국민과 기업, 정부가 무선 인터넷을 기반으로 한 휴대단말을 통하여 정부와 관련된 각종 업무 및 정보를 처리하는 미래정부를 지칭하는 신조어(buzzword)이다. 국민과 기업 및 정부에 이동성(mobility)과 휴대성(portability)을 보장하고, 정보 접근에 대한 편의성, 적시성, 보안성, 개인화를 제공하며, 정부와 사업자가 상호 정보를 연계하여 무선 인터넷의 장점을 최대한 활용할 수 있는 특화 서비스를 중심으로 이동 대민 서비스(G2C), 이동 산업 서비스(G2B), 이동 행정 서비스(G2G)를 제공하는 것을 범위로 한다고 할 수 있으나 결국 전자정부의 개념으로 포함될 것으로 예상된다.

**관련어** G2C, G2B, G2G

**분야** 전자정부

## MHEG (Multimedia and Hypermedia information coding Experts Group)

멀티미디어와 하이퍼미디어의 제어, 포맷, 동기, 다중화 방식 등을 표준화하는 ISO의 위원회 또는 그 위원회가 정한 동화상의 국제표준을 일컫는다. MPEG 시스템의 상위 개념으로 멀티미디어 데이터의 표준화는 물론 정지 화면과 문자를 링크하는 하이퍼미디어의 표준화까지 대상으로 하고 있다. MHEG 표준은 각각 다른 형태의 미디어 객체들을 묶어 하나의 구조체로 제공할 수 있으며, 이 객체들의 집합 형태를 취한다. MHEG 문서는 하나의 파일이며 그 안에 여러 매체 조각들 사이의 동기화 정보를 담고 있다. 각각의 매체 조각들은 별도의 파일로 존재할 수도 있고, MHEG 파일 안에 포함되어 존재할 수도 있다. 이러한 매체들을 관리하는 데에 MHEG은 객체지향 프로그래밍의 방법을 사용한다. MHEG 파일은 별도의 변환 등을 거치지 않고 모든 시스템에서 사용될 수 있다. 즉 교환형식의 표준이 되는 것이다. 또한 MHEG 파일은 컴파일된 것이기 때문에 보통의 프로그램과 마찬가지로 역공학이 힘들다. MHEG 문서를 해석하고 구동시켜 주는 재생기를 MHEG 엔진이라 부르는데 MHEG 문서를 해석하여 실시간 이미지를 만들어놓고 실행한다. 기본적인 표기법은 ASN.1을 기반으로 하며 SGML에 기반한 MHEG 표기법에 관한 표준화 작업도 수행되고 있다.

관련어 MPEG

분야 디지털 콘텐츠

## mHTML (Mobile HTML)

mHTML(mobile HTML)은 마이크로소프트사에서 제정한 무선 인터넷 언어로 ME(Mobile Browser) 브라우저를 사용한다. 태그와 변수 사용법은 HTML과 동일하며, 다음과 같은 특징이 있다. 지원되는 태그에 제한이 된다. 한 페이지의 크기는 4KB이며, 초과 부분은 출력되지 않는다. 이미지와 멜로디는 최대 5개까지 지원하며, ME111 미디어는 4.5KB 미만만 지원한다. 쿠키는 775 바이트 이내이어야 하며, 브라우저에서 쿠키를 사용하도록 설정해야 한다. 한 번 접속한 화면은 자동으로 refresh되지 않는다. 현재 국내에서는 KTF에서 채택하여 사용되며, SKT는 WML을 사용하고 LGT는 HDML을 사용하고 있다.

관련어 HTML

분야 m-비즈니스 기술

## Micropayments

### 초소액결제

한번에 부과되는 금액이 매우 적은 전자상거래 트랜잭션을 말한다. 이 용어는 한번의 트랜잭션이 일어날 때마다 수 센트 정도를 부과하거나, 또는 저가의 구매 대금을 모았다가 하루 또는 일정기간 마다 그 합산요금을 신용카드에 부과하는 등의 방법을 가리킨다. 대략 미화 7센트에 서 17달러 사이의 지불이다. 한 예로 MicroMint 방법은 화폐의 생성에 해쉬 함수의 충돌을 이용한다는 특징을 가지고 있다. 이 방법에서 하나의 화폐는 하나의 비트문자열로서 모든 사람들로부터 쉽게 정당함을 확인 받을 수 있는 반면, 생성해내는 것은 무척 어렵게 되어 있다. 생성의 비용측면에서 볼 때, 많은 양의 화폐를 생성하는 것이 몇 개의 적은 양의 화폐를 생성하는 것보다 상당히 적은 비용을 들일 수 있다. 처음 화폐를 생성 해내는 데는 큰 초기투자비용이 요구되고 부가적으로 늘려서 생성되는 화폐들은 점진적으로 더 싸게 만들 수 있다. 이러한 점은 실제 세계에서, 경제적으로 동전을 주조해내기 위해서는 초기에 다수의 비싼 기계설비를 갖추어 하는 것과 유사한 개념이다. 결국, 위조자들이 화폐를 위조하여 얻기 위해서 큰 비용의 기계설비를 마련하지 못하는 것과 마찬가지로 이 시스템에서도 생성비용이 화폐가격보다 더 크다는 점은 화폐의 위조를 방지하게끔 하는 결과를 낳는다.

관련어 e-cash

분야 온라인 금융

## Middle Ware

### 미들웨어

미들웨어는 한 기업에 설치된 다양한 하드웨어, 네트워크 프로토콜, 응용 프로그램, 근거리통신망 환경, PC 환경 및 운영체제의 차이를 메워주는 소프트웨어를 말한다. 즉, 복잡한 이기종 환경에서 응용 프로그램과 운영환경 간에 원만한 통신을 이룰 수 있게 해주는 소프트웨어이다. 미들웨어는 분산 컴퓨팅 환경이 보급되면서부터 등장하였다. 인터넷의 보급과 중앙에 집중된 메인프레임(mainframe) 컴퓨팅 파워를 업무의 특성에 따라 다중의 호스트(host)로 분리하고자 하는 다운사이징(down sizing) 기법, 기존에 구축된 독립적인 이기종의 시스템들을 하나의 네트워크로 연결하고자 하는 SI(system integration: 시스템통합) 기법이 등장하면서 기존의 집중식 컴퓨팅(centralized computing)은 급격히 분산 컴퓨팅(distributed computing)으로 변화하였다. 분산 컴퓨팅은 초고속정보통신망 등 통신망의 구축이 확산됨에 따라 그 중요성이 부각되고 있지만, 이를 실현하기 위해서는 서로 다른 운영체제와 서버 프로그램과의 호환성뿐만 아니라 이종의 통신 프로토콜을 사용하는 네트워크 간의 접속, 네트워크 자원에 대한 접근, 그리고 시스템을 연결해 단일한 사용자 환경으로 만들어 주는 것이 필수적이다. 이처럼 분산 컴퓨팅 환경을 구현하는데 발생하는 여러 문제점들을 해결하기 위해 등장한 소프트웨어가 미들웨어(middleware)이다. TCP/IP, 데이터베이스 액세스 미들웨어, DCOM(Distributed Component Object Model: 분산컴포넌트객체기술), CORBA(Common Object Request Broker Architecture: 코바) 등의 분산기술이 이에 해당한다.

관련어 BizTalk, CORBA, DCOM

분야 e-비즈니스 기술

## Mini Homepy

### 미니홈피

미니홈피란 개인에게 온라인 상에서 공간을 주고 자신이 직접 사진도 올리고, 글도 쓰면서 꾸미고 관리할 수 있도록 하는 홈페이지를 의미한다. 개인의 홈페이지는 관리함에 있어서 많은 기술과 지식이 필요한 반면, 미니홈피는 자료를 올리고 관리함에 있어서 특별한 기술을 요하지 않기 때문에 많은 사람들에게 사용되고 있다. 특히, 미니홈피 사이트에서는 '인맥관리기능' 등을 활용하여 미니홈피 이용자 사이에 활발한 교류가 있게 하고 있으며, 각종 클럽이나 모임기능도 추가하여 사용자들의 활동을 더욱 편리하게 하고 있다.

관련어 Blog

분야 디지털 문화

## Mirror Site

### 미러사이트

미러사이트는 네트워크 트래픽을 줄이기 위하여 다른 컴퓨터 서버를 복사해 놓은 웹사이트 또는 컴퓨터 파일서버를 말하는데, 웹사이트나 파일의 가용성을 좋게 하고, 그 사이트에서 다운로드 된 파일들이 미러사이트 부근에 있는 사용자들에게 보다 빨리 도착하게 한다. 미러사이트는 원(原)사이트의 정확한 복제품이어야 하므로 원사이트의 내용을 확실히 반영시키기 위해 보통 주기적으로 갱신된다. 미러사이트는 원사이트가 지리적으로 어느 정도의 거리가 있을 때, 보다 빨리 액세스하기 위해 사용된다.

**관련어** CDN

**분야** e-비즈니스 기술

## MIS (Management Information System)

### 경영정보시스템

경영 전반에 대한 컴퓨터화로 사무 자동화와 경영진의 신속한 의사 결정을 돕는 시스템이다. 기업활동에 필요한 모든 정보를 컴퓨터를 사용하여 유기적으로 결합시켜 관리자의 의사결정에 도움을 주기 위한 종합적 경영관리시스템을 지칭하는 개념으로, MIS의 개념이 구체화한 것이 ERP이고, 경영관리 중심의 MIS가 신사업 측면을 강조하는 것으로 발전한 것이 e-비즈니스이다.

**관련어** e-Business

**분야** e-비즈니스 시스템

## MISP (Mobile Internet Service Provider)

### 이동 인터넷 정보 제공자

무선 단말기로 인터넷 서비스를 받을 수 있도록 해 주는 사업자를 지칭한다. 이동 통신사들이 자사의 가입자들을 위해 직접 운영하는 것이 일반적이나 망이 개방되어 있다면 이동 통신사와는 독립적인 관계를 가지는 무선 ISP 사업자로부터 서비스를 받는 것도 가능하다. 이는 이동 통신사들이 직접 운영하는 특정 프로토콜 기반의 무선 포털과는 달리 무선 응용 통신 규약(WAP)이나 휴대용 기기 마크업 언어(mHTML) 등 서로 다른 무선 프로토콜을 기반으로 만들어진 콘텐츠를 서로 호환할 수 있도록 해 주는 기능을 제공할 수 있다.

**관련어** WAP, ISP

**분야** m-비즈니스

## MLS (Multiple Listing Services)

### 다중 매물등록 서비스

판매자가 특정 매물정보 관리회사와 거래를 하면 이 회사가 거래하는 여러 서비스회사에도 자동적으로 매물이 등재될 수 있는 서비스를 의미한다. 부동산 거래 중개 서비스 등에서 사용된다.

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## MMS (Multimedia Messaging Service)

### 멀티미디어 메시징 서비스

MMS(Multimedia Messaging Service)는 Mobile Network을 통하여 그림, 동영상, 문자, 음악 등의 개별적 Content를 다양한 서비스 성격에 맞는 새로운 Rich Multimedia Message로 구성(composing)하여, 서로의 mobile device, 메일 또는 온라인 앨범을 비롯한 다양한 형태의 부가서비스로 전달하는 유무선 연동 3G(Third Generation) Multimedia Messaging 서비스를 말한다.

**관련어** SMS, Content

**분야** m-비즈니스

## Mobey Forum

### 모베이 포럼

모베이 포럼은 2000년5월 10개의 국제은행과 VISA, 3개의 단말기 제조업체가 금융 부문에서의 모바일 기술 활성화를 위해 설립된 협력체제다. 설립 이래로 금융부분에서의 모바일 기술 활성화를 위하여 꾸준한 노력을 해왔으며, 2001년 6월 친숙한 사용자 환경과 안전한 모바일 banking, 그리고 지불결제 서비스 제공에 관한 비즈니스적, 기술적 측면을 광범위하게 정의한 'Preferred Payment Architecture'를 발표하였으며, 이를 바탕으로 2003년 6월 'Mobile Financial Services'에 관한 새로운 백서를 출판하였다. 이 백서는 현재의 모바일을 이용한 금융서비스와 변환된 기술 환경을 다루었다. 모베이 포럼은 다양한 적극적인 회원사들로 구성되어 있으며, MeT (Mobile electronic Transactions)와 OMA (Open Mobile Alliance)와 같은 다른 산업의 포럼 및 컨소시엄과도 상호 협력하고 있다.

**관련어** Mobile Payment

**분야** 온라인 금융

## Mobile Computing

### 모바일 컴퓨팅

휴대형 컴퓨터와 보조장비를 사용하여 장소에 구애 받지 않고 이동하면서 자유로이 컴퓨터 업

무와 네트워크 접속을 하는 것을 지칭한다. 랩톱컴퓨터나 노트형 퍼스컴, 팜PC, PDA(Personal Digital Assistants: 개인용 디지털 보조기), 스마트폰, HPC(Hand Held PC: 휴대용 PC) 등을 이용하며, 영업활동 자동화(Sales Force Automation), 의료기관의 회진 자동화, 보험 보상 분야 자동화, 이동금융 서비스, 보험 AS 등의 현장 업무 처리, 유통 분야의 이동 수발 업무, 택배 처리 자동화, 원격 자동판매기 관리 분야 등 폭넓은 분야에 응용된다.

**관련어** m-Commerce

**분야** m-비즈니스

## Mobile Game

### 모바일 게임

핸드폰, PDA, 팜 PC 등도 모바일 기기들을 이용해 즐길 수 있는 게임이 모바일 게임이다.

**분야** 디지털 콘텐츠

## Mobile IPv6 (Mobile Internet Protocol Version 6)

MIPv6(Mobile Internet Protocol version 6) 표준 기술은 IPv6 표준을 근간으로 하되 여기에 이동성을 부여한 기술이다. 이 표준 기술은 무선랜이나 MIPv4(Mobile Internet Protocol version 4)와 같은 기존 표준 기술에서의 주소부족 문제와 IP 가입자 이동시 네트워크 경로의 복잡성 문제 등을 해소키 위하여 설계되고 있다.

**관련어** IP, IPv6

**분야** e-비즈니스 기반

## Mobile Portal

### 모바일 포털

모바일 사용자에게 필요한 콘텐츠와 서비스를 한 곳에 모아 제공하는 포털 서비스로 이동통신 사업자가 직접 제공하는 포털과 기존의 인터넷 사업자가 제공하는 포털, 그리고 모바일 포털만을 전문적으로 제공하는 경우 등으로 나뉘어 진다.

**관련어** mEIP

**분야** m-비즈니스

## Mobile Wallet

### 모바일 지갑방식

이 방식은 은행이나 신용카드사 서버에 카드 회원의 정보를 입력해 두고 가입자가 이동통신 단말기로 서버에 접속해 결제하는 방식이다. 따라서 소비자는 미리 지정된 자신의 은행계좌

에 일정 금액을 선불로 입금하거나 신용카드를 발급 받아야 한다. 이 시스템은 휴대폰 통합과금 모델과 마찬가지로 기존 인프라를 이용하는 것이기 때문에 현재 널리 이용되고 있는 방식이다.

**관련어** Mobile Payment

**분야** 온라인 금융

## Moore's Law

### 무어의 법칙

디지털의 중요한 특성은 디지털화하는 비용이 이른바 '무어의 법칙'에 따라 계속 저렴해져 왔다는 역사적인 경험이다. 일반적으로 무어의 법칙은 "가격을 고정시켰을 때, 마이크로칩의 복잡성(칩에 놓여지는 회로의 개수)이 약 18개월마다 두배로 증대된다."는 것을 의미한다. 이는 인텔의 공동 창립자 고든 무어가 여러 해 동안 관찰하여 얻어진 실험적 법칙이다. 무어는 컴퓨터 메모리 칩의 기술 혁신 과정을 계속 지켜본 결과 같은 회로 소자를 집적할 수 있는 칩의 한면의 길이가 18개월의 주기로 30%씩 줄어드는 것을 관찰하게 되었다. 한면의 길이가 30%씩 감소하니까, 한면의 길이가 1년 반 전의 70%가 되고, 칩은 2차원의 사각형 형태를 띠고 있으므로, 70%\*70%를 하면 49%가 되어, 결국 1년반에 약 50%의 면적으로 같은 양의 회로 소자를 칩에 집적할 수 있게 된다는 사실을 발견하게 된 것이다. 이는 산업현장에서는 3년마다 칩의 성능이 약 4배씩 향상되는 현상으로 실증되고 있다. 무어의 법칙은 사실 디지털 경제, 신경제 혁명을 설명하는 중요한 열쇠이다. 경제의 인프라가 디지털화해왔는데, 그 비용이 1년반에 50%씩 줄어왔기 때문에, 인플레이션을 낮추는 효과를 가져오게 되었다는 것이다. 그러면, 이러한 무어의 법칙이 계속될 수 있을 것인가? 무어의 법칙을 만든 무어도 초기에는 그 주기를 1년으로 했다가, 나중에 1년반으로 수정했고, 2년으로 해야 한다는 주장도 있는 실정이다. 즉, 무어의 법칙이 관철되는 시간주기는 점점 길어지고 있다고 볼 수 있다. 그러면, 언제까지 이러한 비용 감소 현상이 지속될 것인가? 인텔의 CEO 앤디 그로브는 이러한 무어의 법칙이 앞으로 10년 이상 지속될 것이라고 주장하기도 했으나, 신경제 백과사전의 저자인 브라우닝과 라이스는 그 말은 아무도 무어의 법칙이 언제까지 지속될지 알 수 없다는 것을 의미한다고 주장하기도 한다. 무어의 제2법칙은 무어의 제1법칙을 지키기 위해 반도체 공장의 비용이 점점 커져 반도체 산업에 압력을 가하고 있는 현상을 의미한다. 어쨌든 무어의 제1법칙과 제2법칙은 디지털 경제를 움직이는 숨은 공식으로 작용하고 있다.

**관련어** Digital Economy

**분야** e-비즈니스 이론

## Moving Icon Advertisement

### 이동 아이콘 광고

사용자가 마우스를 이동 아이콘에 갖다 대면, 해당 상품에 대한 소개나 나타나고, 클릭하면 해당 페이지로 이동하는 식의 광고방식이다.

**관련어** Interstitial

**분야** 온라인 광고

### MP3 (MPEG Audio Layer-3)

MP3는 MPEG1에서 규정한 고음질 오디오 압축기술의 하나로 CD음반에 가까운 음질을 유지하면서 일반 CD의 50배로 압축, 양질다수의 음악을 복제해 전송할 수 있다. 이 같은 특징으로 인해 컴퓨터 이용자들이 음악저작권자의 허락을 받지 않은 채 MP3기술을 이용해 다수의 음악곡을 인코딩, 공개자료 방 및 동호회를 통해 배포함으로써 음악저작물의 불법복제 시비를 불러일으켰다.

**관련어** MPEG(Moving Picture Experts Group)

**분야** 디지털 콘텐츠

### m-Payment (Mobile Payment)

#### 모바일 지급결제

m-Payment는 무선 단말기를 이용하여 무선 네트워크 상의 빌링 및 지불 시스템에 접근하여 결제 서비스를 활용하는 것을 말한다. 모바일 지급결제는 현재 단말기에 소프트웨어 방식으로 구현된 전자지갑에 결제 정보를 보관하고 이를 활용하여 지급결제하는 전자지갑 방식, 무선 단말기에 내장되거나 삽입된 IC Chip을 이용하여 결제하는 IC Chip 방식, ARS, SMS, 무선 인터넷을 통해 결제 정보를 직접 입력하는 방식인 직접 입력 방식이 있다.

**관련어** m-Finance

**분야** m-비즈니스

### MPEG (Moving Picture Experts Group)

#### 동화상 전문가 그룹

디지털 컬러 동화상 및 오디오 신호의 압축/부호화 방법 및 부호화된 신호를 다중화하는 방법의 국제 표준화 작업을 추진하는 조직. 이의 표준화 작업을 국제 표준화 기구(ISO)와 국제 전기 표준 회의(IEC)의 전문가들로 구성된 일명 MPEG라는 작업 조직에서 담당하기 때문에 이 조직에서 정하는 국제 표준 또한 MPEG 표준이라고 부른다. 작업 조직으로서 MPEG의 공식 명칭은 ISO와 IEC가 합동으로 표준화 작업을 진행하는 JTC 1 산하의 SC 29의 하부 조직인

WG 11이며, 1988년에 결성되어 활동을 개시하였다. MPEG의 표준화 작업은 MPEG 1(저장 매체용), MPEG 2(방송/통신/저장 매체용), MPEG 4(이동 통신용), MPEG 7(멀티미디어 정보) 등의 4가지 적용 분야별로 나뉘어 진행되고 있다(HDTV를 목표로 한 MPEG 3은 MPEG 2에 흡수되고 MPEG 5 및 6은 결번). MPEG 2 및 MPEG 4는 방송/통신을 적용 대상으로 하기 때문에 해당 국제 표준 기관인 ITU-T와 긴밀하게 협조하여 작업을 진행하고 있다. MPEG 1은 1993년에, MPEG 2는 1995년에 각각 국제 표준으로 확정되었으며, MPEG 4는 표준화 심의가 진행되고 있으며, MPEG 7은 표준화가 진행하고 있다.

**관련어** MP3

**분야** 디지털 콘텐츠

### MPEG-1 (Motion Picture Experts Group-1)

동화상 전문가 그룹이란 뜻으로 1988년 설립된 MPEG(Moving Picture Expert Group)에서 제정한 동화상에 대한 압축, 해제방식을 정의한 규격을 말한다. 정지된 화상을 압축하는 방법을 고안하고 있는 JPEG와는 달리, MPEG는 시간에 따라 연속적으로 변하는 동화상 비디오 데이터의 압축과 코드표현을 통하여 정보 전송이 이루어질 수 있는 방안을 다룬다.

**관련어** MPEG(Moving Picture Experts Group)

**분야** 디지털 콘텐츠

### MRO (Maintenance, Repair, Operation)

#### 기업소모성자재

MRO란 기업의 비즈니스 활동에 필요한 물품인 각종 소모성자재, 사무용품 등 기업이 생산과 관련된 원자재를 제외한 모든 자재의 구매 및 관리를 말한다. 가장 일반적인 MRO는 기업의 사무에 필요한 다양한 소모성 사무용품에 관한 것이다. 직장에서 많이 쓰는 볼펜부터 복사지, 프린터토너 등 사무용품이 대표적이며, 기업내 각종 설비와 장비의 정비를 위한 공구, 기계부품까지 그 종류가 다양하다. MRO는 일반기업들이 소모성자재를 관리하는 데에 따른 비효율적인 구매비용 및 인적 낭비를 최소화 할 수 있다. 이러한 MRO는 대표적인 B2B마켓플레이스의 대표적인 모델이며 현재 국내의 경우 산업별, 비즈니스 성격별로 다양한 업체들이 존재하고 있다.

**관련어** Public Exchange, Desktop Purchasing

**분야** 기업간 e-비즈니스

## MRP (Material Requirement Planning)

### 자재 소요 계획

MRP란 생산 관리 업무의 하나로, 원자재에서 최종 완제품에 이르기까지 자재의 흐름을 관리하는 기법을 말한다. 그 기능으로는 필요한 자재(what)를 필요한 시기(when)에 필요한 양(how much)만큼 필요한 곳(when)에 공급하기 위해 자재 구매 담당자에게는 자재 수배를 지시하고, 생산 관리 담당자에게는 가공 및 조립을 지시하여, 설계 변경 및 생산 계획 변동 시기에 대한 정보를 전 생산 체계에 제공함으로써 상황 변화에 즉시 대처하여 최적의 자재 수급을 가능하게 한다. 이후에 MRP II(Manufacturing Resource Planning), ERP(Enterprise Resource Planning) 등으로 그 개념의 발전이 이루어져왔다.

**관련어** ERP(Enterprise Resource Planning)

**분야** SCM

## m-SCM (Mobile Supply Chain Management)

### 모바일 공급망관리

이동통신 단말을 활용하여 공급자, 유통채널 소매업자, 그리고 고객과 관련된 물자, 정보, 자금 등의 흐름을 신속하고 효율적으로 관리하는 전략적 기법. 기존의 SCM 관련 기술들이 웹과 모바일 기기상에서도 기능을 수행할 수 있도록 하는 것이 바로 m-SCM의 개념으로써, 공급자로부터 고객까지의 공급사슬상의 물자, 정보, 자금 등을 인터넷을 포함한 각종 디지털 기술을 활용하여 총체적인 관점에서 통합 관리함으로써 e비즈니스 수행과 관련된 공급자, 고객, 그리고 기업 내부의 다양한 욕구를 만족시키고 업무의 효율성을 극대화 시킨다.

**관련어** SCM, e-SCM

**분야** SCM

## Multicast

### 멀티캐스트

인터넷의 전송방식은 송신자와 수신자 관점에서 나누어 unicast, broadcast, multicast로 구분할 수 있다. 유니캐스트 전송 방식은 하나의 송신자가 다른 하나의 수신자로 데이터를 전송하는 방식으로 일반적인 인터넷 응용프로그램이 모두 유니캐스트 방식을 사용하고 있다. 브로드캐스트 전송방식은 하나의 송신자가 같은 서브네트워크 상의 모든 수신자에게 데이터를 전송하는 방식이다. 반면 멀티캐스트 전송방식은 하나 이상의 송신자들이 특정한 하나 이상의 수신자들에게 데이터를 전송하는 방식으로 인터넷 화상 회의 등의 응용에서 사용한다. 그룹 통신을 위하여 다중 수신자들에게 동일한 데이터를 전송하고자 할 경우 유니캐스트 전송방식을 이용한다면 전송하고자 하는 데이터 패킷을 다수의 수신자에게 각각 여러 번 전송해야 하

며, 이러한 동일한 패킷의 중복전송으로 인해 네트워크 효율이 저하된다. 또한 수신자 수가 증가할 경우 이러한 문제점은 더 커지게 된다. 반면 멀티캐스트 전송이 지원되면 송신자는 여러 수신자에게 한 번에 메시지가 전송되도록 하여, 데이터의 중복전송으로 인한 네트워크 자원의 낭비를 최소화할 수 있게 된다. 멀티캐스트 전송이 일반적인 유니캐스트 인터넷 응용 분야와 다른 점은 우선 그 전송 패킷에 있다. 일반적으로 TCP/IP 상의 인터넷 응용 프로그램은 데이터의 송신자가 이를 수신할 수신자의 인터넷 주소를 전송 패킷의 헤더에 표시해 패킷을 전송한다. 그러나 멀티캐스트 전송을 위해서는 헤더에 수신자의 주소 대신 수신자들이 참여하고 있는 그룹 주소를 표시하여 패킷을 전송한다. 멀티캐스트 전송을 위한 그룹 주소는 D-class IP 주소 (224.0.0.0~239.255.255.255)로 전세계 개개의 인터넷 호스트를 나타내는 A, B, C-class IP 주소와는 달리 실제의 호스트를 나타내는 주소가 아니며, 그룹 주소를 갖는 멀티캐스트 패킷을 전송받은 수신자는 자신이 패킷의 그룹에 속해있는가를 판단해 패킷의 수용 여부를 결정하게 된다. 그러나 현재 인터넷상의 라우터들이 대부분 유니캐스트만을 지원하기 때문에 멀티캐스트 패킷을 전송하기 위하여서는 멀티캐스트 라우터 사이에 터널링(tunneling)이라는 개념을 사용하여 캡슐화(encapsulation)된 패킷을 전송한다. 즉 멀티캐스트 주소를 가진 데이터 패킷 헤더 앞에 멀티캐스트 라우터간에 설정된 터널의 양 끝단의 IP 주소를 덧붙여 라우팅(routing)을 함으로써 멀티캐스트를 지원하지 않는 일반 라우터들을 거칠 때 기존의 유니캐스트 패킷과 같은 방법으로 라우팅되어 최종적으로 터널의 종착지로 전송될 수 있게 하는 것이다. 4세대 이동통신에서는 multicast 기술을 이용하여 제한된 네트워크 자원을 이용해 멀티미디어 데이터(방송) 등을 효과적으로 이용할 수 있게 된다.

**관련어** 4G Mobile Communication Systems

**분야** m-비즈니스 기술

## MVNO (Mobile Virtual Network Operators)

### 가상이동통신사업자

Virtual Mobile Network Operators (VMNO: 가상이동통신사업자)와 같다.

**관련어** VMNO

**분야** m-비즈니스

# N

## NAFIS (National Finance Information System)

### 국가 재정정보 시스템

한국 전산원에서 제공하고 있는 NAtional Finance Information System(NAFIS)은 새로운 재정관리 제도 도입의 지원, 업무자동화 강화, 종합적, 체계적 관리 정보 및 정보 수요자 중심의 재정종합정보를 제공하기 위한 정보시스템이다. 단식부기, 현금주의 회계를 기초로 구축된 현행 재정정보시스템을 복식부기, 발생주의 회계체제로 전환하여 국가재정을 종합적, 체계적으로 관리하는 국가재정정보시스템을 구현하며, 국가재정정보시스템과 금융망을 연계하여 재정 자금의 수납, 지출업무의 실시간 전자처리를 지원하고, 재정자금의 현황을 실시간 관리 할 수 있다. 또한 예산의 편성 및 집행, 자금, 자산, 부채관리, 회계, 결산업무 등 재정의 전 과정에 걸쳐 유기적 업무처리를 할 수 있으며, 관련 정보시스템 간의 유기적 연결을 통하여 자금수지계획자료를 생성 및 자금수지계획에 의하여 자금관리를 할 수 있고, 국유재산, 물품 및 실시간 채권, 채무 증감을 파악 할 수 있는 자산, 부채관리 정보시스템이다. 재정정보 수요자에게 부문별 정보를 종합 가공하여 의사결정지원 및 종합정보를 제공하고, 재정의 건전성 및 재정 운용의 효율성과 생산성을 측정할 수 있는 재정종합, 분석지표를 생성할 수 있다.

**분야** 전자정부

## Napster

### 냅스터

개인이 가지고 있는 음악파일(MP3)들을 인터넷을 통해 공유할 수 있게 해주는 서비스로 냅스터는 이 프로그램을 개발한 대학생 패닝(Shawn Fanning)의 별명이다. 패닝은 1999년 1월 노스웨스턴대학교에 재학 중 웹에서 음악파일(MP3)을 찾을 때 자주 끊기거나 파일을 잃어버리는 일이 잦아 프로그램을 만들었다. 이어 같은 해 5월 한 투자자의 제의를 받아 학교를 그만두고 캘리포니아만(灣) 지역에 같은 이름의 회사를 창업하고 인터넷 서비스에 들어갔다. 이 서비스는 개인이 보유하고 있는 음악파일을 인터넷을 통해 공유할 수 있게 해주는 서비스로, 서비스 개시와 동시에 폭발적인 인기를 끌었다. 이는 콤팩트디스크(CD) 음질의 음악파일을 무료로 다운로드 받을 수 있다는 점 때문인데, 상대방이 가진 음악을 복사해 나누어가질 수 있도록 도와줄 뿐 아니라 오디오 파일을 쉽게 저장·전송할 수도 있다. 그러나 인터넷을 통해 MP3 음악파일을 불법 복제해 무료로 나누었을 수 있게 되자, 이 서비스를 이용하는 네티즌들

이 폭발적으로 늘어났다. 이와는 반대로 음반회사들은 음반이 팔리지 않아 타격을 입었다. 급기야 미국의 18개 음반사는 저작권 침해 혐의로 냅스터를 상대로 법원에 소송을 제기해 1999년 8월 한 지방법원으로부터 서비스 중지 판결을 받았다. 이후 계속되는 음반회사들과의 소송에 휘말린 끝에 2001년 8월 미국 음반산업협회(RIAA)에 의해 결국 문을 닫았다. 그러다 2002년 초 유료서비스로 전환해 다시 서비스에 들어갔으나 자금 부족과 경영진의 불화로 인해 같은 해 5월 구조조정을 위한 파산신청을 법원에 제출하였으며, 현재는 넥시오사에 인수되어 유료 서비스를 제공하고 있다.

**관련어** P2P

**분야** P2P

## NEIS (National Education Information System)

### 교육행정정보시스템

교육행정 전반의 효율성을 높이고, 교원의 업무환경 개선을 위해 교육인적자원부가 구축한 전국 단위의 교육행정 정보체계로, 영문 머리글자를 따서 'NEIS'로 약칭하며, '나이스'로 읽는다. 2003년 4월 11일부터 시행된 제도이다. 교육 관련 정보를 공동으로 이용하기 위해 전국 1만여 개의 초·중등학교, 16개 시·도 교육청 및 산하기관, 교육인적자원부를 인터넷으로 연결하는 전국 단위의 교육행정 정보시스템을 말하는데, 시행과정에서 시스템의 구조, 범위, 운영주체와 관련하여 전교조, 교총, 정부간에 갈등을 빚어왔다.

**관련어** G2B, G2C

**분야** 전자정부

## Netiquette

### 네티켓

네트워크 사용자들이 네트워크를 사용하면서 지켜야 할 기본적인 예절로 네트워크(Network)와 에티켓(etiquette)의 합성어이다. 통신 특히 인터넷은 전세계 인구가 동일한 시간대에 동일한 공간에서 같이 활동하는 것이므로 네티켓을 잘 지키지 않으면 서로에게 불쾌감을 주고 그 국가에 대한 이미지를 손상시킬 수 있다.

**관련어** 싸이버패트롤

**분야** 디지털 문화

## Netizen

### 네티즌

네트워크(Network)와 시민(Citizen)의 합성어로, 통신 시민을 뜻하는 전자통신 시대의 세계

인을 의미한다. 인터넷 인구의 급격한 증가로 전세계의 사람들이 하나의 공동체를 이루어 네트워크를 통해 자유로이 왕래하면서 정보를 주고 받을 수 있는 하나의 시민이 된다는 개념에서 비롯되었다.

**관련어** Cyberspace

**분야** 디지털 문화

## Network Effect[Externalities]

### 네트워크 효과

특정 상품에 대한 어떤 사람의 수요가 다른 사람들의 수요에 의해 영향을 받을 때 네트워크 효과가 존재한다고 한다. 즉, 그 상품을 쓰는 사람들이 일종의 네트워크를 형성해 다른 사람의 수요에 영향을 준다. 네트워크 효과 또는 네트워크 외부성(network externality)이라는 개념은 Katz & Shapiro가 처음 사용한 용어로, 내가 구입하는 제품에 대한 효용이 '나 아닌 다른 사람들은 이 제품을 얼마나 가지고 있는가'에 의해 직간접으로 영향을 받는 현상을 의미한다. 일반적으로 네트워크 경제의 많은 산업들은 정(+)의 네트워크 효과를 가지게 된다. 세상에 처음 팩스가 도입되었을 당시에는 아무도 팩스를 구입하려고 하지 않았을 것이다. 왜냐하면 아무도 팩스를 가지고 있지 않기 때문에, 팩스를 보낼 곳도 받을 곳도 없는 상황에서 팩스를 사기는 어려울 것이다. 하지만 팩스를 가지고 있는 사람들이 많아짐에 따라 팩스를 사고자 하는 사람들이 많아질 것이다. 이렇게 팩스는 정(+)의 네트워크 효과가 나타나는 제품이다. 주로 커뮤니케이션을 주 목적으로 하는 제품과 서비스에서 네트워크 효과가 나타난다. 예를 들어, 인터넷 채팅 사이트의 경우도 회원이 많을수록 그 채팅 네트워크에 들어가는 개인의 이익이 커진다. 네트워크 효과는 간접적으로 나타날 수 있다.

신용카드의 경우가 전형적인 것으로, 신용카드의 신규 가입 개인 회원은 같은 조건이라면, 가맹점이 많은 신용카드 회사를 택할 것이다. 한편, 신용카드사의 신규 가맹점은 같은 조건이라면, 가입 개인 회원수가 많은 신용카드사를 사용할 것이다. 이 경우 개인 회원은 같은 개인 회원의 수보다는 가맹점의 수에 자신의 이익이 결정되고, 가맹점 역시 다른 가맹점의 수보다는 개인 회원의 수에 따라 가맹점의 이익이 결정되는 '간접적인 네트워크 효과'가 나타난다. 인터넷 경매 사이트가 신용카드와 비슷하다. 인터넷 경매 사이트에 방문하는 구매자는, 판매자가 많은(물건의 구색이 많은) 사이트를 선호할 것이고, 인터넷 경매에 상품을 등록하는 판매자는 구매자가 많은 사이트를 선호할 것이라는 점이다. 이렇듯 대부분의 인터넷 사업에서 이러한 직간접적인 네트워크 효과가 나타난다. 즉, 어떤 사업이 확보한 고객이나 파트너가 많을수록, 그 사업에 참여하는 고객과 파트너가 많아지는 현상이 일어난다는 것이다. 이러한 환경에서는 각 사업자는 어느 정도 규모(Critical Mass)의 고객을 신속하게 확보하는 것과, 확보한 고객을 기반으로 자신의 제품이나 서비스를 사실상의 표준(defacto standard)으로 만드

는 것이 사업의 중요한 관건이 된다. 그러므로, 네트워크 효과가 나타나는 산업에서는 초기에 침투가격 정책을 사용하는 것이 보편적이다. 초기의 고객을 신속하게 확보하기 위해서는 무료로 제품을 공급하거나 심지어는 대규모의 마케팅 비용을 들여서라도 고객을 확보하려는 노력을 하게 된다. 네트워크 효과의 구체적인 사례로는 악대차효과(band wagon effect : 밴드웨건 효과)와 속물효과(snob effect)가 있다. 악대차 효과는 유행에 따라 상품을 구입하는 소비 현상을 말한다. 이러한 현상을 기업에서는 증동구매를 유도하는 마케팅 활동으로 활용하고, 정치계에서는 특정 유력 후보를 위한 선전용으로 활용하기도 한다. 속물효과는 어떤 물건에 대해 수요하는 배경에 남들이 사지 못하고 자기만 살 수 있다는 심리를 반영하는 것으로 어떤 상품을 소비하는 사람의 숫자가 더 많아질수록 그 상품에 대한 수요가 줄어드는 결과가 나타나는데, 자기를 위시한 몇 사람만 그것을 살 수 있다는 속물적 욕구를 충족시키기가 힘들어지기 때문이다. 이렇게 어떤 상품을 소비하는 사람의 숫자가 증가함에 따라 그 상품에 대한 수요가 줄어드는 효과를 가리켜 속물 효과라고 한다.

**관련어** Metcalfe's Law, Bandwagon Effect

**분야** e-비즈니스 이론

## Neural Network

### 신경회로망

인공지능의 한 기법으로서 생물의 신경전달 과정을 단순화 하고 이를 수학적으로 해석한 모델로써, 복잡하게 얹혀있는 뉴런(neuron-신경세포: 신경망에서는 네트워크를 이루는 최소단위)을 통과시켜가면서 뉴런끼리의 연결강도를 조절하는 일종의 학습(training)과정을 통해 문제를 분석하는 알고리즘을 통칭한다. 이러한 과정은 사람이 학습하고 기억하는 과정과 비슷하며, 이를 통해 추론, 분류, 예측 등을 수행할 수 있다. 신경회로망은 예측과 분류에 강해 데이터 마이닝, 최적화 문제, 예측문제 등에 많이 쓰이고 있다. 이러한 신경회로망은 현재 재무에서부터 의학분야, 가치있는 고객의 군집화에서 신용카드 거래 오용방지에 이르기까지 광범위한 산업분야에 적용되고 있다. 그러나 신경회로망의 훈련결과는 네트워크를 통하여 할당되는 내부적인 가중치라 할 수 있는데, 이러한 가중치들은 많은 전문가들에게 왜 특정한 의사결정이 올바른 결정인가 또는 이러한 솔루션이 왜 유효한지에 대해 어떠한 통찰력도 제공하지 못한다는 단점이 있다.

**관련어** Data Mining

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## News Group

### 뉴스그룹

세계적인 전자게시판 서비스인 유즈넷(Usenet)을 구성하는 뉴스, 토론 시스템으로 개인적인 자료들을 배포하거나 동일한 관심사를 가진 사람들의 토론의 장으로 이용된다. 주제에 따라 계층적 트리 구조로 구성되는데, 많은 주제들이 여러 단계의 소주제를 가진다. 뉴스그룹 이름의 처음 몇 글자는 news(뉴스), rec(레크리에이션), soc(사회활동), sci(과학), comp(컴퓨터) 등으로 주제에 관한 대분류를 나타내고, 소주제 이름들이 계속하여 그 뒤에 붙는다. 예전에는 뉴스그룹을 검색하기 위해서 tin, rn 같은 UNIX용 프로그램이나 뉴스에이전트 같은 윈도우 프로그램이 별도로 필요했으나 최근에는 웹브라우저에 뉴스그룹 검색기능이 내장되어 있다.

**관련어** Usenet

**분야** e-비즈니스 기술

## Nomadic Computing

### 노매딕 컴퓨팅

사용자가 자유자재로 이동하면서 컴퓨터를 사용하는 것. 노매딕은 유목민, 방랑자 등의 의미가 있고 사용자가 오피스나 회의실 등으로 이동하고 있을 때에도 LAN이 연결되어 있는 것을 의미한다.

**관련어** e-lancer

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Non-repudiation

### 거래부인 방지

전자적 거래에서 만족시켜야 할 보안요건중의 하나로, 객체가 어떤 메시지를 처음 생성했을 때, 그 사실을 부인하지 못하도록 하는 발신처 부인방지와 수신자가 메시지를 수신했음을 거짓 부인하지 못하도록 하는 수신처 부인방지 요건이 있다.

**관련어** Digital Signature

**분야** e-비즈니스 보안

## NRI (Networked Readiness Index)

### 네트워크 준비도 지수

WEF(World Economist Forum)의 네트워크 준비도 지수(Networked Readiness Index, NRI)는 국가발전에서 ICT(Information & Communication Technology)의 역할 이면에 있는 근원적인 복잡성을 해결하는 노력의 일환으로 나타난 수치이다. 이는 국가별 정보통신 역

량을 총체적으로 평가하며, 수출입, 국민총생산 등으로 표현하는 단순한 산업지수가 아니라, IT 환경(시장, 정치 및 규제, 인프라), 준비상황(개인, 비즈니스, 정부), 활용도(개인, 비즈니스, 정부)의 3가지 척도로 평가한 한 나라의 디지털 역량이다.

**관련어** ISI

**분야** e-비즈니스 평가



## Object

### 객체

객체 지향형 프로그래밍(Object-Oriented Programming)에서 중심이 되는 개념으로, 하나의 구성 단위를 말한다. 객체는 데이터와 그 데이터를 처리하기 위한 프로시저로 구성된다. 객체는 실제 존재하는 어떠한 것들도 표현할 수 있다라고 주장된다.

**관련어** OLE

**분야** e-비즈니스 기술

## ODR (Online Alternative Dispute Resolution)

### 온라인 ADR

ODR은 대체적 분쟁해결 방법인 ADR(Alternative Dispute Resolution)의 전 과정 혹은 일부 과정이 컴퓨터 등의 매체를 통하여 온라인 상에서 이루어지는 것을 말하며 ADR이란 분쟁을 소송절차에 의해 해결하지 않고 조정, 알선, 중재와 같은 방법으로 신속, 간편하게 해결하는 것을 일컫는다.

**관련어** ADR

**분야** e-비즈니스 법제도

## OFDM (Orthogonal Frequency Division Multiplexing)

### 직교주파수분할다중화

OFDM(Orthogonal Frequency Division Multiplexing) 방식은 유, 무선채널에서 고속 데이터 전송에 적합한 방식으로 최근 활발히 연구되고 있다. OFDM 방식에서는 상호 직교성을 갖는 복수의 반송파를 사용하므로 주파수 이용효율이 높아지고, 송, 수신단에서 이러한 복수의 반송파를 변조, 복조하는 과정을 통해 고속 전송방식을 구현할 수 있다. 이러한 OFDM 방식의 고속의 데이터 전송에 적합하기 때문에 IEEE 802.11a 와 HIPERLAN/2의 고속 무선 LAN, IEEE 802.16의 광대역 무선 액세스(BWA: Broadband Wireless Access), 디지털 오디오 방송(DAB: Digital Audio Broadcasting)과 디지털 지상 텔레비전 방송(DTTB: Digital Terrestrial Television Broadcasting), ADSL과 VDSL의 표준방식으로 채택되었다. 4세대 이동통신은 이 OFDM을 토대로 하고 있다.

**관련어** CDMA, 4G Mobile Communication Systems

**분야** m-비즈니스 기술

## OFX (Open Financial Exchange)

OFX는 소비자, 기업, 금융기관이 서로 필요한 다양한 거래정보, 금융 데이터, 다양한 금융 지시들을 인터넷을 통해 교환할 수 있도록 해주는 넓은 범위의 프레임워크(Framework)이다. OFX는 인터넷을 사용하는 클라이언트-서버 구조, 요청-응답 모델에 기반을 두며, 사용자측의 클라이언트와 금융기관의 서버간에 직접적인 연결을 맺을 수 있도록 하고 데이터 동기화(data synchronization)와 에러 복구 기능을 지원하고 있다. OFX는 넓은 범위의 금융 활동을 지원한다. 현재 지원되는 서비스는 은행 계좌 잔고조회, 거래 내역 및 결산서 다운로드, 신용카드 거래내역 및 계산서 다운로드, 각종 이체, 수표 정지 지시 등 은행업무와 관련된 활동과, 반복 지불을 포함하는 소비자 지불, 비즈니스상의 지불, 청구서 제시 및 지불 등 청구 및 지불과 관련된 다양한 활동들, 증권 계좌 잔고 및 거래 내역 조회, 뮤추얼펀드 결산서 다운로드 등 유가증권 투자와 관련된 활동들, 납세 서식 다운로드 등이 있다. FX specification(설명서)에는 데이터를 효율적으로, 안정적으로 교환할 수 있도록 하기 위해 OFX를 따르는 상호간에 지켜야 할 약속들, OFX를 통해 교환할 수 있는 정보의 범위, 각 정보의 형식들이 정의되어 있다.

**관련어** SET

**분야** 온라인 금융

## OLAP (OnLine Analytic Processing)

### 올랩

데이터의 분석과 관리, 그리고 의사결정의 지원을 위해서 데이터를 다차원적으로 모으고, 관리하고, 프로세싱하고, 표현하기 위한 응용 프로그램 및 기술을 OLAP라 한다. 즉, 최종 사용자가 데이터베이스에 쉽게 접근하여 필요로 하는 정보를 직접 작성하고 의사결정에 활용하는 일련의 과정으로서 데이터웨어하우스(DW)나 CRM 시스템에서 데이터 접근 및 활용전략에 있어서 매우 중요한 기술요소이다. 최종 사용자(end-user)가 다차원 정보에 직접 접근하여 대화식으로 정보를 분석하고 의사결정에 활용하는 과정을 말한다. 업무분석을 위한 질의 처리, 자료의 그래픽 형태 가시화, 추세분석, 시나리오 분석, 사용자가 정의한 질의 처리 등의 기능을 제공한다.

**관련어** CRM, DW, Data Mining

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## OLE (Object Linking & Embedding)

### 객체 연결 및 삽입

OLE(Object Linking & Embedding)는 응용 프로그램들 간에 데이터를 공유할 수 있도록 해주는 기능으로, 응용 프로그램과 응용 프로그램간에 서로 호환이 되어서 서로 다른 프로그램들간 링크와 삽입, 복사 등의 기능이 가능하게 하는 것이다. 예를 들어, OLE가 지원되는 그래픽 프로그램에서 그림을 그린 후 문서 편집기와 연결시키면 나중에 그림이 바뀔 경우 문서 편집기의 그림도 같이 바뀐다. 이렇듯 OLE는 데이터 간의 정보를 연결시켜 준다. 워드 문서란에 엑셀에서 작성한 그래프를 포함시켰을 때 그래프를 더블 클릭하면 엑셀 프로그램이 실행되고, 엑셀에서 그래프 내용을 수정하면 자동으로 워드 문서 안의 그래프도 같이 수정되는데, 여기에 있는 OLE도 다른 윈도우용 응용 프로그램의 데이터를 공유할 수 있도록 해준다.

**관련어** ORB

**분야** e-비즈니스 기술

## One-to-One Marketing

### 일대일 마케팅

1980년대 후반부터 대두되기 시작한 관계형 마케팅으로 개별화된 서비스로 우량고객과 지속적인 관계를 유지하여 매출을 촉진시키려는 마케팅 전략이다. 즉, 20%의 고객에 의해 매출의 80%가 달성된다는 사실에 바탕을 두고 있는 원투원 마케팅 이론으로 대두되고 있다. 인터넷에서 사용되는 원투원 마케팅의 실례를 보면 아마존(Amazon의 경우 방문자가 관심 있어 하는 도서의 분야를 신간 정보를 메일로 제공해 주고, 야후와 익스사이트도 마이 야후(My Yahoo!), 마이 익스사이트 채널(My Excite Channel)등의 서비스로 회원 개개인에게 필요한 정보로 사이트를 꾸밀 수 있게 하는 것 등을 들 수 있다. 원투원 마케팅은 개별고객의 데이터베이스(DB) 분석을 통해 서비스와 제품을 고객의 필요에 맞게 제공해 고객유지와 장기적인 경쟁력을 확보한다. 원투원 마케팅은 고객과의 끊임없는 상호작용을 통해 개별고객의 성별, 나이, 소득 등 통계학적 정보와 고객의 취미, 레저 등에 관한 정보 및 구매패턴을 DB화해 고객에게 가장 적절한 상품, 정보, 광고를 제공하는 것이 핵심이다. 원투원 마케팅은 고객이 필요로 하는 것에 관한 예측성을 분석할 수 있는 장점이 있다. 원투원 마케팅의 목표는 일정한 기간 동안 한번에 한 개의 제품만을 가능한 한 많은 고객들에게 판매하던 방식과 달리, 고객 데이터베이스와 대화형 통신수단을 활용하여 고객이 단골로 있는 동안 한 명의 고객에게 가능한 한 많은 제품과 서비스를 판매하는 것이다. 이것은 기업에게 단지 제품이나 판매망 및 프로그램만을 관리할 것이 아니라 고객을 개별적으로 관리하라고 요구하는 하나의 전략이다. 일대일 마케팅 담당자들은 시장점유율 보다는 고객 점유율을 놓고 성패를 판가름한다. 원투원 마케팅은 정보기술(IT)을 최대한 활용하여 저마다의 존재와 특성에 따라 고객을 대접할 수 있는

인간성 회복을 위한 기술로 발돋움하고 있다. 원투원 마케팅은 DB에 기반한 고객분석과 피드백을 통해 마케팅을 선도하는 전략으로 자리매김할 것으로 보인다.

**관련어** Interactive Marketing

**분야** 온라인 마케팅

## Ontology

### 온톨로지

시맨틱 웹이 추구하는 목표는 웹 상에 존재하는 문서들이 단순히 디스플레이만을 위해 사용되는 것이 아니라 컴퓨터 판독이 용이하게 표현되어 있고 데이터 간의 연관 관계가 잘 정의되어 있어 서로 독립적인 컴퓨터 프로그램이나 자율적 에이전트가 손쉽게 접근하여 문서의 의미에 적합하게 처리할 수 있게 되어 다양한 응용 영역에서 자동화되고 통합화 된 데이터의 공유를 이루는 것이다. 이를 실현하기 위해서는 온톨로지(Ontology)가 필요하다. 철학적인 개념으로써 존재의 본질과 유형에 관한 이론을 의미하는 온톨로지는 인공지능이나 웹 관련 연구에서는 기본적으로 개념 규정을 말하며 일반적으로 용어와 용어들 간의 관계를 표현하는 컴퓨터 판독이 가능한 공식 규정을 의미한다. 시맨틱 웹에서도 온톨로지는 특정 주제에 관한 지식 용어들의 집합으로서 이들 용어뿐만 아니라 용어들 간의 의미적 연결 관계와 간단한 추론 규칙을 포함한다. 시맨틱 웹에서는 몇몇의 복잡한 대규모 온톨로지 대신에 다수의 소규모 온톨로지와 이들 간의 상호 참조로 이루어진 웹을 추구한다. 이러한 소규모의 온톨로지는 온톨로지 저장소(Repository)에 보관되어 검색될 수 있으며 필요한 온톨로지를 가져와 확장하거나 특화하여 사용할 수 있게 된다. 또한 온톨로지를 웹 상의 정보 검색에 이용한 온톨로지 기반 검색(Ontology-based Search)은 새로운 차원의 선택도를 갖는 정보 검색을 가능하게 할 것이다.

**관련어** e-비즈니스 기술

**분야** e-비즈니스 기술

## Open Access

### 망개방

현재 이동통신 사업자들이 자체적으로 운영하고 있는 무선인터넷 망을 타 사업자들도 자유롭게 이용할 수 있도록 개방하는 것을 말한다. 현재까지는 사용자가 각 이동통신사들의 자체 무선인터넷망을 이용했으나 망을 개방함으로써 사업자가 자체 무선인터넷 서비스를 구축하고 사용자는 자유롭게 원하는 무선 포털 사이트를 선택할 수 있게 된다. 이동통신 사업자 외에 타 사업자에게 Portal, Content 사업의 진입을 개방하고 공정한 경쟁을 통해 수익성을 확보할 수 있도록 하여 사용자의 선택권을 확대하고 무선 인터넷 산업을 유선 인터넷 수준으로 발전시키자는 데 그 의의가 있다. 즉 사용자가 손쉽게 초기포털을 변경할 수 있도록 하고 이동통신

사업자 이외의 사업자도 포털서비스를 제공할 수 있도록 하며, 이로 인해 망개방은 실질적인 Portal 개방의 효과를 얻고 Content 산업의 공정경쟁을 유발할 수 있을 것이다.

**관련어** Content

**분야** m-비즈니스 기술

## Opt-in Mail

### 옵트인 메일

네티즌이 사전에 받기로 선택한 광고성 이메일. 광고성 이메일이라는 점에서는 스팸메일과 같으나, 스팸메일이 불특정 다수에게 보내는 불법 메일인 데 비해 옵트인 메일은 광고성 이메일을 받기로 사전에 선택한 것이다. 즉 고객의 권리를 존중하고 고객의 의사에 준해 메일을 발송하는 것이므로 법적으로 문제가 되지 않는다. 웹 사이트의 등록 폼 또는 특정한 이메일 주소를 통해 자신의 이메일을 등록하면 관련된 정보를 받을 수 있는 시스템으로 되어 있으며, 대부분 보낸 쪽의 사이트 주소 등 연락처를 공개한다. 따라서 스팸메일과 달리 이메일을 받기를 원하지 않으면 해당 사이트에 들어가서 탈퇴하거나 운영자에게 이메일을 보내 메일 받기를 거부하면 된다.

**관련어** Spam Mail

**분야** 온라인 마케팅

## ORB (Object Request Broker)

### 객체 요구 매개자

분산 객체 환경에서, 객체 간의 통신을 매개하는 기능. 객체 관리 그룹(OMG)에서 공통 객체 요구 매개자 구조(CORBA)의 일환으로 표준화하고 있다. 분산 객체 환경에서는 서비스를 요구하는 클라이언트와 서비스를 제공하는 객체 구현이 객체 요구 매개자(ORB)를 매개로 하여 요구와 서비스 결과의 반환 값을 주고받으면서 처리를 진행한다. 먼저 클라이언트가 서비스를 받고 싶은 객체 구현의 명칭과 요구 내용을 ORB에 넘긴다. 그러면 ORB는 이 명칭에 따라 객체 구현을 찾아내어 요구 내용을 전달한다. 객체 구현은 서비스를 실행하여 그 결과로서 반환 값을 ORB에 전하면 ORB는 그것을 클라이언트에게 전달하는 절차를 밟는다. 클라이언트는 ORB의 인터페이스를 알고 있으면 임의의 객체 구현 서비스를 이용할 수 있다. 인터페이스의 정의에는 인터페이스 정의 언어(IDL: interface definition language)가 사용된다.

**관련어** OLE

**분야** e-비즈니스 기술

## OSI (Open System Interconnection)

### 개방형 시스템간 상호 접속

OSI는 Open System Interconnection의 약자로 컴퓨터간 원활한 데이터 전달을 위해 국제 표준화 기구에서 제정한 표준 규약이다. Network을 모두 7 계층으로 나누고 각 계층의 표준을 정했다. 데이터가 수신되면 제일 상단의 응용 계층에서 제일 하단의 물리적 계층으로 데이터가 이동한 뒤 다시 계층을 거슬러 올라가는 식으로 정보 교환이 진행된다. OSI 모델 제정 초기에는 생산자들 대부분 한 두 형태의 OSI 모델에 동의했다. 하지만 이후 각 생산자들에게 맞춰진 특화된 OSI 모델이 늘어남에 따라 E-mail과 directory 관련 OSI-compliant X.400 and X.500을 제외하고는 표준화된 OSI 모델의 의미가 퇴색되고 있다. TCP/IP 규약과 같이 7 계층인 OSI 계층을 한 두 개 통합하여 4 계층의 표준 규약을 사용하는 경우도 있다. OSI는 또한 OSI 참조(Reference) 모델이나 OSI 모델이라고 언급되기도 한다. 참조: OSI는 Open Source Initiative의 약자이기도 하다.

**관련어** OSI 7 Layer

**분야** e-비즈니스 기반

## OSI 7 Layer

### OSI 7계층 모델

ISO(국제표준기구)에서 표준화된 네트워크 구조를 정의하기 위해서 제공한 기본 참조모델로 통신망을 통한 상호접속에 필요한 제반 통신절차를 정의하고 이 가운데 비슷한 기능을 제공하는 모듈을 동일계층으로 분할하여 모두 7계층으로 분할한 것이다. 이는 통신기능을 7개의 수직계층으로 분할하여 각 계층마다 다른 계층과는 무관하게 자신의 독립적인 기능을 지원하도록 구성하였다. 각각의 계층을 다른 계층과 독립적으로 구성한 것은 한 모듈에 대한 변경이 전체 모듈에 미치는 영향을 최소화하기 위해서이다. 즉, 일부 모듈의 변경이 있는 경우에 전체 모듈을 변경하는 대신 변경이 있는 해당 모듈만을 바꾸면 되도록 하였다. 이러한 계층은 크게 통신망 기능을 제공하는 계층, 응용기능을 제공하는 계층 그리고 이들 사이를 연결해 주는 전송계층으로 나누어지며 세부적으로 살펴보면 각 계층은 최상위 계층인 응용계층(application layer)으로부터 시작하여 표현계층(presentation layer), 세션계층(session layer), 전송계층(transport layer), 네트워크 계층(network layer), 데이터 링크 계층(data link layer), 물리계층(physical layer)으로 구분되고, 각 계층마다 특정한 서비스를 제공함과 아울러 이를 위한 프로토콜들이 존재한다.

**관련어** TCP/IP

**분야** e-비즈니스 기반

## OSP (OnLine Service Providers)

OSP는 전화회사로부터 임차한 회선과 설비를 이용해 일반 소비자들에게 dial-up 인터넷 접속서비스, E-mail, 웹 호스팅(Web Hosting) 서비스 등을 제공하는 업체이다. 대부분의 ISP(Internet Service Provider)는 직접 OSP가 되어 인터넷 접속서비스, E-mail, 웹 호스팅 서비스 등의 서비스를 제공하고 있어서 ISP는 직접 OSP를 포함하는 개념으로 이해될 수 있다.

**관련어** ISP

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## OTP (One Time Password)

### 원타임 패스워드

OTP는 사용자가 인증을 받고자할 때 매번 새로운 패스워드를 사용해야만 하는 보안시스템이다. OTP는 이러한 패스워드를 MD4 또는 MD5 해싱 알고리즘을 사용하여 만들어 낸다. OTP는 말 그대로 일회용 패스워드이므로 기존의 패스워드가 sniffing 등으로 가로채여도 새로 생성된 패스워드를 사용하므로 안전할 수 있다. 이러한 OTP를 구현하기 위한 방법으로는 다음과 같은 것들이 있다. 1. 동기화된 시간을 유지하여 Time-Stamp를 사용 2. 서버와 클라이언트의 임의의 패스워드 리스트 내의 위치이용 3. Challenge-Response Schemes이용

**관련어** MD4, MD5

**분야** e-비즈니스 보안

## OTP (Open Trading Protocol)

OTP는 온라인 상에서 비즈니스를 할 때 제작회사, 배포회사, 판매회사, 및 구매자 등 관련자 모두가 공통된 데이터 교환 방법을 사용하도록 보장하기 위한 표준이다. 원래는 1997년에 영국의 스마트카드 회사인 몬텍스 인터내셔널에 의해 개발되었으며, 이제는 IBM, 썬 마이크로시스템즈 및 휴렛패커드 등을 포함한 제3의 조직들에 의해 더 많이 후원되고 있다. 그들은 함께 OTP 컨소시엄을 구성하였다. 이 회사들은 모두 인터넷 상에서 물품이나 서비스를 구입할 때 개방적이고, 상호운영 가능한 표준의 필요를 느끼고 있다. OTP는 SET 규격에서부터 미세 지불 방식에 걸친 각종 인터넷 지불 방법들을 한데 묶는 포괄적인 규격의 한 종류이다. 이 프로토콜은 선택된 지불방식의 독립적인 상호운용성을 제공하기 위하여 XML을 사용해야 한다. 공동 이용이 가능한 메시지 프로토콜은 구입 제외와 같은 판매전 요소들과 전달, 배송, 수령 및 논쟁의 해결 등과 같은 판매후 요소들을 모두 아우른다.

**관련어** SET

**분야** 기업간 e-비즈니스

## Oxygen Project

### 옥시전 프로젝트

MIT에서 추진 중인 Oxygen Project는 다양한 인간활동을 지원하기 위한 것으로, 공기 중에 있는 산소처럼 자유롭게 어디서나 이용할 수 있는 인간 중심의 프로젝트로서 디바이스기술, 네트워크기술, 소프트웨어기술, 인지기술 등에 모두 도전하고 있다.

**관련어** Cooltown Project

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

# P

## P2P (Peer-to-Peer)

### 피투피(피어투피어)

P2P는 기존의 인터넷 비즈니스의 지배적 구조였던 서버와 클라이언트 개념이나 공급자와 소비자 개념에서 벗어나 개인 컴퓨터끼리 직접 연결하고 검색함으로써 모든 참여자가 공급자인 동시에 수요자가 되는 형태를 말한다. 메시징 요소기술로서 P2P 기술은 고성능 중앙서버나 광대역 네트워크 없이도 개인 PC간에 직접 연결을 통해 디지털 자원을 효과적으로 공유할 수 있게 하는 기술로서 파일 공유는 물론 자원(CPU) 공유, 실시간 커뮤니케이션, 온라인 협업, 전자지불 등이다. 웹 서버 중심의 수직적 인터넷을 개인 단말기 중심의 수평적 인터넷으로 변화시킴으로써 지식정보 공유패턴에 일대 변화를 일으킬 수 있는 혁명적 기술이라 일컬어진다. P2P 방식의 반대는 클라이언트-서버 방식이라는 점을 유념할 필요가 있으며, Web이 일종의 클라이언트-서버 방식이라는 점에서 P2P방식과 Web방식이 대별되어 설명되기도 한다. Peer-to-Peer를 P2P로 줄여서 사용하거나 부르는데, 반대로 P2P는 person-to-person, prosumer-to-prosumer의 약자로 사용되기도 한다. 그러나 일반적으로 P2P는 peer-to-peer의 약자로 이해하는 것이 정확한 것이다.

**관련어** Napster, Gnutella

**분야** e-비즈니스 기술

## P2P payment (Peer-to-Peer Payment)

### P2P 결제

P2P 결제는 온라인 상에서 개인간에 발생하는 금융거래를 지원 및 중개하는 역할을 의미한다. P2P 결제 모델은 개인간 금융거래의 편리성을 극대화할 수 있을 뿐만 아니라, 높은 수수료와 카드번호 유출 등 보안상의 위험을 내포하고 있는 온라인 신용카드 결제시장을 대체할 수 있는 강력한 수단으로 기대를 모으고 있다. P2P 결제에서는 송금하는 쪽과 입금 대상자 모두 이 경로를 통해 돈을 받거나, 보낼 수 있는 계좌를 만들어야 하기 때문에 은행은 이들 계좌에 보관되는 돈을 운용해 수익을 올릴 수도 있다. 미국의 Paypal이 대표적인 업체이다.

**관련어** P2P

**분야** 온라인 금융

## P3P (Platform for Privacy Preferences Project)

### 비밀 우선 플랫폼

P3P는 세계인터넷표준화기구인 W3C에서 개발한 개인정보보호 표준 플랫폼으로 브라우저나 다른 사용자도구가 자동으로 해당사이트의 개인정보 요구 수준을 읽고 사용자가 미리 설정해 놓은 정보공개 수준과 비교해 정보를 선별적으로 제공하는 기술이다. 즉 이용자가 직접 자신의 개인정보보호 수준을 통제할 수 있도록 하는 것이다. 구현과정은 이용자가 사이트 검색시 IE6.0은 방문사이트의 P3P 요구 수준을 요구하고 해당 사이트는 개인정보 요구수준을 전송하게 된다. 이때 이용자가 설정한 정보공개 수준과 사이트의 정보요구 수준이 일치할 경우 접속이 가능하게 되며 그렇지 않을 경우 정보공개 수준이 맞지 않다는 팝업 메시지가 뜨며 접속이 되지 않는다.

**관련어** PGP

**분야** e-비즈니스 보안

## P4P (Pay For Performance)

### 성과별 지급 프로그램

클릭에서 더 나아가 실제 광고 목표와 관련된 행위를 단위로 광고금액을 산정하는 방식으로 CPA(Cost Per Action)이라고 하기도 한다. 제휴 프로그램 중 제휴 사이트를 통해 들어온 방문객이 서비스나 상품을 구매하여 발생한 수입의 일정비율을 보상해 주는 프로그램이다. CPM방식의 광고비용지불방식에 대한 단점을 보완하기 위한 방법으로서, 광고주가 원하는 행위가 발생했을 때만 비용을 지불하는 방식이다. 이 방식에는 CPC(Cost Per Click: 클릭이 발생했을 때 광고주가 비용을 지불하는 방식), Pay-Per-Sale(광고중인 배너등 광고물에 의해 재화나 서비스가 판매되었을 경우 각각의 판매결과에 대한 보상을 제공하는 광고방식)등이 있고, 현재 야후에서 인수한 오버추어가 이와 같은 방식으로 서비스하고 있으며, 국내의 대부분의 포털 사이트에서도 오버추어코리아가 제공하는 CPC방식의 키워드 광고를 제공하고 있다.

**관련어** Affiliate Program

**분야** 온라인 마케팅

## PAA (Pan Asian E-Commerce Alliance)

### 동아시아전자무역네트워크

PAA(Pan Asian E-Commerce Alliance)는 한국 KTNET, 중국 CIECC, 홍콩 Trandelink, 대만 Trade-Van, 싱가포르 SNS의 5개국 5개 사업자의 창립 회원사와 옵저버(observer)로 일본 TEDI가 동아시아 무역커뮤니케이션간에 무역 거래 시 교환이 요구되는 문서 및 정보를 전자적으로 교환 가능하게 하는 '범 아시아 전자무역 네트워크'를 구축, 서비스 하고, 역내 모

든 기업들이 한 곳에서 언제든지 필요로 하는 정보를 얻을 수 있도록 하는 Portal Site를 구현 제공하며, 궁극적으로, 전자무역네트워크 연동 서비스와 Portal 서비스 및 전자무역 e-Marketplace기능을 통합하는 “Pan-Asian Mega Portal”의 구현 및 서비스 제공을 목적으로 추진되는 사업이다. 또한 이를 위해 필요한 경험과 노하우 공유 그리고 공동 마케팅 등의 협력을 하고 있다.

**관련어** KINET(한국무역정보통신)

**분야** 전자무역

## Packet

### 패킷

데이터 꾸러미 즉 집합을 말한다. 문서 속의 특정 제목이나 단어, 문장이 아닌 그 문서 전체 혹은 관련 파일 전체를 말할 때 사용된다. 네트워크상에서 보면 네트워크로 전달되는 정보의 뭉치이다. 각 패킷에는 목적지의 주소, 보내는 사람의 주소와 다른 정보들이 들어 있다.

**관련어** Packet Switching

**분야** e-비즈니스 기술

## Packet Sniffing

### 패킷 스니핑

대표적인 해킹 기술 중의 하나로서 tcpdump, snoop, sniff 등과 같은 네트워크 모니터링 툴을 이용해 네트워크 내에 돌아다니는 패킷의 내용을 분석해 정보를 알아내는 것이다. 네트워크에 연동돼 있는 호스트뿐만 아니라 외부에서 내부 네트워크로 접속하는 모든 호스트가 그 대상이 된다.

**관련어** IP Spoofing, Firewall

**분야** e-비즈니스 보안

## Packet Switching

### 패킷 교환

데이터 전송방식의 하나로서 패킷교환방식·스위칭방식이라고도 한다. 패킷(packet)은 소화물을 뜻하는 패키지(package)와 덩어리를 뜻하는 버킷(bucket)의 합성어이다. 자료를 소화물 덩어리처럼 일정한 단위길이로 구분하여 전송한다고 해서 붙여진 명칭이다. 즉, 패킷이란 일정한 단위길이를 말하며, 통상 1024비트의 길이이다. 본래 군사용 음성통신회선의 도청을 방지하기 위하여 창안된 것으로, 인터넷의 시초인 알파넷이 1969년에 처음으로 적용하였다. 1974년 IBM의 호스트 간에 데이터통신을 하기 위해 개발된 SNA에서 사용된 이후 여러 나

라에서 통신 네트워크로 설치되었다. 우리나라의 경우 데이콤(주)의 데이콤넷(DACOM-Net)과 KT의 하이넷P(Hinet-P)가 있다. 패킷을 전송할 때 링크를 점유하므로 회선교환방식에 비하여 링크의 사용 효율이 높으며, 하나의 패킷을 여러 목적지로 동시에 전달할 수 있고, 전송 속도와 통신 규약을 바꿀 수도 있으며, 오류를 제어할 수도 있다. 또 오류 제어와 흐름 제어를 통하여 비교적 정확한 데이터를 전달한다. 특히 대량의 자료를 고속으로 전송할 수 있고 통신 비용이 적게 들어 용량이 큰 데이터통신에 많이 활용된다. 패킷교환의 방식으로는 연결형인 가상회선방식과 비연결형인 데이터그램(datagram) 두 가지가 있다. 가상회선방식은 회선교환방식의 상대적 개념으로, 패킷이 지나갈 경로에 가상의 회선을 배정하는 방식이다. 가상회선을 통과하는 패킷들은 모두 같은 경로를 거치므로 패킷의 전송 순서를 계속 유지하여 목적지에 도착하게 된다. 데이터는 호설정(call set-up; 가상회선의 설정), 데이터 교환(패킷의 교환), 호해제(clear; 가상회선의 해지)의 3단계를 거쳐 전달된다. 이에 비해 데이터그램은 독립적으로 목적지를 찾아가는 방식이다. 이 방식은 오버헤드가 많고 데이터의 전달 순서가 바뀔 수 있으며, 목적지를 찾지 못하는 경우도 발생하여 특수한 경우 이외에는 사용되지 않는다.

**관련어** Packet

**분야** e-비즈니스 기술

## Page View

### 페이지뷰

사용자가 특정 사이트에 들어가 홈페이지를 보는 수치를 계량화한 것이다. 사이트의 영향력을 평가하는 기준으로 사용되는 히트수나 방문자수와는 달리 사이트의 광고 단가를 결정하는 기준이 된다. 홈페이지의 열람횟수는 광고주·투자자는 물론 인터넷 업체도 네티즌의 특성을 분석하여 마케팅에 이용할 수 있으므로 기업경쟁력을 높일 수 있는 중요한 자료이다.

**관련어** Hit, Click

**분야** e-비즈니스 평가

## PDA (Personal Digital Assistants)

### 피디에이

PDA(Personal Digital Assistants)는 미국 애플컴퓨터가 주창하여 개인정보통신기기라고도 하며 그 외에도 휴대용 정보 단말기, 퍼스널 커뮤니케이터, 퍼스널 인포메이션 프로세서 등 다양하게 일컬어지고 있다. PDA는 손으로 쓴 정보를 입력할 수 있는 휴대형 컴퓨터의 일종으로 전자수첩처럼 개인의 정보관리나 일정관리 기능을 갖춘 한편 컴퓨터와의 정보교류, 팩시밀리 송신 등 무선통신 기능도 수행하는 휴대용 개인 정보 단말기이다. 패킷 라디오나 셀룰러 패킷

데이터와 같은 글로벌 무선통신망을 이용하거나 모뎀을 사용해 팩스 데이터 및 전자우편 정보를 사용자가 어디에 있는 장소에 제한 받지 않고 원하는 상대방과 정보를 교환할 수 있다. 전자펜으로 액정화면에 글씨를 쓰면 PDA 시스템이 이를 인식하여 액정화면 상에 표시되어 컴퓨터에 대한 특별한 지식이 없어도 용이하게 이용할 수 있다.

**분야** e-비즈니스 기술

## PDF (Portable Data Format)

Adobe사 제품인 Acrobat S/W를 이용해서 작성되는 문서형식으로서 H/W, S/W 플랫폼에 관계없이 읽을 수 있어서 웹을 포함한 다양한 전자문서 처리에 활용된다.

**관련어** e-book

**분야** 디지털 콘텐츠

## PDM (Product Data Management)

### 제품정보관리

PDM(Product Data Management)는 제품정보관리라는 뜻으로 제조업체들이 생산에서부터 유통, 폐기에 이르기까지 제품에 대한 모든 정보를 통합 관리해주는 시스템을 말한다. PDM은 기존 캐드캠 소프트웨어(SW)가 제품의 설계에서부터 생산까지 도면과 그래픽작업을 처리하는 데 중점을 두고 있는 것에 비해 캐드 작업에서 생산된 도면정보 및 생산량, 생산일자, 주문량, 재고물량 등 제품과 관련된 모든 정보를 일괄적으로 관리해 기업체들의 생산성을 향상시켜 준다. PDM 구축을 통해서 제품 개발 및 설계 BOM(Bills of Materials) 작성 시간을 획기적으로 줄인 것으로 평가 받는다. 또한 업무 프로세스 재정립, 선진 정보 인프라 구축, 임직원의 컴퓨터 활용 정착, 정보공유체제 확립, 수주형 설계에서 능동적인 제안형 설계로의 이전과 같은 보이지 않는 효과가 더 크다. 각 공정에서의 철저한 정보 관리와 정보의 공유에 의한 기업 내 각 부서의 동시 병행 처리의 실현으로 제품 개발 시간을 단축하고, 제품 개발 작업의 효율성 제고로 비용을 삭감하며, 전사적 품질 관리로 제품의 품질을 향상시키는 것을 목적으로 한다. 제품의 개발은 크게 기획, 개념 설계, 상세 설계 및 제조의 공정을 거치는 데, 각 공정에서는 컴퓨터 지원 설계(CAD) 데이터, 해석 데이터, 문서 데이터 등 많은 종류의 데이터를 관리할 필요가 있다. 이러한 데이터를 관리하는 제품 데이터 관리(PDM) 시스템의 주 기능은 제품 구성 관리, 프로세스 관리 및 파일 관리 등이다. 각 공정에서 사용하는 애플리케이션이 서로 다르기 때문에, PDM은 각 애플리케이션의 데이터를 수록하는 데이터베이스에 추가하여 메타데이터(metadata)를 수록하기 위한 데이터베이스를 갖는다. 메타데이터는 다른 데이터를 설명해 주는 데이터로 각 애플리케이션의 데이터 소재지, 버전 작성자, 각 데이터 간의 관련 등 속성 정보이다. PDM은 메타데이터를 가지고 여러 개의 애플리케이션을 사

용함으로써, 여러 개의 애플리케이션 전반의 제품 구성 관리나 프로세스 관리를 실현한다.

**관련어** e-비즈니스 시스템

## Permission

### 퍼미션

고객이 기업으로부터 어떤 것을 얻고자 할 때, 그에 상응하여 지불해야 하는 대가중의 하나로, 고객과 기업간 서로간의 정보의 공유를 허락하는 것

**관련어** Permission Marketing

**분야** 온라인 마케팅

## Permission Marketing

### 퍼미션 마케팅

고객이 광고나 마케팅을 승인했을 경우에 하는 광고전략으로 네트워크 상의 1:1 마케팅의 하나. 네트워크 이용자가 자신의 정보를 공개하면 운영자 측은 그 정보를 토대로 일반 이용자들이 필요로 하는 정보를 분석, 추출해서 상용 정보를 제공한다. 예를 들면, 온라인 상에서 서적 판매를 하는 미국 아마존닷컴이 전자 우편 서비스의 1종인 옵트 인 메일(opt in mail: 취미나 기호에 맞는 정보를 송신하는 서비스)을 활용한 허용 마케팅을 실시해서 주목을 끌었다.

**관련어** Permission, Opt-in Mail

**분야** 온라인 마케팅

## Personalization

### 개인화

사용자 개인의 특성과 기호에 맞게 서비스를 제공하는 것을 의미하는 용어로, 사용자의 기호, 관심, 구매 경험과 같은 정보를 기반으로 사용자에게 가장 알맞은 서비스를 제공하는 것으로, 개인화를 통해서 기업은 사용자에게 대한 정보를 얻고 사용자의 지속적인 이용이나 구매를 얻을 수 있게 되며 사용자는 자신에게 가장 알맞은 서비스를 편리한 방법으로 얻을 수 있다. Personalization은 one-to-one marketing의 일환으로 간주된다. 개인화는 고객의 욕구를 효율적으로 충족시키고, 고객과의 상호작용을 빠르고 쉽게 하기 때문에 고객 만족을 높이고, 고객의 재방문을 촉진시키는 도구로 사용된다. 아마존의 경우 고객의 책 구매내역을 분석하여 고객이 선호할만한 책의 리스트와 동일 저자의 다른 책, 같은 책을 구매한 사람들의 다른 책 구매 내역 등을 보여주며, 야후는 MY YAHOO 페이지에서 고객이 직접 야후에서 제공되는 카테고리들을 자신의 기호에 맞게 편집, 재배포할 수 있는 기능을 제공하기도 한다. 우리나라의 경우 개인화 서비스가 활발하지 않은 측면이 있는데, 이는 우리나라 사람들이 자신에게 개인

화된 서비스에도 관심이 있지만 다른 사람이 좋아하는 서비스가 무엇인지에 대한 호기심이 강하기 때문이라는 해석도 있다.

**관련어** one-to-one marketing, Adaptive Web Technology

**분야** 온라인 마케팅

## Pervasive Computing

### 편재형 컴퓨팅

거의 모든 공간에서 컴퓨터를 사용할 수 있다는 미래적 개념. 퍼베이시브 컴퓨팅은 전산이 컴퓨터의 범위를 넘어서 컴퓨팅과 네트워킹 기능이 내장된 핸드헬드 컴퓨터나 인텔리전트 휴대폰 등의 소형 컴퓨팅 기기와 가전기기 등으로 확장되는 것을 말한다. 이 개념에 의하면 모든 컴퓨터들은 서로 연결되므로 사용자는 언제 어디서나 원하는 정보를 이용할 수 있게 된다. 미국 표준기술연구소(National Institute of Standards and Technology)의 정보기술 응용부(ITAO)가 중심이 되어 컴퓨팅이나 센서가 디바이스, 기기, 장치, 혹은 집과 사무실, 공장, 양복 등 모든 곳에 존재하도록 하는 Pervasive Computing 프로젝트를 추진하고 있다.

**관련어** Embedded System

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## PFMS (Personal Financial Management Service)

### 개인재무관리서비스

모든 금융기관에서 개인에게 제공하는 웹 서비스를 하나의 화면에 끌어 모아 통합 관리할 수 있도록 해주는 소프트웨어다. 이 소프트웨어는 스크린 스크래핑(screen scraping)이라는 기술을 사용, 금융기관의 웹사이트에서 자신과 관련 있는 콘텐츠를 한 화면으로 끌어 모아 준다.

**관련어** Metabank

**분야** 온라인 금융

## PG (Payment Gateway)

### 지불 결제 사업자

인터넷 상에서 금융 기관과의 거래를 대행해 주는 서비스. 신용 카드, 계좌 이체, 핸드폰 이용 결제, ARS 결제 등 다양한 소액 결제 서비스를 제공해 주는 지불 관문(PG) 회사가 생겨나고 있다. 전자 지불 및 인증서를 위한 상호 접속장치, 또는 전자상거래와 금융기관을 연결하는 역할을 하는 카드 전표 매입사에 의해 운영되는 전문 지불처리 기관을 일컫는다.

**관련어** CA

**분야** 온라인 금융

## PGP (Pretty Good Privacy)

암호화 기능을 가진 전자 우편 소프트웨어, 인터넷 상에서 프로그램으로 공개되고 있다. 전자 우편 본문을 암호화하여 도청을 방지할 수 있다. 공개 키 암호 방식을 이용한 전자 서명 장치를 채용하고 있기 때문에 함부로 고치는 것도 방지할 수 있다. 같은 구조를 실현하기 위한 표준 프로토콜로 PEM(Privacy Enhanced Mail)이 있지만 사실상 PEM을 장착한 제품은 거의 보이지 않는다. PEGP는 표준 프로토콜은 아니지만 프로그램으로 입수할 수 있기 때문에 이미 일부 사용자가 이용하고 있다.

**관련어** P3P

**분야** e-비즈니스 보안

## Phone Bill

### 휴대폰 요금 합산지불방식

인터넷 콘텐츠를 이용한 요금결제를 휴대전화를 통하여 대신 결제하는 방식. 전화가입자가 인터넷 상에서 유료 콘텐츠 이용과 상품구매 시 전화번호를 입력하면 자동으로 입력한 번호로 전화가 걸려가서 사용자를 인증하고 다음달 전화요금에 이용요금을 합산청구 및 수납대행 해주는 후불제 소액결제 서비스이다.

**관련어** Mobile Payment

**분야** 온라인 금융

## PI (Process Innovation)

### 프로세스 혁신

시스템, 제도, 관행 등 기업 활동의 전 부문에 걸쳐 불필요한 요소들을 제거하고 효과적인 업무 프로세스를 구축함으로써 기업 가치를 극대화 하는 일련의 작업을 가리킨다. PI(Process Innovation) 개념은 포항제철(Posco)이 ERP, SCP 등 IT Infra의 대대적 혁신과 함께 사업 방향과 업무의 혁신을 성공적으로 이루면서 언론의 주목을 받았다. 포철의 PI는 인터넷상의 완벽한 전자상거래를 구현하여 관련 업종간의 연계를 강화하고, 그 동안 해오던 전자상거래의 기반을 재정비해 공급사 및 고객사와의 거래를 원스톱(one stop)으로 할 수 있게 하였다고 알려져 있다.

**관련어** BPR

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## PIMS (Personal Information Management System)

### 개인정보관리시스템

PIMS는 컴퓨터 사용자들이 개인정보를 쉽게 관리할 수 있게 해주는 소프트웨어 프로그램의 총칭이다. PIMS에서 S를 빼고, PIM이라고 불리는 경우도 있는데, 이때에는 personal information manager 정도의 의미가 된다. 이 부류의 소프트웨어는 많은 종류가 있지만, 텍스트 형태의 간단한 메모부터 시작해서, 기념일, 명함관리, 약속이나 일정관리, 달력, 계산기 등의 기능을 지원하는 것이 대부분이다.

**분야** e-비즈니스 기술

## PKC (Public-Key Cryptosystem)

### 공개키 암호화

관련된 두 개의 암호키(공개키와 개인키)를 사용하는 암호시스템이며, 한쪽의 암호키(공개키)로 암호화 한 데이터는 다른 한쪽의 키(개인키)로만 복호화할 수 있게 되어 있다. 2개의 키는 공개키가 주어져도, 개인키를 도출하는 것이 계산상 거의 불가능한 특성을 지니고 있다.

**관련어** Public-Key

**분야** e-비즈니스 보안

## PKI (Public-Key Infrastructure)

### 공개키 기반구조

PKI는 전자상거래뿐만 아니라 전자우편, FTP, Telnet등과 같이 네트워크상에서 통신되는 모든 데이터의 암호화를 위하여 필요한 기반 체계로서 특히 인터넷과 같은 개방 환경에서는 암호키 관리 체계 없이는 데이터의 안전한 유통을 보장할 수 없다. PKI는 인터넷상에서 메시지 송신자를 인증하거나 메시지를 암호화하는데 있어 가장 보편적인 방법인 공개키 암호문을 사용한다. 전통적인 암호문은 대개 메시지를 암호화하고 해독하는데 사용하는 비밀키를 만들고, 또 공유하는 일들이 관여된다. 이러한 비밀키나 개인키 시스템은 만약 그 키를 다른 사람들이 알게 되거나 도중에 가로채어질 경우, 메시지가 쉽게 해독될 수 있다는 치명적인 약점을 가지고 있다. 이러한 이유 때문에 인터넷상에서 공개키 암호화와 PKI방식이 선호되고 있다. 참고로 개인키 시스템은 때로 대칭 암호작성법, 그리고 공개키 시스템은 비대칭 암호작성법이라고 불린다. PKI에 의해서 구현되는 계층적 인증 구조나 상호 인증 방식에 의해 조직간의 안전한 데이터 통신을 가능하게 해주는 신뢰 관계를 형성할 수 있게 된다.

**관련어** Public-Key, Private Key, Certificate Authority

**분야** e-비즈니스 보안

## Plug and Play

### 플러그앤플레이

꽂아서(Plug) 바로 사용(Play) 한다는 뜻의 플러그 앤 플레이는 컴퓨터에 주변기기를 추가할 때 별도의 물리적인 설정을 하지 않아도 설치만 하면 그대로 사용할 수 있도록 하는 기능이다. 이 기능은 윈도우95 운영체제가 발표되면서 부각된 컴퓨터의 중요한 기능으로서, 컴퓨터에 사운드 카드, 통신카드, 모뎀 등과 같은 주변장치가 추가되더라도 별도의 물리적인 설정을 하지 않아도 설치만 하면 기기들의 인터럽트 입/출력 주소 등을 자동적으로 조절하여 사용할 수 있게 해 주는 기능을 의미한다. 이 기능을 발휘하기 위해서는 운영체제, 주변기기, 바이오스 프로그램 등에서 모두 지원할 수 있어야 한다. 부팅 시에 화면에 “Plug & Play”라고 표시되면 현재 사용되고 있는 바이오스가 플러그 앤 플레이를 지원하는 것이며, 주변 기기의 경우에는 플러그 앤 플레이 로고를 제품에 표기한다. 이 로고는 임의로 사용할 수 있는 것이 아니라 마이크로소프트사에서 인증을 통과된 제품에 한하여 부착된다.

**관련어** Plug-in

**분야** e-비즈니스 기술

## Plug-in

### 플러그인

웹 브라우저로서, 제3자가 만든 소프트웨어를 이용하여 웹 브라우저가 표시할 수 없는 각종 형식의 파일을 웹 브라우저의 윈도우 내에 표시되도록 하는 구조. 웹 브라우저와 일체로 동작하므로(이후 in-line plug-in이라고도 부른다) 별도의 응용 윈도우를 열지 않아도 마치 웹 브라우저 자체가 그 파일 표시 기능을 가지고 있는 것같이 동작한다. 그러므로 이용자 측에서 보면 웹 브라우저 자체 기능이 확장된 것같이 보인다. 하드 디스크에 설치하면 웹 브라우저에 자동적으로 설정된다. 미국 마이크로소프트사의 인터넷 익스플로러 3.0 이후에도 넷스케이프 네비게이터의 플러그 인을 이용하도록 되어 있다. 대표적인 소프트웨어로 매크로미디어사의 속웨이브(shockwave), 어도비 시스템즈사의 액러벳리더(Acrobat-reader), 리얼 네트워크사의 리얼 오디오(Real Audio) 등이 있다.

**관련어** Plug and Play

**분야** e-비즈니스 기술

## POP (Post Office Protocol)

POP은 E-mail을 저장하고 꺼내볼 때 사용하는 프로토콜로 E-mail 소프트웨어가 메일 서버에서 메일을 얻는 방법을 의미한다. SLIP, PPP, 쉘 등의 어카운트를 얻었다면 그 곳에는 항상 POP 어카운트가 있게 마련이다. 이 POP 어카운트가 사용자의 소프트웨어에 메일을 읽으

록 전달한다. POP, POP2, POP3 등 세 개의 버전이 있고 뒤에 나온 버전은 앞서 나온 버전과 호환되지 않는다.

**관련어** SMTP, e-mail

**분야** e-비즈니스 기술

## Pop-under Advertisement

### 팝언더광고

현재 활성화된 인터넷 창 바로 아래에 광고가 뜨게 함으로서 사용자가 인터넷 창을 닫았을 때 보이게 하는 광고이다.

**관련어** Pop-up Advertisement

**분야** 온라인 광고

## Pop-up Advertisement

### 팝업광고

처음 홈페이지가 나타나는 순간 혹은, 다음 웹 페이지가 바뀌는 순간에 광고페이지가 웹 페이지 위에 독립된 창의 형태로 표출되는 광고이다.

**관련어** Pop-under Advertisement

**분야** 온라인 광고

## POS (Point of Sales)

### 판매시점 정보관리

팔린 상품에 대한 정보를 판매시점에서 즉시 기록함으로써 판매 정보를 집중적으로 관리하는 체계. 백화점, 은행, 대형서점 등 유통 서비스업계의 매장 자동화를 가능하게 하는 핵심적 역할을 말한다. 소매점의 등록기(Register)에 의해 등록 된 바코드를 읽어내어 가격계산, 매출 집계 등을 수행한다. 판매동향을 파악하는 도구로, 바코드를 스캐너로 읽어 들여서 모아진 데이터를 가지고 재고관리나 발주 업무에 이용하기 위한 정보 시스템이며, 종래의 직접 손으로 입력하는 키인(Key-in)방식이 아닌 광학적으로 바코드를 자동 판독하는 방식의 레지스터에 의해 단품별로 수집된 판매 정보와 매입, 배송 등에서 발생하는 각종 정보를 컴퓨터로 처리하여 각 부문이 유용하게 활용할 수 있는 정보로 가공, 전달하는 시스템으로 소매업의 종합정보 시스템을 의미한다.

**관련어** POP(Point of Presence)

**분야** SCM

## PPS (Precise Positioning Service)

### 단일 위성 항법 시스템

단일 위성 항법 시스템을 사용하면 4개 이상의 GPS 위성 신호를 수신할 수 있는 하나의 GPS 수신기로 지구 어느 곳에서든지 약 30 ~ 40m의 위치 정확도로 사용자의 위치를 구할 수 있다. 단일 위성 항법 시스템이 제공하는 서비스의 종류는 크게 두 가지로서, 하나는 일반 사용자를 위한 표준 위치 측정 서비스(Standard Positioning Service: SPS)이고 다른 하나는 군사적 목적을 위한 정밀 위치 측정 서비스(Precise Positioning Service: PPS)이다. 정밀 위치 측정 서비스에서는 C/A 코드와 또 다른 PRN 코드인 P 코드(Precise code)를 L1/L2 반송파를 통하여 사용자에게 전송한다.

**관련어** GPS

**분야** m-비즈니스 기술

## PPV (Pay-Per-View)

### 페이퍼뷰

PPV는 말 그대로 보는 만큼 시청료를 지불하는 방식으로 최신영화, 박스포츠경기 등을 프로그램 단위로 선택해 시청하고 이에 대한 비용만 지불하는 합리적인 서비스. PPV서비스는 기본적으로 원하는 시간에 원하는 프로그램의 시청을 가능케 하는 VOD서비스와 함께 제공돼 양방향 서비스의 장점을 극대화한다.

**관련어** VoD(Video on Demand)

**분야** 온라인 마케팅

## Private e-Marketplace

Private Marketplace는 복수의 구매자와 복수의 판매자가 특정 가상공간에서 거래를 할 수 있도록 지원하는 기업간 전자상거래 허브 사이트(e-Marketplace)의 한 종류이며, 하나의 기업이 단독으로 구축, 운영하는 사설 마켓플레이스로써 기업이 물품을 다수의 수요자에게 공급하거나 다수의 공급자가 하나의 수요자에게 물품을 제공할 수 있게 하는 메커니즘을 지원한다. 어떤 한 기업이 소유하고 운영하는 e-Marketplace를 말한다. Private e-Marketplace로부터 구매되기에 가장 적절한 아이템들은 높은 가치를 지닌 작은 수량의 품목들이다. 이는 80%의 가치를 지닌 20%에 해당되는 아이템들이다. 파트너 관계를 맺은 공급자를 통해 구매하는 대부분의 직접자재가 이 영역에 속한다. 제한된 일정 자격을 갖춘 공급업자로부터 구매를 할 경우, 구매기업은 품질을 확신한 다음 체계적인 구매를 위하여 장기 계약을 맺는 경우도 있다. 그래서 주요 관심사는 기존의 주요 공급자들을 온라인을 통해 직접 연결하는 것이다. 주요 경영 목적은 재고 감소, 거래 효율성, 판매와 재 정보에 대한 공급자와의 정보 교환이다. 그

래서 Private e-Marketplace는 효율적, 효과적인 SCM을 위한 플랫폼으로 간주되기도 하며 ERP를 사용하여 구축된 구매자의 백엔드 시스템과 유연하게 결합될 수 있다. Company-Centric Marketplaces 로도 알려져 있으며 Private Exchange라고도 불리운다.

**관련어** e-Marketplace, Public e-Marketplace

**분야** 기업간 e-비즈니스

## Private-Key

### 개인키

공개키 암호화 방식은 각 사용자마다 한 쌍의 키를 가지게 되는데 이 중 하나는 모든 사람에게 공개를 하고 다른 하나는 자신만이 알고 있게 된다. 모든 사람에게 공개한 키를 공개키라 하고 자신만이 알고 있는 키를 '개인키'라고 한다. '공개키'로 데이터를 암호화해서 보내게 되면 자신의 개인키로 복호화 한다. 이렇게 하면 데이터를 누구에게나 전송해 줄 수 있으나 개인키를 아는 사람만이 그 데이터를 해독할 수 있으므로 열쇠의 분배문제가 간편해 진다. 개인키 암호화는 자신의 개인키로 암호화할 경우 그 데이터는 그 사람의 공개키로만 복호화될 수 있다. 따라서 다른 사람에게 데이터를 보낼 때 자신이 보낸 것이라는 증명으로 데이터에 서명할 때 자신의 개인키로 암호화를 하게 된다. 이 데이터를 받은 사람은 그 사람의 공개키로 복호화를 함으로써 보낸 사람을 확인할 수 있다. 이러한 암호화 방식을 개인키 암호화라 한다.

**관련어** Public Key, PKI(Public Key Infrastructure)

**분야** e-비즈니스 보안

## PRM (Partner Relationship Management)

### 파트너 관계관리

PRM은 기업이 사업수행에 필요한 간접 채널들을 파트너로 선정하고, 이들과의 커뮤니케이션을 개선해 상호 이익관계를 지속적으로 개발·유지하기 위한 관계관리 전략 및 솔루션이라고 정의할 수 있다. 즉, 기업과 최종고객 사이의 간접 채널과 협력관계 유지를 통해 정보공유 및 상호이익을 추구하는 전략인 것이다.

**관련어** CRM

**분야** e-비즈니스 시스템

## Project Gutenberg™

### 구텐베르크 프로젝트

오래된 서적 및 저작권 기한이 지난 책들을 인터넷에 올려 공유하자는 OBI(Online Book Initiate)운동이며, 그 범위를 회화, 음악으로까지 확장시켰다.

**관련어** e-book

**분야** 디지털 콘텐츠

## Prosumer

### 프로슈머

세계적 미래학자 앨빈 토플러가 그의 저서 '제3의 물결'에서 공급자(producer)와 소비자(consumer)를 합성한 용어. 제2의 물결사회(산업사회)의 양 측면 공급자와 소비자간 경계가 점차 허물어 지면서 소비자가 소비는 물론 제품 개발과 유통과정에도 직접 참여하는 '생산적 소비자'로 거듭난다며 만든 말이다. 기업이 프로슈머를 제품의 생산과 마케팅에 이용하면 고객의 요구사항을 그대로 반영할 수 있으며, 신상품 개발을 위해 별도 비용을 들여 시장조사를 할 필요가 없어진다. 또한 소비자가 특정제품 개발에 관여 할 경우 경쟁업체 제품을 구입할 가능성은 크게 떨어져 탄탄한 단골 고객층을 확보할 수 있다.

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Protocol

### 통신규약

정보기기 사이 즉 컴퓨터끼리 또는 컴퓨터와 단말기 사이 등에서 정보교환이 필요한 경우, 이를 원활하게 하기 위하여 정한 여러 가지 통신규칙과 방법에 대한 약속 즉, 통신의 규약을 의미한다. 통신규약이라 함은 상호간의 접속이나 절단방식, 통신방식, 주고받을 자료의 형식, 오류검출방식, 코드변환방식, 전송속도 등에 대하여 정하는 것을 말한다. 일반적으로 기종이 다른 컴퓨터는 통신규약도 다르기 때문에, 기종이 다른 컴퓨터간에 정보통신을 하려면 표준 프로토콜을 설정하여 각각 이를 채택하여 통신망을 구축해야 한다. 대표적인 표준 프로토콜의 예를 든다면 인터넷에서 사용하고 있는 TCP/IP가 이에 해당된다. 정보통신의 상대방은 일반적으로 원격지에 있다. 따라서 정보를 전송하기 위해서는 정보를 전기적인 신호의 형태로 변환하고 그 변환된 신호가 통신망을 통해 흐르도록 하는데, 통신망에는 정상적인 신호의 흐름을 방해하는 여러 가지 현상이 존재하게 된다. 이러한 현상은 정확한 정보의 전송을 방해하여 도중에 오류가 발생하는 원인이 된다. 프로토콜이라는 규약의 집합 속에는 이러한 오류에 대응하기 위한 약속이 대단히 중요하다. 또한 정보를 정확하고 효율적으로 전송하기 위해서는 송수신 개체 간에 서로 정보의 전송 시점과 수신 시점을 맞추는 일(동기화)도 수행해야 하고, 정보 흐름의 양을 조절하는 흐름 제어방법도 역시 사전에 약속하여 프로토콜 속에 포함해야 한다. 이러한 오류제어, 동기, 흐름제어, 코드변환, 전송속도 등에 대한 약속 이외에도 통신하는 상대방의 위치에 따라 통신 개체가 어느 OSI 계층에 있는 가와 효율적인 정보전송을 위한 기법, 정보의 안전성(보안)에 관한 약속들도 프로토콜의 범주에 포함되어야 한다.

**관련어** TCP/IP

**분야** e-비즈니스 기술

## Proxy

### 프록시

Proxy는 컴퓨터 시스템에서 가장 최근에 사용된 주기억장치의 내용을 캐시 기억 장치에 저장해 둬으로써, 다음 번에 주기억장치에 대한 접근 요구가 발생했을 때 캐시 기억 장치를 사용해 보다 빠르게 서비스를 제공할 수 있는 것과 같은 원리의 요청 서비스 기술을 말한다. 사용자가 이제까지 인터넷을 통해 접근했던 정보들을 컴퓨터의 하드디스크 일정 영역에 저장해 둬으로써, 마치 하드디스크가 캐시 기억 장소의 역할을 대신하게 되면서 이후 사용자가 인터넷 서비스를 요청하면 일단 하드디스크에 저장되어 있는 프락시 정보를 이용한다. 만일 사용자가 요청한 정보가 하드디스크에 있으면, 통신망을 통해 원격지로부터 자료를 수신하지 않고도 사용자에게 정보를 제공할 수 있기 때문에 보다 빠르게 요청 응답을 제공할 수 있다는 장점이 있다. 사용자가 요청한 정보가 원격지에 있는 호스트에서 변경된 경우에는 하드디스크에 있는 프락시 정보가 올바르지 못하게 되기 때문에 사용자 요청이 발생하면 무조건 하드디스크에서 전달하는 것이 아니라, 일단 상대방 호스트에게 정보 수정 여부를 확인한 뒤, 정보가 바뀌지 않았으면 하드디스크의 내용을 사용자에게 전달한다.

**분야** e-비즈니스 기술

## Public e-Marketplace

Public e-Marketplace는 모든 구매자에게 개방되어 있는 제삼자 또는 판매자 중심의 마켓플레이스로서 주로 스팟(Spot) 구매나 MRO를 위한 간접자재 구매에 이용된다. 즉 Public e-Marketplace로부터 구매하기에 적절한 아이템은 소량의 구매량을 가지는 아이템으로서 이는 20%의 가치를 가진 80%의 상품에 해당된다고 할 수 있다. 구매기업이 Public e-Marketplace를 통해 추구하고자 하는 주요 경영목적은 비교 구매와 역경매를 통한 구매가격 감소에 있다. Public e-Marketplace는 Public Exchange로도 불린다.

**관련어** e-Marketplace, Private e-Marketplace

**분야** 기업간 e-비즈니스

## Public-Key

### 공개키

Asymmetric Cryptosystem에서 사용하는 공개키로, RSA와 같은 공개키 암호화 방법에서는 공개키와 개인키의 한 쌍을 가지게 된다. 공개키는 다른 사람들에게 공개되는 키를 의미한다.

다. 특정인만이 해독할 수 있도록 데이터를 암호화할 경우, 그 사람의 공개키를 사용하여 암호화하다. 이 암호화된 데이터를 제3자가 보아도 다시 해독할 수 없고, 오직 공개키에 대응하는 개인키를 가진 사람만이 원래의 데이터로 복호화 할 수 있다.

**관련어** PKI(Public Key Infrastructure), Private Key

**분야** e-비즈니스 보안

## PUBNet (Korea Public Session for Internet)

### 초고속국가망인터넷

초고속국가망은 국가경쟁력을 제고하고 정보통신 수요창출 및 정보통신망 고도화를 통한 국가적 역량을 결집하기 위하여 1995년부터 기간통신망 구축을 중심으로 추진한 사업이다. 초고속국가망 사업은 정부재원을 선(先) 투자하여 초고속통신망을 구축하고, 공공기관 및 유관기관을 대상으로 고속의 통신서비스를 제공하였다.

**관련어** KREONET

**분야** e-비즈니스 기반

## Push Technology

### 푸시기술

정보를 '밀어내는 기술'이라고 해서 붙여진 명칭으로, 인터넷 초기에 미국의 포인트캐스트(Point Cast)사 등에 의해 개발되었다. 네티즌들이 일일이 정보를 찾아다닐 필요가 없다는 편리함 때문에 대표적인 인터넷 기술로 인정받았으나, 인터넷 발전을 정제시킨다거나 대형업체들이 정보를 독점한다는 폐해가 있다는 비난을 받으면서 시들해지기도 하였다. 그러나 오히려 인터넷의 정보량이 너무 많아지자 다시 인기를 얻어, 다양한 정보를 개인의 관심 분야에 따라 시간대, 주제별로 제공할 수 있는 쌍방향 통신의 주력 웹캐스팅으로 성장하였다. 또 모바일을 이용한 무선 인터넷이 활성화된 것도 이 기술이 새롭게 주목받고 있는 이유 중의 하나이다. 그러나 불필요한 정보가 함께 흘러들어올 수 있으며, 프로그램 간에 호환성이 없으므로 각 서비스를 제공받기 위해서는 서버와 클라이언트 소프트웨어를 구입해야 하는 부담이 따른다. CDF(Channel Definition Format; 채널정의형식)를 기술표준으로 제안한 마이크로소프트 등 여러 업체가 표준화에 나서고 있다.

**관련어** Spam Mail

**분야** 온라인 광고

# Q

## QR (Quick Response)

### 신속대응

80년대 미국 의류업계를 중심으로 시작되었으며 고객과 생산자 경로 사이에 걸쳐있는 많은 재고를 줄임으로써 제품 공급체인의 효율을 극대화 하려는 경영전략을 말하며 SCM의 효시가 되었다. 소매업과 메이커가 협력해서 상점에서 발생하는 판매 정보를 재빨리 생산에 반영시켜 재고 삭감과 히트 상품의 개발 및 추가 생산을 가능케 하는 경영 전략을 말하며 1980년대 후반 미국에서 시작되었다. 월마트 등의 디스카운터나 GAP 사 등의 의류품 체인점, 리바이 스트라우스 등 의류업자가 도입하여 커다란 효과를 보고 있다. QR의 실현에는 소매업과 제조업의 정보 공유가 필요하다. 소매업은 POS(Point Of Sales) 정보 관리 데이터를 제조사에 공개하고 제조사는 상품 재고, 현재 일어나고 있는 상황 등의 데이터를 실시간으로 관리해서 소매업과 공유한다. 미국에서는 QR의 도입 초기에 데이터 교환의 표준화가 진행된 것이 보급을 촉진시켰다. 1986년에 소매업을 중심으로 한 VICS 위원회(Voluntary Interindustry Communications Standards Committee)를 설치하고, 표준 코드 체계인 'UPC(Universal Product Code) 심벌'과 표준 데이터 교환 순서 'VICS-ED'를 설정했다. 더욱이 POS 데이터를 분석해서 메이커에 기획과 생산 어드바이스를 주는 서비스 회사가 성장한 것도 QR 도입을 비교적 쉽게 하고 있다. 식품 업계에서도 QR과 동일한 움직임이 일어나고 있지만 이들은 ECR (Efficient Consumer Response)라고 한다.

**관련어** ECR, POS

**분야** SCM

# R

## RA (Registration Authority)

### 등록기관

인증서비스의 기본 구성요소는 아니지만 인증업무에 있어서 중요한 역할을 담당하는 것이 등록기관이다. 등록기관은 인증기관과 가입자 (인증서 사용자) 사이에서 가입자의 신원을 증명해주는 역할을 수행하고, 인증기관은 등록기관의 요청을 받아서 인증서를 발급하는 역할을 담당한다. 즉 인증기관이 가입자에게 인증서를 발행해 주기 위해서는 먼저 가입신청자의 신원을 확인해야 하는데, 이처럼 신원확인업무와 인증서발급업무가 등록기관과 인증기관으로 분리되는 것이다. 예컨대 은행이 인증기관을 대신하여 등록기관의 업무를 수행하여 고객에 대한 신원확인업무를 행한다면, 인증기관은 은행이 제공하는 정보를 이용하여 별도의 신원확인절차 없이 가입자에 대한 인증서를 발행할 수 있는 것이다.

**관련어** Certificate Authority, Digital Certificate

**분야** e-비즈니스 보안

## RAD (Rapid Application Development)

RAD는 우수한 소프트웨어 개발 도구를 이용하여 전통적인 개발 방법보다 더 적은 시간과 비용을 투자하더라도 보다 나은 품질의 소프트웨어를 개발할 수 있는 소프트웨어 개발과정을 말한다. 전통적인 소프트웨어 개발방법(waterfall 모델)은 오랜 기간의 분석, 설계, 프로그래밍 그리고 테스트 과정을 되풀이한 후 최종 단계에서 비로소 사용자가 요구한 시스템을 완성할 수 있었다. 그러나 이와 같은 방법으로는 소프트웨어의 생명주기가 점차 짧아지는 등의 급변하는 프로그램 시장과 사용자의 요구를 수용하기가 매우 어렵다. 따라서 소프트웨어의 생산성을 향상시키면서 동시에 개발 기간과 비용을 단축시킬 수 있는 방법이 요구되었고, 이러한 연구의 결과로 RAD와 같은 개념이 등장하게 되었다. 이러한 RAD방식의 개발은 응용 프로그램의 전체 개발과정을 하나로 통합하여 기존의 반복적이고 점진적인 소프트웨어 개발과정은 그대로 수용하면서도, 개발과정 초기에 사용자에게 실행 가능한 기본적인 프로토타입을 제시하여 사용자의 요구를 훨씬 더 명확하게 수용하여 차후에 일어날 수 있는 많은 문제를 줄이고, 설계과정을 그대로 개발에 재사용함으로써 전체적인 개발 기간의 단축을 꾀하는 것을 목적으로 한다.

**관련어** UML

**분야** e-비즈니스 기술

## RCA (Root Certificate Authority)

### 최상위 인증기관

RCA(최상위 인증기관)는 PKI(공개키기반구조: Public-Key Infrastructure)전반에 사용되는 정책과 절차를 수립하고, 하위 인증기관들(Certification Authorities)의 정책준수 상태와 적정성을 감사하고, PKI 상호연동을 위한 정책을 수립하고 그를 승인하며, 하위기관의 공개키를 인증하고 인증서와 인증서 폐지목록을 관리하는 등의 역할을 한다. 또한 최상위 인증기관은 정책인증기관(Policy Approval Authority: PPA)과 정책인증기관(Policy Certification Authority: PCA)의 역할을 대신할 수도 있다. 정책승인기관은 PKI 전반에 사용되는 정책과 절차를 생성하여 수립하는 기관으로서 하위기관들의 정책수준 상태 및 적정성을 감사하고 PKI내외에서의 상호인증을 위한 정책을 수립하며 이를 승인한다.

**관련어** PKI(Public-Key Infrastructure), Certificate Authority

**분야** e-비즈니스 보안

## RDF (Resource Description Framework)

### 자원 서술구조

RDF는 인터넷과 웹 상의 메타데이터를 지원하기 위한 기반구조를 제공하기 위하여 W3C에 의해 개발되고 있는 규격이다. RDF 사용의 예를 들면, 웹페이지에 관한 데이터는 주제, 부제, 작성일자, 저자 등으로 나뉘어질 수 있는데, 이러한 데이터를 XML 태그에 의해 지시될 수 있는 필드 내에 넣으면, 검색엔진이 보다 더 검색을 잘 할 수 있게 된다. RDF 모델과 구문규격은 1999년 2월 22일에 W3C의 권고사항이 되었다.

**관련어** W3C, Semantic Web, XML, Ontology

**분야** e-비즈니스 기술

## Reach

### 도달률

광고를 통해 도달한 시청자의 수를 판단하는 한 가지 기준. 방송의 경우 일정기간 내에 몇 개의 광고를 통해 시청이 가능한 지역 안의 총세대수(또는 개인) 가운데 몇 퍼센트에 대해 몇 차례나 도달되었는가를 나타낸다. 도달률과 빈도가 함께 표시되므로 'reach and frequency'라 한다. 즉 'reach'와 'frequency'이 두 요소는 일련의 광고활동으로 그 광고가 어느 정도 침투하였는가를 측정할 때 사용된다.

**관련어** Gross Rating Points

**분야** 온라인 광고

## Relationship Marketing

### 관계마케팅

종래의 거래마케팅(transaction marketing)은 고객과의 지속적인 관계를 형성하려는 노력이 없이 그저 한 거래를 이루는 것을 강조하는 마케팅이다. 이에 대하여 관계마케팅은 고객과의 관계를 형성, 유지, 발전시키는 것을 강조하는 마케팅이다. 그러므로 관계마케팅에서는 상호작용적 마케팅이 필수적이므로 통합적 마케팅 커뮤니케이션(IMC: Integrated marketing communication)의 촉진 도구가 잘 어우러져 사용될 때 효과를 발휘할 수 있다. 관계마케팅과 IMC는 기술적으로 쌍방향 커뮤니케이션이 가능하게 된 뉴미디어를 바탕으로 하며, 제조업보다 서비스 산업의 비중이 점점 더 높아지는 시대적 배경과도 깊은 개념이다. 서비스산업은 물론, 제조업에서도 고객서비스를 통한 고객의 가치만족(value satisfaction)을 제공하는 데 경영활동의 목적을 두고 있다. 이를 달성하기 위해 기업은 종래의 4P(Product, Place, Promotion, Price))이외에 인적자원(People), 과정(Process), 그리고 고객서비스 제공(Providing of Customer Service)을 추구하는 이른바 확장된 마케팅 믹스를 고려하고 있다.

**관련어** CRM

**분야** 온라인 마케팅

## Repository

### 정보저장소

조직적인 방법으로 수집된 각종 자료를 모아서, 그 내용을 유지하는 중심 저장소를 뜻한다. 데이터베이스(DB)와 비슷한 역할을 하지만 엄밀하게 말하면 DB 응용분야의 하나이다. 주로 기업 내에 분산되어 있는 각종 문서와 정보들을 단일한 저장소에서 관리해주는 기술을 의미하며, 요소자료, 입출력 내용, 처리방법, 자료의 내부관계 등과 같이 응용업무 개발에 사용된 시스템의 각종 부품을 모아 놓은 정보 DB의 역할을 한다. 전자상거래나 지식관리 등 정보시스템 간의 통합관리가 요구되는 응용시스템 구축이 활기를 띠면서 중요성이 커지고 있다. 리포지터리의 자료검색은 사용자가 직접 할 수도 있고, 특수한 소프트웨어를 통해 특정 정보나 파일, 문서 등을 얻을 수도 있다. 또한 정보를 통신망에 분산시켜 놓을 수도 있고 한 곳에 집합시켜 놓을 수도 있다. 또한 이처럼 각종 정보의 통합관리, 활용도 제고, 유지보수의 용이성이라는 관점에서 보면 데이터웨어하우징(Data Warehousing)의 메타데이터(MetaData)와 밀접한 관계가 있다.

**관련어** DW, Metadata

**분야** e-비즈니스 시스템

## Reserve/Reservation Price

### 최저경매가격 또는 유보 가격

경매에서 판매되고 있는 물품의 소유자가 자신이 가지고 있는 권한을 포기할 의사(물품의 판매가 가능한)가 있는 최저 금액을 의미한다. 반대로 잠재 구매자가 구매할 의사가 있는 최대 가격을 의미하기도 한다.

**관련어** e-Auctions

**분야** 온라인 경매

## Reset Syndrome

### 리셋증후군

컴퓨터가 말을 듣지 않을 때 리셋버튼을 누르면 다시 살아나는 것처럼, 자기 마음에 안 들면 지금까지 벌여 놓은 일이나 인간관계 등을 쉽게 다시 시작하려는 현상을 리셋증후군이라고 한다. 리셋증후군은 아이들 사이에 참을성 없는 행동과 타인을 배려하지 않는 자기위주의 행동으로 두드러지게 나타나고, 심지어 책임감 없는 행동으로까지 연장되고 있다.

**관련어** 싸이버중독

**분야** 디지털 문화

## Revenue model

### 수익 모델

비즈니스 모델의 한 요소로 어떤 기업이 하나의 비즈니스 모델로 어떻게 수익을 낼 방법이 있는가에 대한 설명이다. 비즈니스 모델과 수익 모델을 동일한 것으로 간주하는 것은 잘못된 것이며, 비즈니스 모델에는 수익모델 말고도 고객에 대한 제공 가치와 내부 자원 시스템, 목표 고객과 시장 세분화 등에 대한 내용이 필요하다. 영어로 revenue와 profit이 각각 매출과 이익을 뜻하는 다른 단어임에도 우리나라에서 종종 이 두 영어 단어를 모두 수익으로 번역하여 혼동을 가져오는 경우가 많이 있다. Revenue는 매출 또는 수익으로, profit은 이익으로 번역하는 것이 옳바르며, 이익은 수익(매출)에서 비용을 뺀 개념으로 간단히 이해할 수 있다.

**관련어** Business Model

**분야** e-비즈니스 이론

## Reverse Auction

### 역경매

역경매란 일반적인 경매와는 상반된 개념으로, 구매자가 자신이 사고자 하는 물품에 대한 명세와 거래조건을 제시한 후 다수의 공급자 중 최적의 가격과 거래조건을 제시한 공급자로부터

구매하는 방식으로 강력한 구매력을 가진 소수의 구매자와 복수의 공급자가 존재하는 시장에 적합하며 구매자에게 절대적으로 유리한 방식이다. 역경매의 장점으로는 여러 판매자가 참여할 경우 가격 경쟁력이 높다는 점을 들 수 있으며, 반면에 판매자의 반복적인 입찰이 필요하다는 점과 반복적인 무한 판매 경쟁으로 인한 판매자의 참여 회피, 판매자의 구매자 탐색 노력이 필요하다는 점 등을 단점으로 꼽을 수 있다. 따라서, 역경매 방식만을 채택하는 B2B 전자상거래 사이트는 활성화되지 못하는 시행착오를 겪었다. 모든 종류의 상품에 적용되지 않고, 시간의 추이에 따라 가격이 급격하게 변하는 항공권, 호텔숙박권 등에 적용된다.

**관련어** e-Auctions

**분야** 온라인 경매

## Reverse Logistics

### 역물류

고객에게서 상인으로 되돌아가는 물류 흐름을 의미하는 용어로, 예를 들어 레이저 프린터의 토너를 다 쓰고 난 이후 토널 카트리지를 버리지 않고 토너 제조회사로 흐르게 할 때 이를 역물류라고 한다.

**관련어** Logistics

**분야** SCM

## RFID (Radio Frequency Identification)

### 무선식별

RFID는 자동인식기술의 하나로서 전파 신호를 통해 비접촉식으로 사물에 부착된 얇은 평면 형태의 태그를 식별하여 정보를 처리하는 시스템을 가리킨다. 바코드 및 스마트카드와 유사한 기능을 수행하나 원거리에서 인식이 가능하고 충돌방지기능이 있어 동시에 여러 개를 인식할 수 있다는 기술적 장점 때문에 바코드, 스마트 카드 등에 비해 활용범위가 넓고 경쟁력이 매우 높다. RFID는 판독 및 해독기능을 하는 판독기(RF reader)와 고유 정보를 내장한 RF 태그(RFID tag), 그리고 운용 소프트웨어 및 네트워크로 구성되며, RF 태그는 반도체로 된 트랜스폰더 칩과 안테나로 구성된다. RF 태그는 내부 전원 없이 판독기의 전파신호로부터 에너지를 공급 받아 동작하는 수동식과 전지가 포함된 능동식이 있으며, 또, 실리콘 반도체 칩을 이용한 칩 태그와 LC소자, 또는 플라스틱/폴리머 소자로만 구성된 무칩 태그로 구분 된다. 고유 정보 기록방식에 따라서는 read-only 형과 read-write 형으로도 구분된다. 현재 150KHz 이하 저주파로부터 5GHz 이상 마이크로파까지의 다양한 주파수대의 시스템이 상용화되고 있다. 표준화는 국제표준화기구인 ISO 산하 IEC JTC1/SC31/WG4에서 표준(안)을 개발, 운용, 관리를 맡고 있으며, 때때로 단거리 전용통신(DSRC: dedicated short range

communication)이록 불리기도 한다. 마그네틱이나 바코드 등이 특정 표시가 필요하고 훼손이나 파손 등으로 시간이 지날수록 인식률이 점차 떨어지는 반면에 RFID는 이 같은 단점을 극복할 수 있어 RFID가 기존의 바코드 및 마그네틱카드 시장을 급속히 대체하면서 출입통제를 비롯해 근태관리, 물류관리, 주차관리 등 분야에서의 새로운 솔루션으로 급부상하고 있다.

**관련어** Smart card

**분야** 유비쿼터스 기술

## Rich Media Advertisement

### 리치 미디어 광고

온라인 광고 효과를 높이기 위한 목적으로 광고와 사용자 간의 상호작용성을 강화시키기 위해 다양한 기술을 이용한 온라인 광고의 새로운 형태이다. 스트리밍 비디오, 자바 애플릿, 쇼크웨이브, DHTML, 자바 스크립트, 플래시 등 다양한 기술을 활용하여 전달하고자 하는 메시지를 보다 풍부하게 표현할 수 있는 온라인 광고라고 할 수 있으며, TV CF, 비디오, 오디오, 사진, 애니메이션 등을 복합적으로 활용한 멀티미디어 형태의 광고이다. 예컨대, 어느 한 포털 사이트에 접속하였을 때, 스트리밍 비디오 기술을 통해 특정 영화의 예고편이 재생되는 형태의 광고도 리치 미디어에 속한다.

**관련어** Cross-Media Campaign

**분야** 온라인 광고

## RLAN (Radio Local Area Network)

### 무선랜

일반 가정, 사무실, 공장, 그리고 캠퍼스 등의 제한된 지역 내에서 RF 주파수 대역을 사용하여 광대역으로 양방향의 데이터를 전송하는 통신망의 총칭. RLAN은 사실용과 공중용으로 크게 구분되나 가장 일반적인 사실용은 개인에게 또는 직원들이나 선택된 개인들에게만 접근 권한이 제공되며, 일반 대중에게는 접근 권한이 제한된다. RLAN의 특징은 유선 LAN에서 단말이 갖는 이동 제한이 없고, 언제 어디서든지 자유롭게 연결 및 해제가 가능하며, 네트워크 내에서 자유롭게 이동할 수 있다는 것과 다양한 전송률, 프로토콜, 표준의 제공, 실내 환경에서 컴퓨터간의 고속 통신을 위한 연결성 제공, 지연 시간에 민감한 멀티미디어 데이터에 대해 정해진 시간 내에 전송이 가능한 응용 장비의 지원 등을 들 수 있다. RLAN이 발전하여 무선 랜(WLAN: wireless LAN)과 무선 팬(WPAN: wireless PAN)으로 분류되며, WPAN은 WLAN보다 복잡도가 낮으며, 저전력으로 개인 사무실 또는 가정내 등의 POS(Personal Operating Space)에서 무선 접속이 가능하도록 하는 일종의 SAN(Spot Area Network)으로 볼 수 있고, WLAN의 표준 규격에는 IEEE802.11, IEEE802.11a, IEEE802.11b, 그리고

ETSI HIPERLAN/2 규격이 있다.

**관련어** WLAN

**분야** m-비즈니스 기술

## Roaming

### 로밍서비스

로밍서비스란 서로 다른 통신사업자와 서비스 지역 안에서도 통신이 가능하게 해주는 서비스로 A사업자의 단말을 B사업자의 서비스 지역에서 B사업자의 기지국에 접속함으로써 이용가능한 지역을 확대시키는 서비스를 말한다.

**분야** m-비즈니스

## Rosettanet

### 로제타넷

전자통신업계를 중심으로 B2B 환경에서 기업간 거래 절차와 정보시스템 환경을 연계할 수 있는 표준으로 각광을 받고 있다. 1998년 6월 인텔, 모토로라, NEC, 컴팩, IBM 등 주요 IT 기업 40여 회사가 모여 결성한 B2B 표준화 기구로 거거서 만들어진 표준을 지칭하기도 한다. 표준은 주로 메시징 서비스, 비즈니스 용어, 비즈니스 프로세스 연계 등을 중심으로 진행된다.

**관련어** ebXML

**분야** 기업간 e-비즈니스

## Rotation Banner Advertisement

### 로테이션배너광고

로테이션(Rotation) 타입으로 여러 광고주의 배너를 차례로 바꿔가면서 디스플레이 시키는 것이다. 주로 방문자가 처음으로 받아보는 홈페이지에서 사용되는 경우가 많은데 이는 방문자들이 다른 페이지보다 첫 페이지에서 콘텐츠를 읽는데 가장 오랜 시간을 소비하기 때문에 그만큼 배너를 디스플레이 할 시간이 많아서이다. 또한 로테이션 타입의 배너 형식은 비교적 적은 웹페이지 영역으로 많은 광고주들의 배너를 보여줄 수 있다는 점과 방문자들의 시선을 끌 수 있다는 점이 유리하다고 할 수 있다.

**관련어** Banner Advertising

**분야** 온라인 광고

## RSA Algorithm (Rivest-Shamir-Adelman encryption algorithm)

RSA 데이터 시큐리티(RSA Data Security)사에서 특허권을 갖고 있는 암호화 알고리즘을 말한다. 공개키 시스템(Public Key System)이며 1977년 MIT에서 고안되었다. 이 후 이 알고리즘 고안자들이 5년후인 1982년 RSA 데이터 시큐리티사를 상설하여 현재 이 분야에서 세계 최고의 명성을 누리고 있다. 1976년 스탠포드 대학의 화리트 필드 디피박사와 마틴 헬먼 박사가 제안한 이론이 디피-헬먼 기술이라 불렸고, 1977년에는 MIT교수였던 로널드 리 베스트 박사와 아디 샤미르 박사, 레너드 애들먼 박사가 이 알고리즘을 완성했다. 전통적인 암호화 방법인 DES가 통신하는 모든 사용자에게 각각 다른 암호를 사용해야 하는 단점이 있어 이론 보완한 기법이다. 인수분해를 이용한 알고리즘으로 매우 복잡한 연산을 실행하기 때문에 좀처럼 깨지지 않는 방법으로 알려져 있다. 비트수에 따른 곱셈 횟수가 정해져 있는데 대략 1백비트의 공개키일 때 150번정도의 곱셈연산을 수행한다. 그러므로 매우 커다란 숫자들에 대한 연산을 수행하기 때문에 시스템이 느린 단점이 있다. 이와는 대조적으로 라빈 방식은 빠른 연산이 장점이다. 그러나 RSA 알고리즘은 사실상의 업계 표준이며 PEM, PGP, 립팸등이 이 알고리즘을 이용한다.

**관련어** PKI(Public Key Infrastructure)

**분야** e-비즈니스 보안

## RSS (Rich Site Summary)

RSS는 Really Simple Syndication 또는 Rich Site Summary의 약자로 웹 콘텐츠를 배포하기 위한 XML(eXtensible Markup Language) 기반의 배포 표준이라고 할 수 있다. RSS를 통해 독자들은 웹 사이트를 일일이 찾아 다닐 필요 없이 제목이나 요약문 같이 콘텐츠의 일부분을 보거나 또는 전체를 볼 수 있다. 다른 사이트가 해당 사이트의 정보를 가져가는 것을 허용한 사이트는 RSS 문서를 생성하고 RSS 생성기(RSS Publisher)를 통해 콘텐츠를 등록한다. 이에 사용자는 RSS 콘텐츠를 다른 사이트로 가져갈 수 있고 이런 식으로 각기 다른 사이트들의 다양한 정보를 수집할 수 있게 된다. 또한 사용자는 웹브라우저 또는 RSS 형식의 콘텐츠를 볼 수 있도록 작성된 특별한 프로그램을 이용하여 주기적으로 제공되는 콘텐츠를 읽을 수 있다. RSS는 XML 서비스 중에서는 가장 성공적이라는 평가를 받고 있으며 다소 복잡한 원리에도 불구하고 웹 사이트를 통해 콘텐츠 정보를 교환하는 커뮤니티 표준으로 자리잡은 상태다.

**관련어** Blog

**분야** e-비즈니스 기술

## RTE (Real-Time Enterprise)

### 실시간 기업

RTE는 2002년 가트너그룹에서 기업의 미래모형으로 제시한 신조어(buzzword)로, 그 의미를 살펴보면 기업 내외부를 포함하는 전체적인 관점에서 지속적인 프로세스 개선과 정보를 실시간 전달함으로써 업무 지연을 최소화하고 의사결정 스피드를 높여 경쟁력을 극대화한 기업을 말한다. 즉 최신의 유효 적절한 정보를 사용해 기업의 핵심 가치를 창출하는 비즈니스 영역에 대해 실무 수행자에서 관리자나 경영자까지 내포하고 있는 프로세스 지연 요소를 지속적으로 제거함으로써 경쟁력을 극대화하는 기업의 비즈니스 구조를 의미한다. 또한 RTE의 기본 사상에는 IT 서비스의 주요 현안인 원가 절감과 프로세스 효율화의 핵심 성공요인을 정보의 실시간성과 프로세스의 지연 방지로 보고 있으며, 다른 기술이나 솔루션을 의미하는 것이 아닌, 6시그마 품질, JIT 기법 등의 비즈니스 개념과 ERP II, BPM 등의 시스템 개념을 다양한 IT나 인터넷 기술을 이용해 업무 프로세스로 구현하는 것이라고 할 수 있다.

**분야** e-비즈니스 시스템

## Rule-based filtering

### 규칙기반 필터링

개인화의 방법의 일종으로 사용자에게 개인 신상, 관심 분야, 선호도 등에 대한 몇 가지 질문을 하는 것이 일반적이다. 예를 들어 우편번호, 사용하는 컴퓨터의 종류, 취미, 어떤 특정한 사항에 대한 선호도 등을 묻는다. 우편번호의 경우 그 사람이 어떤 지역에 거주하는 지를 알아내는데 사용되며 몇 가지 질문을 거치는 것을 통해 그 사람에 대한 정보들의 프로파일(Profile)이 생기게 된다. 웹 개인화 담당자는 이렇게 수집된 사용자의 인구통계학적/심리적 정보와 사용자의 선호도 정보에 알맞은 정보 및 상품을 추천 혹은 제공한다.

**관련어** Personalization, Collaborative filtering

**분야** 비즈니스 인텔리전스

# S

## SAN (Storage Area Network)

엔터프라이즈 환경을 겨냥한 스토리지 네트워크로, 스토리지를 한 곳에 모아 스토리지 풀(pool)을 구성한다는 개념. SAN 표준화 단체인 SNIA는 호스트 종류와 무관하게 분산돼 있는 스토리지 장비 사이에 대용량의 데이터를 이동시킬 수 있는 고속 네트워크라고 SAN의 개념을 정의하고 있다. SAN에서는 네트워크의 대역폭이 민감한 문제로 대두된다. 때문에 기존의 네트워크와는 약간 다른 구조가 필요한데, 주로 서버와 스토리지 사이나 스토리지 간 연결에만 사용되던 파이버 채널 기술을 사용해 네트워크를 구성해야 하는 것이다. SAN은 스토리지 네트워크를 새로 구축해야 하므로, 상당한 투자비용이 소요되지만, 페타바이트급 이상의 엔터프라이즈 환경까지 확장이 가능하며, 대역폭 문제도 상당부분 해결할 수 있다는 점에서 주목 받고 있다.

**관련어** CDN

**분야** e-비즈니스 기반

## Satellite Digital Multimedia Broadcasting

### 위성 DMB(디지털 멀티미디어 방송)

위성 DMB는 휴대용 Receiver (이동 전화, PDA) 나 차량용 Receiver를 통하여 언제 어디서나 다채널 멀티미디어 방송을 시청할 수 있는 신개념의 위성 방송 서비스이다. L-band (1 ~ 2 GHz) 또는 S-band (2 ~ 4GHz) 주파수 대역의 정지 위성이나 비정지 위성을 이용하여 XM Radio(미국), Sirius(미국), Worldspace(미국) 사가 서비스를 실시하고 있으며, Multi-channel Audio 방송, 교통 정보, 자동차 네비게이션, 날씨 정보 등 멀티미디어 서비스를 실시하고 있고, 일본 MBCo (Mobile Broadcasting Corporation) 에서 서비스하고 있다. 위성 DMB 서비스는 지상파 DMB 보다 High Frequency 대역인 S-band 2.630 ~ 2.655 GHz 대역을 사용한다. 지상파 DMB가 서울 인근 관악산 송신소에서 전파를 발사하는 것이라면, 위성 DMB는 대기권 밖의 위성에서 한반도를 향해 전파를 발사하게 된다. 인공 위성은 위성 DMB 서비스의 필수 조건이다.

**관련어** DMB, 지상파 DMB

**분야** 디지털 콘텐츠

## SCADA (Supervisory Control And Data Acquisition)

### 감시 제어 데이터 수집 시스템

통신 경로상의 아날로그 또는 디지털 신호를 사용하여 원격 장치의 상태 정보 데이터를 원격 단말 장치로 수집, 수신, 기록, 표시하여 중앙 제어 시스템이 원격 장치를 감시 제어하는 시스템. 발전, 송배전 시설, 석유 화학 플랜트, 제철 공정 시설, 공장 자동화 시설 등 여러 종류의 원격지 시설 장치를 중앙 집중식으로 감시 제어하는 시스템이다.

**분야** e-비즈니스 시스템

## SCE (Supply Chain Execution)

### 공급망 실행

SCE(공급망 실행)은 SCM(공급망 관리: Supply Chain Management System)에서 SCP(공급망계획: Supply Chain Planning)에 의해 나온 결과를 토대로 실제 물류 행위를 하는 시스템을 말한다. 전통기업(brick-and-mortar)의 경우 B2B거래에 있어 SCP에 상당한 강점이 있는 반면, 인터넷 기업(Dot-coms)의 경우 SCM 기술은 있지만 실행능력이 없어, SCE는 유통업체와 동등한 파트너쉽을 맺는 중요한 이유가 된다.

**관련어** SCM

**분야** SCM

## SCM (Supply Chain Management)

### 공급망 관리

제품생산을 위한 프로세스를 부품조달에서 생산계획, 납품, 재고관리 등을 효율적으로 처리할 수 있는 관리 솔루션. 물자, 정보, 재정 등이 공급자로부터 생산자, 도매업자, 소매상인, 그리고 소비자에게 이동함에 따라 그 진행과정을 감독하는 것이다. 회사 내부와 회사들 사이 모두에서 이러한 흐름들의 조정과 통합 과정이 수반된다. 효율적인 SCM 시스템의 최종 목표는 필요할 때면 제품이 항상 쓸 수 있다는 전제하에 재고를 줄이는 것이라고도 말할 수 있다. SCM은 제품, 정보, 재정의 세 가지 주요 흐름으로 나뉘어 질 수 있다. 제품 흐름은 공급자로부터 고객으로의 상품 이동은 물론, 어떤 고객의 물품 반환이나 애프터서비스 요구 등을 모두 포함한다. 정보 흐름은 주문의 전달과 배송 상황의 갱신 등이 수반된다. 재정 흐름은 신용조건, 지불계획, 위탁판매, 그리고 권리 소유권 합의 등으로 이루어진다. 일부 SCM 애플리케이션은 기업의 내부와 주요 공급자, 생산자, 그리고 특정 회사의 최종 고객 등이 포함되는 외부 모두에서 데이터를 공유할 수 있도록 지원하는 개방형 데이터 모델에 기반을 두고 있다. 이 데이터를 공급자 및 고객들과 함께 공유함으로써 SCM 애플리케이션들은 적시에 상품을 공급하는 것, 비용절감 등의 측면을 개선시키기 위한 잠재능력을 가지며, 공급망 내의 모든 관련자

들에게는 장래의 수요를 위해 현재의 자원과 계획들을 잘 관리할 수 있게 해준다.

**관련어** CPFR, Bullwhip Effect, VMI, CMI, CAO, QR, JIT

**분야** e-비즈니스 시스템

## Screen Scraping

### 스크린 스크래핑

스크린에 보이는 데이터 중 필요한 것만 추출해 주는 소프트웨어로 자동으로 시스템에 접속해 데이터를 화면에 나타나게 한 후 필요한 자료만을 추출해 가져오는 기술로 이루어진다. 웹사이트에 있는 정보를 끄집어내 다른 사이트나 데이터베이스에 저장하기 때문에 웹스크래핑(Web Scraping)이라고도 한다. 데이터를 저장하므로 필요에 따라 수시로 조회가 가능하며, 저장된 데이터를 가공하여 비교분석 자료로 활용할 수도 있다. 특히 인터넷뱅킹에 필수적인 프로그램으로 각 금융기관에서 활발하게 운영 중이며, 호텔과 항공사·렌터카·주유소 등의 마일리지와 같은 보상프로그램, 전자우편 통합조회, 뉴스·채팅·날씨 등 사용자가 클릭해 정보를 얻을 수 있는 곳이라면 어디에도 사용할 수 있다. 미국 등 선진국에서는 1990년대 말부터 보편화되었으며, 우리나라에는 2000년 12월 설립된 핑거(Finger)사가 이 기술을 처음 개발하여 금융서비스를 시작한 후 금융기관을 중심으로 널리 사용되고 있다. 현재 대표적인 것으로는 개인이 가진 여러 금융기관의 계좌들을 통합하여 관리할 수 있는 금융자산통합관리소프트웨어(PFMS: Personal Finance Management Software)를 들 수 있다. 일일이 각 웹사이트를 방문할 필요가 없어 시간과 경비를 절약할 수 있는 장점이 있으나 사생활 침해가 우려되며, 사이트가 갱신될 때마다 프로그래밍을 수정해야 한다는 단점도 있다.

**관련어** e-banking

**분야** 온라인 금융

## Script

### 스크립트

소프트웨어로 실행시키는 순서처리를 문자형식으로 기술한 것으로 일반적인 프로그래밍 언어와는 약간 다른 스크립트 언어를 사용하여 작업과정을 기술한 것이다. 기능적으로는 프로그램과 거의 동일하지만, 스프레드시트나 하이퍼텍스트 등에서 몇 가지 처리를 순차적으로 실행시키는 등 순서를 특정 키나 커튼 등에 할당할 때 사용한다. 스프레드시트 등에서는 매크로라 부르는 경우도 있다.

**분야** e-비즈니스 기술

## SDMI (Secure Digital Music Initiative)

인터넷 상에서의 뮤지션 및 음반 업체의 저작권 보호 기술을 포함하는 음악 보급 표준에 관한 기술 확립을 위해 미국레코드공업협회(RIAA)와 대형 5개 레코드 회사가 중심이 되어 설립한 프로젝트. 음악 보급 표준에 관한 최초의 규격으로서 휴대용 플레이어에 저작권 보호 기능이 있는 'portable device specification version 1.0' 이 1999년에 발표되었다. 주요 규격은 응용 소프트웨어, 플레이어 및 미디어간에 보호된 디지털 콘텐츠의 취급 방법에 대한 것으로 콘텐츠를 주고받기 위한 인터페이스로 'licensed complaint modules(LCM)' 을 정의했다. 구비해야 할 기능으로 MP3 확산 이후 방지 상태에 있는 소프트웨어와 콘텐츠의 범람을 막기 위한 방법을 강구하고 있으며, 구체적으로는 콘텐츠의 운용을 제어하도록 암호화 등의 안전 기능을 넣어서 보호하고 있다.

**관련어** DRM

**분야** 디지털 콘텐츠

## SDR (Software Defined Radio)

### 소프트웨어 무선

제 2, 3세대 이동통신 시스템, 무선 LAN, ITS(고속도로 교통 시스템) 등 오늘날까지 무선통신 방식은 다양화를 계속하고 있지만, 이를 이용하려면 각각의 기기를 사용해야 하고, 또 기지국 설치에도 막대한 비용이 요구되었다. 이런 통신방식의 다양화, 규격의 멀티 스탠더드화에 대응하는 기술로 소프트웨어 무선(SDR)이 현재 주목 받고 있다. 그 특징으로는 멀티밴드, 멀티모드, 멀티 프로토콜 기능과 다양한 변조 방식에 대응할 수 있는 프로그래머블 복조기능, 주파수 변화기능을 갖추고 있으며, 프로그램 다운로드 기능을 가지고 있어서 쉽게 무선의 기본 기능이나 성능을 변경할 수 있다는 점이다.

**분야** m-비즈니스 기술

## SDT (Secure Debit Protocol)

SDT는 1999년 우리나라 인터넷 뱅킹의 태동과 함께 인터넷 쇼핑물에서 계좌이체 결제를 지원하기 위한 은행의 결제 표준으로 ICEC(국제전자상거래연구센터)에서 제정하였다. SDT의 가장 큰 특징은 고객의 계좌번호 및 비밀번호가 인터넷 쇼핑물, PG 업체 등의 제3기관에 전혀 전달되지 않고 은행에 직접 전달 되어 한층 보안이 강화된 선진 결제 방법이다. 이 결제 방법은 신용카드 결제에도 그대로 활용이 가능하며, 또한 고객 인터페이스를 무선 인터넷으로 확장하여 모바일 결제 방법으로도 사용 가능하다.

**관련어** SET, ICEC

**분야** e-비즈니스 보안

## Sealed Bid Auction

### 밀봉입찰식 경매

밀봉입찰식 경매 즉 비공개 입찰은 판매자가 원하는 판매가를 특정 시간까지 제출하며 경매인 영자는 그 시간까지 입찰 내역을 공개해서는 안된다. 그리고 이 지정된 특정 시점에서 그 동안 제출된 입찰들 중에 최선의 입찰이 선정되고 낙찰자가 공개된다. 이 비공개 입찰에는 크게 최고가 밀봉입찰 방식과 차 최고가 밀봉입찰 방식이 있다.

**관련어** Bidding, Sealed Bid Auction, Vickrey Auction, Yankee Auction

**분야** 온라인 경매

## Search Engine

### 검색엔진

검색엔진은 무수히 많은 웹 서비스를 하는 서버 중에서 사용자가 찾고자 하는 정보를 가진 서버를 찾아주는 역할을 한다. 따라서 검색엔진 서버는 무수히 많은 웹 서버들의 정보를 가지고 있어야 하고, 사용자의 요구에 따라 적절한 내용을 검색하여 서버들을 찾아주는 역할을 한다.

**분야** e-비즈니스 기술

## SEM (Strategic Enterprise Management)

### 전략적 기업경영

SEM은 전략적 계획을 기반으로 경영활동을 수행하여 기업의 비전과 실행의 일관성을 유지하고 성과개선 및 경영활동을 수행하여 기업의 비전과 실행의 일관성을 유지하고 성과개선 및 평가체계를 혁신하여 기업가치를 극대화하는 경영기법이다. SEM은 ERP등의 기간시스템을 통하여 축적된 데이터를 데이터웨어하우스로 통합하고 이를 기반으로 VBM(Value Based Management), BSC(Balanced Score Card) 및 ABC(Activity Based Cost)기법을 활용한다. 보고서의 요구에 따라 예측 및 시뮬레이션을 포함하는 것도 있으며 SCM 및 CRM을 포함하기도 한다. SEM은 기업 구조 전반에 걸쳐 전사적 정보를 통합해 실시간으로 보여 주기 때문에 고위 경영진은 기업의 가치를 평가하고 향상시킬 수 있다. SEM은 ERP 및 외부 시스템에서 가져 온 정량 및 정성 정보를 한데 묶어 핵심실적지표(KPI: Key Performance Indicators)의 값을 결정하는 과정이 기본이 된다. 실적지표는 한데 어울려 물류 Value Chain을 재무 밸류체인과 연계하고 기업 속성 값에 대한 Balanced Score Card (BSC)를 생성한다. 이 정보를 근거로 대체 업무 시나리오를 시뮬레이션해 봄으로써 경영진은 잠재적인 의사결정이 핵심 성공 지수에 미칠 영향을 예견해 볼 수 있다. 이를 활용하여 경영진은 이해당사자(임직원과 투자자, 고객, 정부)의 가치를 증진시킬 수 있는 전략적 의사결정을 내릴 수 있도록 노력하게 된다.

**관련어** ERP, SCM, CRM

**분야** e-비즈니스 시스템

## Semantic Web

### 시맨틱 웹

1999년 W3C의 설립자인 Tim Berners-Lee가 웹(web)의 다음 발전 단계를 지칭하기 위해서 만든 신조어인 시맨틱 웹[W3C, 2002]은 제2의 정보기술 혁명을 촉진할 유망한 차세대 웹 기술이라고 할 수 있다. 시맨틱 웹은 요약해서 말하자면, 인간뿐만 아니라 컴퓨터도 정보를 이해할 수 있도록 하는 기술이다. 즉, 웹 상의 정보에 컴퓨터가 쉽게 해석할 수 있는 잘 정의된 의미(semantic)를 부여하여 사람과 컴퓨터 간의 협동 작업을 원활하게 하기 위해서 제안되었다. 여기서 웹에 의미를 부여한다는 것은 사용자 인터페이스를 위한 자연어 처리 기능을 부가하고자 하는 것이 아니라 컴퓨터가 처리하기 용이하게 하고자 선언적인 추가정보를 부여하는 것을 뜻한다. 시맨틱 웹은 웹 상에 존재하는 데이터들을 컴퓨터 판독이 용이하게 표현하고 데이터간의 연관 관계를 체계적으로 정의하여 전자상거래를 비롯한 다양한 응용 영역에서 자동화되고 통합화된 데이터의 공유를 제공할 수 있다. 또한, 자연어 위주의 기존 웹 문서와 달리 컴퓨터가 해석하기 쉽도록 의미를 부여한 계층을 가지고 있기 때문에 자동화된 에이전트나 정교한 검색 엔진들이 부여된 의미를 이용하여 고 수준의 자동화와 지능화를 이룰 수 있게 된다. 따라서, 시맨틱 웹의 등장은 이러한 상호 보완적 상승 작용을 통해 에이전트 기술의 활성화에도 기여할 것으로 기여된다.

**관련어** XML RDF

**분야** e-비즈니스 기술

## Sentient Computing

### 감지 컴퓨팅

센서 등을 통해 신선한 정보를 컴퓨터가 미리 감지하여 사용자가 필요로 하는 정보를 제공해주는 컴퓨팅 기술이다.

**관련어** Ubiquitous Computing

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Servlet

### 서블릿

애플릿이 클라이언트의 Web Browser에 포함된 JVM(Java Virtual Machine)에서 수행되는 클래스라면 서블릿은 웹서버 즉 서블릿 Container에서 수행되는 class라 할 수 있다. 서블

릿은 서버에서 수행되므로 일반 자바 응용프로그램에서 할 수 있는 모든 일을 수행할 수 있다. 서블릿을 '미니 웹서버'로 생각하는 것이 도움이 될 수도 있다. 각각의 서블릿은 추가적인 기능을 제공함으로써 웹서버의 능력을 확장한다. 이 기능들은 전자상거래 웹 사이트에 사용될 수도 있고, 데이터베이스의 검색이나 이미지 변환기로도 사용될 수 있다. 서블릿은 HTTP 요청을 받아서 HTTP 응답을 반환하는 역할을 하면서 개발자들에게는 기저에 깔린 상세한 부분들에 대한 접근 필요성을 제거해 준다. 서블릿은 다른 CGI 스크립트나 NSAPI 애플리케이션, 웹 콘텐츠를 생산할 수 있는 인터페이스를 가진 웹 서버들과 비교할 수 있다. 서블릿은 간편성, 확장성, 효율성, 수행능력 때문에 다른 대체 가능한 기술들로부터 시장을 나누어 가질 수 있었다.

**관련어** Applet, Java

**분야** e-비즈니스 기술

## SET (Secure Electronic Transaction)

인터넷과 같은 개방 환경상에서 안전한 신용카드 거래 및 지불을 위한 기술 규격이다. SET은 Microsoft, IBM, Netscape, SAIC, GTE, Terisa Systems과 VeriSign 등으로부터 기술적 지원을 바탕으로 Visa와 MasterCard에 의해 개발되었다. 특히 SET은 인증과 거래 부인 방지를 위하여 RSA Data Security에 의해 개발된 공개키 암호화 기법을 사용한다. SET은 OSI Layer의 응용계층에서 운영되는 프로토콜로 크게 카드 소유자, 상인, 은행, 인증기관, 카드발행처로 구성된다. 신용 카드 번호를 암호화하여 주고받음으로써 가상 점포 측에서도 신용 카드 번호를 알 수 없게 되어 가상 점포 측이 카드 번호를 악용하는 등의 부정을 방지할 수 있다. 점포 측에서는 카드 이용자를 확실히 인증할 수 있게 되므로 타인의 신용 카드를 사용한 부정 구매 의뢰 등을 점검할 수 있다.

**관련어** SSL

**분야** e-비즈니스 보안

## SETI@home

SETI@home은 UC Berkely 에서 주관하고 있는 프로젝트로 우주상에 떠다니는 아주 미세한 라디오 신호들을 분석해서 생명체가 발산하는 라디오 신호가 있는지를 찾아 외계인의 존재를 규명하는 프로젝트로, 분산컴퓨팅의 대표적인 예이다.

**관련어** Distributed computing, Grid Computing

**분야** P2P

## SFA (Sales Force Automation)

### 영업자동화

SFA란 영업업무의 자동화와 지속적인 고객관계관리를 통한 고객의 충성도 향상을 위해 개인의 감각과 경험에 의존하던 영업 활동을 정보 기술을 활용하여 속도와 질적 향상을 추구하여 전략적인 영업활동을 지원하는 영업촉진 자동화 시스템을 의미한다. 고객 관계 관리(CRM) 시스템의 한 요소로서 고객 데이터베이스를 기반으로 고객의 구매 패턴과 요구 사항을 분석하고 적절한 판매 전략을 세우는데 초점을 두어 상품 기획부터 영업 제안, 납품에 이르기까지 직접적인 영업 업무를 지원하는 시스템이다. 또한 이동 컴퓨터 기술을 활용하여 현장에서 직접 영업 활동에 필요한 가치 정보를 취득하고 고객에게 각종 분석 정보를 제공한다. 이는 고객의 상태 변화를 관리하며, 고객과의 상호작용을 통해 고객관계를 촉진하는 역할을 한다.

**관련어** CRM

**분야** 온라인 마케팅

## Shared Service

### 웨어드서비스

기업에서 공통적으로 갖고 있는 각 사업부문의 지원부분과 비핵심적인 조직을 하나로 통합하여 핵심 비즈니스 조직으로 운영하는 전략이다. 이렇게 하여 사업부문은 사업에 집중하고 통합된 지원부문이 전 사업부문에 웨어드 서비스를 제공한다. 아웃소싱과 유사한 이 개념은 기업의 비 핵심기능을 통합하여 기업 내부에서 관리하며 기업의 핵심기능으로 만드는 것에 그 차이점이 있다. 웨어드 서비스의 대상은 기업의 핵심가치사슬인 연구개발, 마케팅, 생산, 판매, 서비스 외의 지원부분의 공통업무 영역이 웨어드 서비스의 주 관심대상이다. 회계, 세무, 인사, 법률, 정보기술 관련분야가 웨어드 서비스의 대상이 될 수 있다.

**분야** e-비즈니스 시스템

## Shareware

### 공유 소프트웨어

소프트웨어를 일정 기간 동안 무료로 사용해 본 후 사용자가 계속 사용할 의향이 있으면 비용을 지불하는 프로그램들이다. 무료로 사용해 보는 기간 중에서 기능이 일부 제한되는 소프트웨어들도 많다. 대부분의 압축 프로그램들이 대표적인 셰어웨어이다.

**분야** e-비즈니스 기술

## Shilling

### 셸링

온라인 경매의 대표적 사기 기법 중 하나인 Shilling은 판매자가 자신의 입찰 가격을 높게 하도록 유도하기 위해 허위로 입찰을 여러 번 하여 입찰 가격을 올리는 것이다. 허위로 입찰할 때 자신의 아이디어가 아닌 다른 사람의 아이디를 이용하기 때문에 이러한 거래를 적발하는 것이 쉽지는 않으나, 온라인 경매업체들은 데이터 마이닝 기법을 이용하여 특정한 아이디에 입찰하는 아이디들이 반복되는지 여부를 조사하여 이러한 유형의 사기거래를 막고 있다.

**관련어** Bid Shielding

**분야** 온라인 경매

## Shockwave

### 속웨이브

매크로미디어(Macromedia)에서 1996년에 웹에서 멀티미디어를 실현할 수 있도록 플러그인 용으로 개발한 소프트웨어로 자료파일의 크기가 작고 실행시에 지연시간이 없어 빠르다. 매크로미디어 제품인 Flash, Director, Authorware로 만든 파일을 재생시키며, 그래픽, 애니메이션, 음향을 복합적으로 상호작용 하는 식으로 운용하여 멀티미디어를 처리한다. 쇼크웨이브 객체를 만들려면, 매크로미디어의 멀티미디어 저작도구인 디렉터를 사용해야하며, Afterburner라고 불리는 프로그램으로 그 객체를 압축하여 사용자의 웹 페이지 내에 파일을 참조하기 위한 주소를 삽입하면 된다. 웹 사용자가 쇼크웨이브 파일들을 보고 듣기 위해서는 쇼크웨이브 플러그인이 필요하다.이용분야는 게임, 애니메이션, 동적인 광고판, CD 음질 수준의 음악과 음성, 교육분야의 발표 및 강연 등 매우 다양하다. 다른 인터넷용 멀티미디어 기술에 비해 사용이 간편하여 초보자도 간단한 애니메이션을 만드는 것을 금방 배울 수 있다는 장점이 있다.

**분야** 디지털 콘텐츠

## SI (System Integration)

### 시스템 통합

기업이 필요로 하는 정보시스템에 관한 기획에서부터 개발과 구축, 나아가서는 운영까지의 모든 서비스를 제공하는 일. 과거에는 정보시스템을 구축할 때 사용자는 자체적으로 시스템 구축을 기획하여 설계하고, 개별적으로 하드웨어를 조달하고 소프트웨어를 발주하는 것이 일반적인 방법이었다. 그러나 정보기기가 다양해지고, 더욱이 필요로 하는 정보시스템이 거대하고 복잡해지고 있어 사용자는 어떤 기기를 선택해야 하고, 어떤 소프트웨어를 어떤 방법으로 만들어야 할 것인지를 알 수 없는 경우가 많다. 시스템통합 즉, SI는 바로 그와 같은 필요성에서

생겨난 서비스로, 그 서비스에는 시스템의 설계, 최적의 하드웨어 선정에서 발주 및 조달, 사용자의 필요에 맞춘 응용 소프트웨어의 개발, 시스템의 유지·보수 등을 포함한다. 이와 같은 서비스를 제공하는 사업자를 시스템통합 사업자(System Integrator)라고 한다. SI 사업자에게는 주로 컴퓨터 제조회사, 정보처리 서비스회사, 소프트웨어 개발회사, 부가가치 통신망 사업자, 컨설팅 회사 등이 진출하고 있다. 시스템통합 사업은 무엇보다도 사용자의 요구를 정확하게 파악할 수 있는 우수한 인재의 확보와, 다양한 요소기술을 가지고 있는 협력업체의 확보가 성패를 좌우한다.

**관련어** eBI

**분야** e-비즈니스 시스템

## Silent Computing

### 조용한 컴퓨팅

인간의 주위에 심어져 있는 컴퓨터들이 주인이 의식하지 않아도 마치 하인처럼 있는 등 없는 등 알아서 정해진 일만 묵묵히 수행하는 것을 실현하는 컴퓨팅을 의미한다.

**관련어** Exotic Computing

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## SIM card (Subscriber Identification Module card)

### 가입자 인식 모듈 카드

SIM(가입자인식모듈) 카드는 이동전화서비스를 위한 모든 데이터 처리과정이 암호, 인증 등 강력한 보안기능을 바탕으로 이루어지도록 하면서도 개인이 휴대할 수 있는 일종의 정보단말기를 말한다. SIM카드는 국내에서 서비스중인 이동전화 방식인 코드분할다중접속(CDMA)과는 달리 범유럽표준이동전화(GSM) 단말기에 탈착이 가능한 가로 2cm, 세로 1cm, 두께 1mm 크기의 IC카드이다. 사용자는 SIM카드에 일정 금액을 기입하고 통화를 할 때마다 요금이 삭감된다. 즉, 버스 카드와 유사한 개념으로 미리 정해 놓은 금액을 다 사용하였다면 추가로 서비스를 신청, 재충전해 사용할 수 있다. 유럽에서는 SIM카드가 이미 프리페이카드로 실용화돼 있어 한 장만 들고 다니면 단말기 임대를 통해 어디서나 이동전화서비스가 가능하다. 이리듐 SIM카드는 불법적인 사용자의 접근을 방지하기 위해 SIM카드에 강력히 암호화시킨 개인식별번호(PIN)를 내장하였다. 이로 인해 카드 분실 및 도난시 도용방지 기능을 제공하는 것은 물론 SIM카드 내 정보 자체도 암호화된다.

**관련어** UIM card

**분야** m-비즈니스

## SIS (Strategic Information System)

### 전략 정보 시스템

정보 시스템은 기업의 업무를 컴퓨터로 처리하여 업무의 생산성과 효율향상, 자원절감 등을 위하여 개발해 오던 것이 종래의 개념이었다. 그러나 컴퓨터를 활용하게 되면 그 이상의 효과를 거둘 수 있다는 확신을 가지고, 기업의 전략을 실현하여 경쟁우위를 확보하는 목적으로 정보 시스템을 활용하자는 개념이 확산되었는데 이러한 개념의 정보 시스템을 전략정보 시스템(SIS)이라 한다. 즉, 기업의 궁극적 목표인 이익에 직접 영향을 줄 수 있는 시장점유율 향상, 매출신장, 신상품 전략, 경영전략 등의 전략계획에 도움을 주기 위한 정보 시스템을 의미하는 것이다. 정보 시스템이 기업의 전략실현에 활용되는 방안은 크게 네 개의 요소로 나눌 수 있다. 첫째, 정보 시스템을 이용해 제품이나 서비스의 내용을 바꿀 수 있으며, 둘째, 기업은 정보기술을 이용해서 고객과의 관계를 더욱 굳게 할 수 있고, 셋째, 정보기술은 공급업자와의 관계에서 전략적 우위를 확보하는 도구로 사용되기도 하며, 마지막으로 효율적인 내부관리 및 통제를 가능하게 하여 전략적 목적달성을 가능하게 한다. 이와 같이 정보 시스템이 직접 또는 간접적으로 기업의 전략적 우위를 확보하는 방향으로 이용될 때 이를 전략정보 시스템이라고 한다.

**관련어** e-Business

**분야** e-비즈니스 시스템

## SLA (Service Level Agreement)

### 서비스 수준 협약

기업이 정보 제공자(IP)와 주고받는 서비스의 품질에 관한 계약에 사용되는 보증서로 서비스에 대한 정의, 서비스 수혜자와 서비스 제공자가 해야 할 일, 평가 항목과 목표수준, 측정방법, 보고방법, 인센티브, 페널티 부여조건, 관리절차 등을 담은 계약서다. 원래는 프레임 중계 서비스 등을 제공하는 통신 사업자가 이용자에 대해서 광역 통신망(WAN) 트래픽의 전송품질을 보증하는 계약을 가리켰는데, 서비스 제공업체와 고객 간에 서비스 수준에 대한 명시적인 조건으로 계약하는 것이 중요한 이유는 투입된 인력의 수로 계약하고, 투입된 인력의 경험 및 기술에 따라서 서비스의 품질을 정성적으로 계산했지만, SLA에 의해서 제공 받을 품질 기준으로 계약을 함으로써 생산성 향상과 측정에 대한 본격적인 관심을 갖게 되었기 때문이다. SLA 포함내용은 서비스의 범위 및 요구사항, 책임사항의 정의, 서비스 측정 및 목표, 서비스 보고, 특별 서비스 요구사항, 서비스 문제 발생시 조치사항 및 유지보수 사항 등이 있다.

**관련어** SLM

**분야** e-비즈니스 시스템

## SLM (Service Level Management)

### 서비스 수준 관리

SLM은 SLA에 의한 서비스 제공에 따라 그에 대응한 관리기법이다. SML의 성공 요소는 제공된 서비스를 객관적으로 측정하는 기술과 측정의 정확성의 확보이다. SLM은 측정, 확인, 수정 및 유지의 단계로 구분할 수 있다. 1)측정단계 - 제공될 SLM에 따라 관련된 서비스의 결과 데이터의 수집 및 보고하는 단계 2) 확인단계 - 결과 데이터의 정확성을 확인하고 고객의 최종적인 합의를 하는 단계 3)수정단계 - SLA의 기준에 맞지 않는다면 서비스 수준의 확보를 위한 프로세스의 변경을 검토하고, 문제점을 해결한 후 서비스 제공 프로세스를 수정한다. 4)유지단계 - SLA에 의한 서비스 제공이 가능하도록 관리 모니터링 하여 계약된 서비스 수준이 유지되도록 한다.

**관련어** SLA

**분야** e-비즈니스 시스템

## Smart Antenna

### 스마트 안테나

4세대 이동통신을 구현하기 위한 기법 중 하나인 Smart Antenna는 이동통신 기지국에서 전 방향으로 빔을 보내지 않고 해당 가입자에게만 보내 신호간섭 효과를 최소화함으로써 통신품질과 시스템 채널 용량을 높이는 기술이다. 이 기술은 무선 시그널이 기지국을 떠나 터미널의 수신기(receiver)가 있는 방향으로 향하게끔 해줄 수 있게 하고, 여러 개의 안테나를 adaptive 기술과 함께 사용할 경우 제대로 전달되는 시그널을 늘리면서 방해 전파는 줄일 수 있다.

**관련어** 4G Mobile Communication Systems

**분야** m-비즈니스 기술

## Smart Card

### 스마트카드

Smart Card는 외형상 전화카드와 비슷하나, 마이크로프로세서와 기억장치를 내장하고 있어 자체적으로 간단한 작업을 수행할 수 있는 카드를 말한다. 집적 회로(IC) 카드에는 IC 메모리와 중앙 처리 장치(CPU)를 탑재한 반도체 칩이 매입되어 있는데, 자기 카드에 비해 기억 용량이 크고 CPU가 내장되어 있어 처리 능력이 있기 때문에 똑똑한 카드라는 의미로 사용된다. 암호 처리, 접속 대상의 인증, 기억 데이터의 관리 등 보안 기능이 뛰어나 안정성이 높고 위조가 불가능한 특징이 있어서 은행 카드, 신분 증명 카드, 유료 방송 수신 카드 등으로 사용되고 있다.

**관련어** Contact (Smart) Card, Contactless(Proximity) (Smart) Card

**분야** e-비즈니스 기술

## Smart Dust

### 스마트 더스트

센서, 전산 기능, 양방향 무선 통신 기능 및 전원 장치를 가진 극소형 전기 기계 장치. 먼지 크기로 공기 중에 떠다니면서 실 내외 환경 변화와 신체 증상 등을 감시, 보고하고, 도심 빌딩, 지하철 이나 주변 환경에서 데이터를 수집 및 감시하여 화재나 생화학 테러 등에 신속 대처케 하며, 이밖에도 군사, 기상, 환경, 의료 분야 용도로도 응용된다.

**관련어** MEMS, RFID

**분야** 유비쿼터스 기술

## Smart Tag

### 스마트 태그

컨텐츠의 실시간 인식을 가능케 해주며, 보다 빠르게 정보를 접근 및 분석할 수 있게 해주는 관련 옵션을 제공하는 바코드의 차세대 버전이다. 해당 제품의 세부정보(ID)를 담고 있으며, 고주파(RF) 신호를 받으면 내장된 정보를 전송하도록 설계되어 있다. 즉, 스마트 태그를 이용해 사물에 지능, ID, 인터넷 연결성을 포함시킬 수 있다.

**관련어** RFID

**분야** 유비쿼터스 기술

## SMS (Short Messaging Services)

### 단문서비스

이동 통신 세계화 시스템(GSM)의 규격을 따른 양방향 데이터 무선 호출 서비스로, 단말과 단말 간에 최대 150바이트(한글이나 한자는 2바이트를 사용)의 데이터를 전송하는 서비스이다. 기본적으로 단말기 사이에 회선번호와 메시지를 전송하는 기능이 제공되며, 일기예보, 뉴스, 주식정보 등을 알 수 있음은 물론, 고객이 직접 다양한 정보를 검색해 필요한 정보만을 선택할 수도 있다. 그밖에 인터넷 등을 통해 메일을 보내거나 받을 수도 있고, 일상생활에 필요한 각종 정보검색 서비스를 제공 받을 수 있다. 신용카드 회사들이 카드 사고를 막기 위해 거래 승인 내용을 문자 메시지를 통해 전송하는 서비스를 제공하는 등 전자결제, 전자상거래에까지 활용 범위가 확대되고 있다

**관련어** MMS(Multimedia Messaging Service)

**분야** m-비즈니스

## SNA (Social Network Application)

### 사회 네트워크 응용(지인 네트워크 응용)

SNA는 인맥을 이용하여 휴먼 네트워크를 맺는 것을 말한다. 즉, 이미 내가 알고 있는 사람(지인)을 통해서 비즈니스, 구직, 계약 등의 여러 목적으로 내가 접촉하고자 하는 사람을 연결시켜 주는 서비스이다. 블로그는 SNA의 한 형태라고 할 수 있는데, 한 개인이 웹에 출판한 글은 출판한 당사자의 Social Network를 통해 이곳 저곳에 퍼지면서 개인 홈페이지(네트워크로 연결되지 않은 형태)보다 더 큰 영향력을 발휘하고 있다. 국내의 대표적인 SNA로는 다음의 플래닛, 네이버의 블로그와 Planhood, 싸이월드의 미니홈피와 페이퍼, 미국의 SNA로는 Orkut, Friendster., MS Wallop, Ryze, Visible Path, Spoke, ZeroDegrees, Dodgeball, Eurekster, Plaxo, Tacit, Linkedin 등이 있으며, 제2의 포탈 전쟁이라고 할 정도로 경쟁이 치열하다.

**관련어** Social Capital

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## SOA (Service Oriented Architecture)

### 서비스 지향 아키텍처

SOA란 비즈니스 기능들을 재사용 가능한 공유서비스 세트들로 구현하는 아키텍처이며 일종의 분산시스템을 지칭하는 용어이다. 분산 시스템은 의도하는 기능을 실현하기 위해 협력하는 소프트웨어 에이전트들로 구성되게 되는데, 이러한 에이전트가 서비스를 단위로 형성된 특별한 유형의 분산 시스템을 SOA라고 한다. 실제로서 서비스는 컴포넌트들이 모여서 제공할 수도 있고 큰 응용의 일부 기능을 노출하여 구현할 수도 있는데, 이러한 서비스는 일반적으로 네트워크 상에서 참조될 수 있는 인터페이스를 가지고 있으며, 표준 프로토콜과 데이터 형식을 사용한다. 이 아키텍처로 누릴 수 있는 직접적인 혜택은 통합이다. SOA는 여러 시스템에서 애플리케이션 기능을 재활용할 수 있도록 해줌으로써 애플리케이션 개발과 통합 작업을 간소화할 것이다.

**분야** e-비즈니스 시스템

## SOAP (Simple Object Access Protocol)

웹서비스를 실제로 이용하기 위한 객체간의 통신규약으로, 인터넷을 통하여 웹서비스가 통신할 수 있게 하는 역할을 담당하는 기술이다. SOAP(SOAP Envelope), SOAP 헤더, SOAP 본체, SOAP Encoding Rule, SOAP RPC Representation의 5가지 요소로 구성된다.

**관련어** XML, Web Service, .Net

**분야** e-비즈니스 기술

## SoC (System on Chip)

### 시스템 온 칩

시스템온칩(System on Chip)은 기존의 여러 개의 칩이 수행하던 기능을 하나의 칩에 실현할 수 있도록 하는 칩 자체를 말한다. 칩 자체로 시스템을 구현한다는 의미인 시스템온칩을 사용하면 각종 시스템의 크기를 줄일 수 있고 조립 과정을 단순화시킬 수 있으며 제조 비용을 절감할 수 있는 등 많은 이점이 있다. 시스템온칩 기술이 발전할수록 몇 가지 표준 규격만으로는 이를 따라잡지 못하고 고도의 복잡성을 띠게 되는데 오늘날은 시스템온칩에 대한 수요가 급증하고 있다.

**관련어** Ubiquitous Chip

**분야** 유비쿼터스 기술

## Social Capital

### 사회(적)자본

사회적자본은 경쟁관계에 있는 기업들을 포함해 연구소, 대학, 및 정부 등이 생산적 협력관계를 구축할 수 있는 사회적 능력을 가리킨다. 일상의 생활에서 그 예를 찾아보면 인맥이나 연줄, 학연, 소속 단체 등이 여기에 속한다. 이것은 지속적이고 공동적인 속성을 지니고 있으며 유용한 관계에 의해 뭉쳐진 사람들의 집합이다. 운동을 위해 골프장에 가는 것보다는 고위층 사람들과 사귀기 위해 골프장에 간다거나, 업무를 위해 사교클럽에 가입하는 것은 모두 사회자본을 얻기 위한 것이다. 사회자본은 자신이 소속되거나 자신과 연결된 집단을 통해 동원할 수 있는 유·무형의 자원의 총합이기도 하다. 한 개인의 사회자본 총량은 그 자신이 활용할 수 있는 관계망과 함께 그와 연결된 다른 사람의 경제, 문화, 상징자본까지도 합한 것이 된다. 부르디외에 의하면, 사회적자본(Social Capital)은 인맥, 연줄과 같이 집단과 사회 연결망 내에서의 위치와 관계인데, 사회적자본은 관계에 대한 지배능력이다. 사회적자본이란 하나의 자원으로, 이 자원의 가치와 권력은 인간간의 상호관계에 접근하고 이를 동원할 수 있는 능력으로부터 발생한다.

**관련어** SNA

**분야** e-비즈니스 평가

## Software Agent

### 소프트웨어 에이전트

인간에게 위임받아 인간 대신 업무를 수행하는 소프트웨어를 통칭하여 소프트웨어 에이전트라고 한다. 영어단어로서의 에이전트(agent)는 우리말로 번역하면 '대리인'이다. 우리말 사전에서 대리인이란, 다른 사람을 대신하는 사람으로, 법률적으로는 대리를 할 수 있는 지위에

있는 사람이고 의사결정 능력이 있는 사람이며 대리인이 한 행위의 효과는 본인에게 귀속된다고 되어 있다. 한편, 인공지능 분야에서 에이전트는 '어떤 환경 하에서 그 상황을 감지하고 행동하여 그 환경에 영향을 미치기도 하는 그 무엇'이라고 간단히 정의되며(Russel and Norvig 1995), 주인을 대신한다는 의미의 대리인(delegate)의 의미가 정의에 포함되지 않는 경우가 많다. 매우 실용적이면서 사전적인 의미에 충실한 형태로서 에이전트의 정의는 '인간 사용자(principal)를 대신하여 업무를 수행하는 어떤 것'이라고 넓게 규정될 수 있다. 검색엔진에서 사용되는 정보거미(information spider), 웹크롤러(Web Crawler), 비교 쇼핑 에이전트 등은 모두 인터넷 환경에서 인간의 정보 검색 및 분류 행위를 대신 수행한다는 점에서 '인간의 대리인'으로서의 에이전트 개념에 적합하다. 인간의 대리인으로서의 소프트웨어 에이전트는 인간의 명령을 받아들이기 위한 인터페이스와 상호작용하는 인간에게 사람과 비슷한 동질감을 주는 데에 도움을 주는 인터페이스 등이 필요하다. 에이전트가 가지는 중요한 속성은 인간을 대신하여 활동하는 에이전트들이 그들 간에 자율적으로 의사소통하고 경쟁, 협동하는 측면이다. 전자상거래 환경에서 사용되는 에이전트에는 고객의 욕구 파악을 지원하기 위한 광고에이전트, 고객의 상품 탐색과 구매 지원을 위한 에이전트, 비교 쇼핑 에이전트, 협상을 위한 에이전트 등이 있다.

**관련어** Web-Bot

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## Software License

### 소프트웨어 라이선스

소프트웨어 라이선스는 소프트웨어에 대한 사용권한을 의미한다. 일반적으로 소프트웨어를 구매했다는 의미는 사용권을 구매했다는 의미이므로 소프트웨어의 개작, 수정 등은 허가되지 않는다. 소프트웨어 라이선스의 종류에는 하드웨어 라이선스(소프트웨어의 사용권이 지정된 하드웨어에 한정됨), 스위트(Suites) 라이선스(여러 개의 소프트웨어를 하나로 묶음으로 판매한 소프트웨어의 경우), 사이트(엔터프라이즈) 라이선스(회사 내에서 무제한으로 사용될 수 있는 소프트웨어 라이선스를 의미함), 동시사용자 라이선스(사용자의 수에만 제한을 갖는 라이선스를 의미함. 사용할 수 있는 사람의 수는 제한이 없지만 동시에 사용할 수 있는 권한을 제한하게 된다. 일반적으로 DB등의 사용 라이선스에 많이 적용된다.)등으로 구분된다.

**분야** e-비즈니스 기술

## Spam Mail

### 스팸메일

프로그램에 감당할 수 없을 만큼의 데이터를 입력시켜 프로그램이 실행할 수 없도록 하는 행

위나 원하지 않거나 쓸모 없는 정보를 의미한다. 일반적으로는 발신자가 자신과 아무런 관계가 없는 수신자에게 발송하는 전자 메시지를 스팸(Spam)이라고 하며 쓰레기나 다름없다고 하여 정크메일(Junk Mail)이라고 한다. 요구하지 않은 벌크메일(Unsolicited Bulk E-mail), 요구하지 않은 상업메일(Unsolicited Commercial E-mail)로 구분하기도 한다. 컴퓨터 통신망에서 무차별로 살포되어 이를 원치 않는 사람이 읽거나 처리하는 데 많은 시간과 비용을 낭비하게 된다.

**관련어** Opt-in Mail

**분야** 온라인 마케팅

## Spam Relay

### 스팸릴레이

스팸릴레이(Spam Relay)란 과거 send mail 서버의 보안상의 문제와 네트워크가 불안할 때 메일서버에 relay기능을 추가하여 메일을 대신 보내주던 기능이였다. 하지만 이러한 기능이 여러 광고를 목적으로 하는 스팸머들에 의해 도용되어 악용되고 있다.

**관련어** Spam Mail

**분야** 온라인 마케팅

## Splash Screen

### 스플래쉬 스크린

스플래쉬 스크린(Splash Screen)은 홍보 목적이나 특정 홈페이지로 유도하기 위해 잠깐동안 사용자의 관심을 끌기 위한 목적으로 이용되는 일종의 팝업(Pop-Up) 페이지이다. 해당 사이트를 보기 위해 별도의 소프트웨어가 필요한지 여부를 사용자에게 알리기 위해 사용되는 초기 웹 사이트 페이지로도 활용된다. 다른 광고수단에 비해 스플래쉬 스크린(Splash Screen)의 주요 장점은 창의적인 멀티미디어 효과 생성이 가능할 뿐 아니라 한번의 방문으로 충분한 정보를 제공할 수 있다는 점이다.

**관련어** Pop-Up Ad

**분야** 온라인 광고

## Sponsorship Advertisement

### 스폰서십 광고

개인이나 기관에서 수행하는 일을 후원하면서 간접적으로 상표와 제품을 노출시키는 광고를 말한다. 인터넷 마케팅에 있어 스폰서십은 전통적인 광고에서 메이저급 스포츠 경기나 자선 행사 같은 비영리 목적의 이벤트 등을 후원함으로써 광고 효과를 노리는 마케팅 방법의 온라

인 판이라고 할 수 있다. 대부분의 전통적인 스폰서십은 순간의 구매를 유발하는 것이 목적이 아니라 장기적인 안목에서 브랜드 인지도를 강화하기 위한 브랜드 마케팅이 그 목적이다. 이는 인터넷 마케팅의 스폰서십 광고도 마찬가지이다. 때문에 일각에서는 스폰서십을 광고주가 매체사의 웹 사이트, 이메일 등을 활용하여 광고주의 브랜드 인지도를 긍정적으로 강화시킬 수 있는 일체의 노력에 대하여 비용을 지불하는 방식의 인터넷 마케팅이라고 정의하기도 한다. 대개 스폰서십은 매체사의 콘텐츠 등을 광고주의 브랜드 마케팅과 연계하여 활용하거나 기사 형식의 광고, 웹 사이트 내에 고정적인 광고 영역 확보를 통해 이루어 지고 있다. 여기서 성공적인 스폰서십의 관건은 신뢰성 있는 콘텐츠 확보와 브랜드 연계라고 할 수 있다. 스폰서십 광고 방법은 매체사와 광고주 간의 스폰서십 협회에 따라 달라질 수 있다. 물론 일반적인 배너 광고나 텍스트 광고(text ad)도 포함된다.

**관련어** Advertorial

**분야** 온라인 광고

## Spot Leasing

### 스팟리싱

검색엔진 사이트 등 일부는 개인사업자 들을 위해 그들의 홈페이지 내에 일부 공간(Spot)을 계약 기간만큼 임대해준다. 스팟리싱(Spot Leasing)의 장점은 특정구역에 항상 광고가 자리 잡고 있기 때문에 배너광고와 달리 경쟁이 줄어든다. 대신 단점으로는 광고의 크기가 제한적 이어서, 보는 이로 하여금 쉽게 지나치게 만든다는 점이다.

**관련어** Banner Advertising

**분야** 온라인 광고

## Spyware

### 스파이웨어

스파이웨어(Spyware)는 스파이(Spy)와 소프트웨어(Software)의 합성어로 미국의 인터넷 광고전문회사인 라디에이트(Radiate)에서 개인 사용자의 취향을 파악하기 위해 처음 개발했다. 사용자의 컴퓨터에 번호를 매겨 몇 명의 사용자가 광고를 보고 있는지를 알기 위한 단순한 것이었으나, 이후 사용자 이름은 물론 IP주소와 즐겨찾는 URL, 개인 아이디, 패스워드, 심지어는 신용카드 번호까지 알아낼 수 있어 악의적으로 사용될 소지가 많다. 이 때문에 스파이웨어는 다른 사람의 컴퓨터에 몰래 숨어들어가 중요한 개인정보를 빼가는 프로그램을 지칭하는 단어로 쓰이고 있다. 이는 대개 인터넷에서 무료로 공개되는 소프트웨어를 다운로드 받을 때 함께 설치되는데 이런 특성 때문에 목마 속에 군사를 숨긴채 몰래 잠입한 '트로이의 목마'에 비교되기도 한다. 가끔 컴퓨터를 사용하다 자신이 설정해놓은 기본 홈페이지 구성이 바뀌어있

는 것을 발견하게 되기도 하는데 이처럼 스파이웨어는 사용자의 기본 설정을 마음대로 바꾸는 등 컴퓨터 시스템 자체에 관한 문제도 일으킨다. 스파이 웨어는 컴퓨터 Memory Resource를 이용해 고객의 정보를 빼내고 얻은 정보를 Spyware Base로 보낼 때 광대역을 손상시켜 각종 시스템 충돌을 일으킨다. 스파이웨어는 Keystroke(키 사용흔적)을 모니터하고 하드 드라이브의 파일을 스캔하며 메신저 프로그램이나 워드 프로세서 같은 다른 응용프로그램을 기웃거리기도 한다. 또한 다른 스파이 웨어 프로그램을 설치하며 쿠키(Cookies)를 읽고 웹 브라우저상의 기본 홈페이지를 바꾸며 끊임없이 정보를 광고나 마케팅 목적으로 사용하기 위해 Spyware Base로 보낸다. 앞서 언급했듯 스파이 웨어는 시스템적 문제를 일으킬 뿐 아니라 비밀리에 빼낸 고객의 정보를 도용하는 것에서 사생활 침해와 웹 상의 윤리적 문제를 야기할 수 있다.

**관련어** Malware

**분야** e-비즈니스 보안

## SQL (Structured Query Language)

관계형 데이터베이스의 조작과 관리에 사용하는 데이터베이스 하부 언어(sublanguage)로 구조화 질의어라고 한다. 데이터 정의어(DDL)와 데이터 조작어(DML)를 포함한 데이터베이스용 질의언어(query language)의 일종이다. 특정한 데이터베이스 시스템에 한정되지 않아 널리 사용된다. 초기에는 IBM의 관계형 데이터베이스인 시스템에서만 사용되었으나 지금은 다른 데이터베이스에서도 널리 사용한다. SQL은 관계사상(relational mapping)을 기초로 한 대표적인 언어로서 입력 릴레이션(테이블)으로부터 원하는 출력 릴레이션을 사상(mapping)시키는 언어이다. 이 같은 언어로는 1973년 SQUARE(structured queries as relational expressions)가 발표되었는데 수학적인 표현이 많아 초보자가 사용하기는 어려웠다. 이것을 기초로 1974년 SEQUEL(structured english as query language)이 IBM의 새너제이(San Jose) 연구소에서 만들어졌으며 다시 이것을 개선하여 1976년 SEQUEL 2가 발표되었다. 이 SEQUEL 2를 기초로 한 시스템인 시스템 R, 오라클(Oracle) 등이 나오면서 SQL로 알려지게 되었다. SQL은 단순한 질의 기능뿐만 아니라 완전한 데이터 정의 기능과 조작 기능을 갖추고 있다. 또 온라인 단말기를 통해 대화식으로 사용할 수도 있고 코볼이나 PL/I, C 등의 호스트 언어로 된 프로그램에 삽입되어서 사용되기도 한다. SQL은 장치 독립적이고 액세스 경로에 대해서는 어떠한 참조도 하지 않으며, 개개의 레코드보다는 레코드의 집합인 테이블을 단위로 연산을 수행한다. 또한 SQL은 영어 문장과 비슷한 구문을 갖고 있으므로 초보자들도 비교적 쉽게 사용할 수 있다.

**관련어** DBMS

**분야** e-비즈니스 기술

## SSL (Secure Socket Layer)

월드 와이드 웹(WWW) 브라우저와 WWW 서버 간에 데이터를 안전하게 주고받기 위한 업계 표준 프로토콜. 미국 넷스케이프 커뮤니케이션즈사(Netscape Communications)가 개발하였고, 마이크로소프트사 등 주요 웹 제품 업체가 채택하고 있다. Netscape 브라우저제품과 인터넷에서 암호화된 데이터 전송을 위한 표준으로 Netsite Commerce 서버 제품이 개발되면서 완성되었다. 그 첫 버전은 1994년 1월 말경 도입되었으며 네트워크계층과 응용계층 사이에서 RSA 공개키와 X.509 인증을 구현한 보안 프로토콜로서 응용계층과 독립되어 있기 때문에 HTTP 이외에도 FTP, Telnet, SMTP 등 여러 응용계층의 프로그램을 지원할 수 있으며, 인증 암호화 기능이 있다. 인증은 웹 브라우저와 웹 서버 간에 서로 상대의 신원을 확인하는 기능이다. 예를 들면, 웹 브라우저를 사용하는 웹 서버를 사용한 가상 점포의 진위(眞僞) 여부를 조사할 수 있다. 암호화 기능을 사용하면 주고받는 데이터가 인터넷상에서 도청되는 위험성을 적게 할 수 있다.

**관련어** WWW(World Wide Web), SET

**분야** e-비즈니스 보안

## SSO (Single Sign On)

### 단일 사용승인

한 번의 로그인으로 여러 개의 서비스들을 이용할 수 있게 해주는 시스템으로, 하나의 아이디로 여러 사이트를 이용할 수 있는 시스템으로 'Single Sign On'의 첫 글자를 따서 SSO라고도 한다. 여러 개의 사이트를 운영하는 대기업이나 인터넷 관련 기업이 각각의 회원을 통합 관리해야 할 필요성이 생김에 따라 개발된 방식으로, 1997년 IBM이 개발하였다. 개인의 경우, 사이트에 접속하기 위하여 아이디와 패스워드는 물론 이름, 전화번호 등 개인정보를 각 사이트마다 일일이 기록해야 하던 것을 한 번의 작업으로 끝냄으로써 불편함이 해소되고, 기업에서는 회원에 대한 통합관리가 가능해져서 마케팅을 극대화시킬 수 있다는 장점이 있다. 특히 권한관리시스템(EAM)과 함께 사용할 경우 보안성과 효율성을 함께 갖춘 통합 인증 시스템으로 활용할 수 있어 향후 더욱 인기를 끌 것으로 전망된다.

**관련어** EAM

**분야** e-비즈니스 보안

## STB (Set Top Box)

### 셋톱박스

셋톱박스는 일반적으로 비디오 온 디맨드와 영상판 홈 쇼핑, 네트워크 게임이라는 차세대형 유통방향 멀티미디어 통신 서비스(대화형 텔레비전)를 이용할 때에 필요한 가정용 통신 단말기

를 가리킨다. 텔레비전 세트 상에 놓고 이용하는 상자(단말)라는 의미에서 이렇게 불린다.

**분야** e-비즈니스 기술

### SURF (Settlement Utility for managing Risk & Finance)

Bolero(Bill of Lading Electronic Registry Organization) 시스템에서 구동되는 전자서류 교환처리 및 관리 자동화 서비스 프로그램. SURF는 무역거래의 워크플로우 관리, 거래당사자간 상호간 합의사항, 당사자 및 관계인의 실체정보 저장과 제공, 선적서류의 자동 교환 및 대금 결제 의무 이행관리, 거래당사자 계약의 거래내역 확인 등 대사정보 제공, 무역서류일치 자동 확인 등의 기능을 가진다.

**관련어** Bolero

**분야** 전자무역

### SWIFT (Society for the Worldwide Interbank Financial Telecommunication)

#### 스위프트

국제은행 간 통신협정으로, 1973년 5월 유럽 및 북미의 주요 은행이 가맹해 발족된 비영리 조직으로 본부는 브뤼셀에 있다. 각국의 주요 은행을 묶어 컴퓨터 네트워크를 구성하고 국제은행 간 자금결제, 금융관계 문서의 전송/교환을 신속, 정확, 안전, 저렴하게 처리하는 컴퓨터 정보 통신망이다. 우리 나라의 한국은행과 주요 금융기관도 1991년 3월에 SWIFT에 가입했다.

**관련어** e-Trade

**분야** 전자무역

### Switching Cost

#### 전환비용

전환비용이란 소비자가 현재 사용하는 브랜드나 특정 상품을 마케팅 커뮤니케이션에 의해 새롭게 제안된 다른 브랜드나 상품으로 바꿀 때 발생하는 소비자의 비용이다. 여기서 비용은 현금이라기 보다는 소비자가 상품이나 브랜드의 전환할 때 발생하는 소비자의 희생이나 추가적 노력 혹은 변화의 위험 등의 전반적인(객관적인 부분과 개개인이 느끼는 주관적인 요소를 모두 포함하는) 유형 무형의 가치이다.

**관련어** Network Effect, Increasing Return

**분야** e-비즈니스 이론

### SWOT

SWOT분석방법은 전략을 도출하기 위하여 자사의 능력을 통하여 환경에 대응하기 위한 방안으로 도출되는 방법 중의 하나이다. 스와트(SWOT)라는 이름은 자사의 능력의 강점·약점(Strength/Weakness)과 환경의 기회·위협(Opportunity/Threat)의 영문 머리글자만을 따서 붙인 것이다. 우선 환경분석을 살펴보면, 여기에는 활용하고자 하는 환경예측, 분석기법에 따라서 그 내용이 달라진다. 이러한 SWOT분석의 실제로 컨설팅 기관마다 독자적으로 양식을 개발하여 다양한 형태의 변형된 작업양식들을 활용하고 있으나, 주요 항목들로는 환경변화의 요소나 속성, 그 내용(기회, 위협)의 구분, 영향의 정도와 같은 내용들로 구성된다. 추가적으로 시기나 또는 우선순위와 같은 항목들을 추가할 수 있다. 이어서 기업능력을 평가하는데 기업능력의 평가작업에서는 우리 회사가 지니고 있는 역량의 강점과 약점을 한다. 이는 우리 자신의 실상을 점검함으로써, 변화하는 환경에 어떻게 대응할 것인가에 대한 전략을 모색하기 위한 것이다. 환경분석에서 기회요인과 위협요인이 식별되고, 기업능력에 대한 강점과 약점이 파악되면, 이제 무엇을 해야 할 것인가에 대한 환경대응 내용을 결정하는 작업을 수행한다. 이와 같은 분석을 통하여 조직에서 환경에 대응하는 방안들을 어떻게 만들 것인가에 대한 방법적 모색이 가능하게 된다.

**분야** e-비즈니스 평가

### Symmetric Cryptography

#### 대칭형 알고리즘

대칭형 알고리즘은 일반적으로 많이 사용되는 암호화 방식으로 암호화할 때 사용한 키를 암호화된 자료를 복호화할 때 또한 같은 키를 사용하는 것을 말한다. 이 대칭형 암호화 알고리즘은 암호화와 복호화가 빠르고 여러 가지 다양한 암호화 기법이 개발되어 있다는 장점이 있다. 그러나 이 방법은 소수의 사용자가 동일한 자료를 사용할 때 키의 공유문제가 발생한다는 단점이 있다. 이 방법의 대표적인 방식에는 DES(Data Encryption Standard)와 IDEA(International Data Encryption Algorithm)가 있다.

**관련어** Asymmetric Cryptography, PKI

**분야** e-비즈니스 보안

# T

## T2T (Things to Things)

유비쿼터스 컴퓨팅 환경 하에서 서로 떨어져서 존재하는 도로, 다리, 터널, 빌딩, 건물, 화분, 냉장고, 컵, 구두, 종이 등과 같은 물리적인 사물들끼리 스스로 연결되는 것. 사물들의 인터넷 화를 의미한다.

**관련어** TTT

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Target Marketing

### 목표마케팅

목표마케팅은 구매 가능한 고객집단을 선정하여 이들을 대상으로 집중적인 판매공략을 하는 방법이다. 대중마케팅에서는 실질적으로 목표 고객 집단을 선정하는 것이 쉽지 않았다. 고객에 대한 정보가 매우 적어 분석이 용이하지 않았던 대중마케팅에 비해, 인터넷 상에서는 개인 고객에 대한 정보의 채취가 가능하고, 이를 분석한 자료의 이용이 용이해졌다. 인터넷에서 표적 마케팅을 위해 마케팅 차별화전략을 수행함에 따른 판매원활동 등의 마케팅 의사전달 활동 등의 역할이 바뀌거나 중요성이 감소되고 오히려 웹 광고나 판매촉진의 역할이 강화되고 있다.

**관련어** One-to-One Marketing

**분야** 온라인 마케팅

## TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)

TCP/IP는 현재 인터넷 표준 프로토콜로서 최초 미국방성에서 구축한 ARANET 라는 프로토콜에서 시작되었으며, 후에 미국방위통신청(DAC-Defense Communication Agency)에서 컴퓨터간 통신을 위해서 TCP/IP를 사용하도록 한 것이 그 시초가 되었다. TCP/IP가 인기를 구가하게 된 건 인터넷의 등장이 그 결정적인 역할을 했으며, 가장 인기있는 인터넷 서비스인 “WWW”, “E-mail”, “TELNET”, “FTP” 등 대부분이 TCP/IP 기반에서 만들어져 있다. 인터넷으로 연결된 수많은 컴퓨터와 통신을 위해서 TCP/IP를 선택한 이유는 그 개방성에 있는데, 즉 하드웨어, 운영체제, 접속매체에 관계없이 동작할 수 있다는 점 때문에, 인터넷 통신을 위한 핵심으로 선택되었다. 현재는 수천만대의 컴퓨터가 인터넷을 통하여 거미줄처럼 연결되

어 있다. TCP/IP란 이름에서 알 수 있듯이, TCP/IP는 TCP + IP의 2개의 프로토콜로 이루어져 있는데, 통상 IP 프로토콜 위에 TCP 프로토콜이 놓이게 되므로 TCP/IP라고 부르게 되었다. 상위계층인 TCP는 메시지나 파일들을 좀더 작은 패킷으로 나누어 인터넷을 통해 전송하는 일과, 수신된 패킷들을 원래의 메시지로 재조립하는 일을 담당한다. 하위계층, 즉 IP는 각 패킷의 주소 부분을 처리함으로써, 패킷들이 목적지에 정확하게 도달할 수 있게 한다. 네트워크 상의 각 게이트웨이는 메시지를 어느 곳으로 전달해야 할지를 알기 위해, 메시지의 주소를 확인한다. 한 메시지가 여러 개의 패킷으로 나뉘어진 경우 각 패킷들은 서로 다른 경로를 통해 전달될 수 있으며, 그것들은 최종 목적지에서 재조립된다.

**관련어** Protocol

**분야** e-비즈니스 기반

## TEIN (Trans-Eurasia Information Network)

### 트랜스유라시아네트워크

트랜스유라시아네트워크 사업은 2000년 3월 대통령 유럽 3개국 순방시에 유럽과 아시아의 초고속정보통신망을 하나로 묶는 ‘Trans-Eurasia Information Network’ 구축을 제안하면서 본격적으로 추진되었다. ASEM 회원국들은 아시아와 유럽간 정보교류 및 공동연구를 위한 정보통신 인프라의 필요성을 강조하였으며 또한 지식과 정보의 교환을 위하여 TEIN의 중요성에 대한 인식을 같이하였다. TEIN은 2001년 12월에 우리나라의 초고속선도망(KOREN: KOrea advanced REsearch Network)과 프랑스의 국립연구망인 Renater를 2Mbps 대역폭과 유럽을 직접 연결하는 최초의 대륙간 링크라는 점에서 장기적으로 북미 중심의 세계 정보통신인프라 구조를 개선하는 효과도 얻게 되었다.

**관련어** 아·태정보통신기반

**분야** e-비즈니스 기반

## Telemarketing

### 텔레마케팅

텔레마케팅은 전화 등의 정보통신시스템을 이용하여 신규고객의 확보, 상품의 주문, 예약접수, 구매나 방문 촉진, 고객의 상담창구, 시장조사, 신상품 안내, 고객의 사후관리 등의 비즈니스를 창출하고 유지해가는 마케팅 활동이다.

**관련어** DB Marketing

**분야** 온라인 마케팅

## Telematics

### 텔레메틱스

텔레메틱스(telematics)란 위치측정시스템(GPS)과 무선통신을 활용, 운전자와 탑승자에게 교통정보와 응급상황 대처 능력을 제공하는 기술로, 원격으로 차량의 운전상태를 진단하고 무선인터넷으로 이메일이나 각종 정보를 이용할 수 있게 해주는 서비스를 의미한다.

관련어 GPS

분야 m-비즈니스

## Telnet

### 텔넷

인터넷 사용자는 텔넷을 이용하여 전세계의 다양한 온라인 서비스를 제공받을 수 있다. 물론 다른 컴퓨터에 접속하려면 그 컴퓨터를 사용할 수 있는 사용자 번호와 비밀번호를 알고 있어야 한다. 이 텔넷 응용서비스가 매우 효과적인 이유는 거리에 관계없이 쉽게 원격시스템에 접속할 수 있기 때문이다. 텔넷도 다른 TCP/IP 프로토콜의 인터넷 응용서비스들과 마찬가지로 모두 고유의 포트번호를 가지고 있는데 텔넷은 23번이라는 고유 포트번호를 가진다. 일반적으로는 이 번호를 사용하지만 특별한 게임이나 채팅 등의 서비스 제공이나 문제 해결을 위한 디버깅을 위해서 별도의 포트번호를 사용할 수도 있다.

관련어 TCP/IP, FTP

분야 e-비즈니스 기반

## Terrestrial Digital Multimedia Broadcasting

### 지상파 디지털 멀티미디어 방송

지상파 DMB는 현재 비어있는 주파수, VHF TV Channel 12번 (204~210 MHz)을 이용해 이동 수신용 멀티미디어 방송을 하는 개념이다. VHF 7 ~ 11 번과 13 번 채널은 지상파 TV의 디지털 전환에 따라 아날로그 TV 방송의 송출이 중단되는 오는 2010년 이후에 비워질 것으로 예상된다. 이에 따라 지상파 DMB로 활용할 수 있는 주파수가 앞으로 많아질 것으로 보이며, 국가 안보용으로 사용되고 있는 VHF 8 번과 10 번의 경우도 이를 지상파 DMB용으로 전환하려는 논의가 2003년 초부터 진행되고 있다. 정부는 VHF 12 번 채널을 통해 수도권 권 지역부터 지상파 DMB 서비스를 추진하며, 지방은 충청, 전라, 강원, 경상, 제주 등 5 개 권역으로 구분하고 각 권역에 1 개 TV 채널을 할당해 지역별로 지상파 DMB 도입을 추진하는 계획을 세워놓고 있다. 지방의 경우 기존 TV 중계국과의 주파수 조정이 필요한 만큼 DMB용 주파수를 할당하려면 TV 중계국의 주파수를 이전하도록 해당 방송사와 협의해야 한다. 이에 따라 지상파 DMB의 경우 주파수 여건상 전국 단일 주파수망 (SFN: Single

Frequency Network)에 의한 전국 방송이 불가능하며, 지역별 특성을 살리는 권역 별 방송 (MFN: Multi Frequency Network)만이 가능하다.

관련어 DMB, Satellite DMB

분야 디지털 콘텐츠

## TRS (Trunked Radio System)

### 주파수 공용통신 시스템

다수의 이용자가 복수의 무선 채널을 일정한 제어하에 공동 이용하는 이동 통신 시스템. 주파수 자원과 통신 범위가 넓은 하나의 제어국(중계국)을 공동 이용하는 통신망이라는 의미에서 자원 공유망(resource sharing network)이라고도 하고 무선 간선이라는 의미에서 트렁크(trunk)라고도 부른다. 주파수 공용 통신 시스템(TRS)은 본래 음성용이지만 데이터 전송이나 팩스 통신도 가능하다. 우리나라에서는 경찰, 검찰, 한국 전력, 교통 방송 등이 800MHz대의 주파수를 할당받아 자가 업무용 또는 사설 무선 통신 시스템으로 TRS를 운영하고 있으며, 일반 기업체 등의 업무용 TRS 서비스는 (주)한국 TRS에서 단독 제공하였으나 1996년 신규 사업 면허를 받은 TRS 사업자들이 전국 또는 지역 단위의 TRS 서비스를 제공하고 있다. 하나의 TRS 서비스 구역은 반경 20/30km이며 TRS는 하나의 제어국(중계국)과 다수의 가입자 군으로 구성되고 각 가입자군은 중앙의 지령국(고정국)과 다수 이동국으로 구성된다. 통신은 동일 가입자군 내의 지령국(본사 사무실 고정국)과 이동국 간 또는 이동국 상호 간에 가능하며 제어국이 제어 채널 호출을 검출하여 비어 있는 채널을 지정하기 때문에 혼신과 잡음이 발생하지 않는다. 통신은 모두 제어국을 경유하여 2개의 주파수를 사용하는데 하나는 제어국으로부터의 송신에, 다른 하나는 각 가입자군의 지령국이나 이동국의 송신에 할당된다. TRS는 운송업체, 유통업체, 제조/판매업체, 건설업체, 언론사, 병원 등에서 이동 중이거나 외근 중인 소속 직원에 대한 업무 연락이나 지시 전달 수단으로 주로 이용된다. TRS의 특징으로는 셀룰러 방식 등 다른 이동 통신에 비해 시설 투자비가 아주 적고, 가입자의 시설 유지비가 거의 들지 않으며, 요금이 저렴하고, 가입자의 소속 직원만 사용하므로 통화 누설이 없어서 비밀 유지에 적합한 점을 들 수 있다. TRS의 통화 방법에는 하나의 송수신기(예: 본사 지령용)에서 모든 송수신기(이동국)를 동시에 호출하여 통화하는 일제 통화, 몇 대의 이동국을 선택적으로 호출하여 통화하는 선택 통화, 1:1로 호출하여 통화하는 개별 통화가 있다.

분야 m-비즈니스 기술

## TTT (Things That Think)

### 생각하는 사물

1995년부터 개시한 MUT 미디어 라보의 프로젝트로 미래의 컴퓨팅은 '컴퓨터가 우리 주변의

일상생활에 들어와서 그것들이 서로 협조하면서 우리들의 생활을 돕는다'는 생각에 기초한다. '생각하는 사물' 연구 프로젝트가 가지는 성격은 지금까지 컴퓨터 기술에 대한 관점을 바로잡아, 컴퓨터는 사람이 쫓아다녀야 하는 대상이 아니라 컴퓨터가 지능화되어 스스로 사람들의 욕구에 맞추도록 하자는 데 있다.

**관련어** T2T

**분야** 유비쿼터스 주요 개념



## UBI (Ubiquitous Banking Interface)

UBI 서비스는 휴대전화번호만 알아도 송금할 수 있는 전자금융서비스이다. 기존의 모바일뱅킹서비스는 칩(chip)을 내장한 휴대폰이 있어야 가입하여 사용할 수 있고, 반드시 송금할 은행계좌번호를 알아야 거래가 가능하였다. 그러나 유비는 칩이 없는 일반 휴대폰으로 공인인증서를 발급 받고, 프로그램을 설치하면 상대방 계좌번호를 몰라도 휴대전화번호만 알면 송금과 이체가 가능하다. 4단계의 보안단계를 거치게 되어있는 기존 모바일뱅킹에 비해 보안수준이 낫다는 우려도 있다.

**관련어** P2P Payment

**분야** 온라인 금융

## Ubiquitous Computing

### 유비쿼터스 컴퓨팅

1990년대 초반에 Mark Weiser박사가 발표한 여러 논문들을 통해 알려진 유비쿼터스 컴퓨팅의 특징은 첫째, 눈에 보이지 않는 방법으로 컴퓨터가 작동되어야 하며 둘째, 일상적인 모든 물리공간에 컴퓨터가 탑재되어 물리공간의 존재가 확장될 수 있으며 셋째, 무선으로 연결된 수없이 많은 컴퓨터들과 끊임없이 상호작용을 할 수 있어야 한다는 것(Continuous Interaction) 넷째, 우리가 일상적으로 사용하는 가전제품, 의류, 가구 등 모든 물건과 장소에 컴퓨터가 내재된다는 것이다. 마지막으로, 유비쿼터스 컴퓨팅은 단지 사용자의 지시에 의해서만 필요한 서비스를 제공하는 차원을 넘어서, 컴퓨터 스스로 주변환경과 사용자의 상태를 인식하고 이에 적절한 서비스를 각각의 사용자에게 따라 다르게 제공할 수 있어야 한다는 것이다. 가상현실(Virtual Reality)의 반대되는 개념으로, 가상현실은 컴퓨팅기술로 가상의 현실을 창조해내는 것에 주안점이 있다면, 유비쿼터스 컴퓨팅은 컴퓨팅기술로 현실 공간을 정보화한다는 점을 강조한다.

**관련어** Virtual Reality

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Ubitizen

### 유비티즌

유비티즌은 네티즌처럼 네트워크가 아니라 현실로서의 생활공간에 언제, 어디서나, 어떤 기기 로든 접속되어 있는 사람이다. 유비티즌이 접속하는 생활공간은 그것을 구성하는 환경과 사물 들에 센서, 칩, 태그, 배지의 형태로 컴퓨터가 내장되어 있어서 매우 지능적이다. 환경과 사물 들이 지능적이고 네트워크로 사물과 사물, 사물과 이용자가 들고 다니는 단말이 서로 연결되 어 있기 때문에 유비티즌은时时각각 변하는 생활공간 속의 신선한 상황정보를 실시간으로 제 공 받을 수 있게 된다.

**관련어** Netizen, e-lancer

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## UC (Ubiquitous Chip)

### 유비쿼터스 칩

유비쿼터스 칩(UC)은 세상에 있는 인공물(건축물, 사회기반 구축물, 제조물 등) 이나 자연물 (동, 식물, 토양 등) 또는 인간에게 장착하는 소형, 경량, 저가의 내구성이 뛰어난 개체식별 (ID), 상태감지(센서), 정보발신(통신) 등의 기능을 가진 기기 군을 말한다. RFID와 센싱 디 바이스로 구성된다.

**관련어** RFID, Smart Dust

**분야** 유비쿼터스 기술

## U-Commerce (Ubiquitous Commerce)

### 유비쿼터스 상거래

U-커머스는 유비쿼터스 컴퓨팅 기술, 브로드밴드와 무선통신 기술, 어디든 들고 다니거나 입 을 수도 있는 다양한 단말기술, 차세대 응용 소프트웨어(real time OS, Physical Markup, Language 등) 기술들이 통합되어 쇼핑과 매장관리, 공급망 관리(SCM)와 고객관계 관리 (CRM), 제조공정 관리, 부품 및 기계의 유지관리, 물류, 교통, 의료, 기업경영관리, 정보서비 스 등의 다양한 분야에 응용된 새로운 비즈니스 체계를 의미하며, 인터넷을 통한 e-Commerce와 휴대폰, PDA를 통한 m-Commerce 등이 상호연동하면서 언제 어디서나 어떤 기기로나 효율적으로 활용할 수 있도록 하는 체계를 일컫는 신조어이나, 점차적으로는 e-Commerce의 영역에 자연스럽게 통합되어 사용될 것으로 판단된다.

**관련어** RFID, Smart Dust, Ad-Hoc Network

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## UDDI (Universal Description Discovery, and Integration)

UDDI는 기업이 제공하는 웹 서비스에 대한 정보를 등록하고 이를 실시간 검색할 수 있는 공 용 디렉토리 또는 프로토콜의 집합체이다. UDDI는 비즈니스와 해당 서비스에 대한 정보를 구조화된 방법으로 수용하기 위해 디자인되어 그 자체도 웹 서비스로 구현되어 있다. 따라서 UDDI를 통해 개인이나 회사가 제공하는 웹 서비스에 대한 정보를 등록하고 검색할 수 있으 며, 데이터는 표준 분류법을 사용하여 분류할 수 있으므로 카테고리별로 정보를 찾을 수 있다. UDDI는 웹 서비스라는 분산된 XML 기반 정보 레지스트리용으로 개발된 것으로 MS와 IBM 그리고 Ariba가 XML 기반 명령어에 대한 표준으로 후원하고 있는 사양이다.

**관련어** Web Service, WSDL (Web Service Definition Language), SOAP

**분야** e-비즈니스 기술

## UDRP (Uniform Domain name dispute Resolution Policy)

### 통일 도메인 네임 분쟁처리규정

타인의 도메인 네임으로 인하여 자신의 상표 등에 대한 권리가 침해 당하는 경우에 취할 수 있 는 구제조치는 크게 2가지로 나눌 수 있는데 법원에 소송을 제기하는 방법과 법원이 아닌 별 도의 분쟁처리기관에 분쟁처리를 신청하는 방법 등이 있다. 우선 법원에 소송을 제기하는 경 우는 상표법상 상표권침해, 부정경쟁방지법상 부정경쟁행위의 구성 등을 이유로 도메인 네임 사용금지(사용중지 가처분), 손해배상, 신용회복, 형사처벌 등을 청구할 수 있는데 이는 가장 확실한 분쟁해결 방법이라 할 수 있다. 다만 법원에서의 소송절차는 비용과 시간이 많이 소요되 며 절차가 까다롭다는 등의 단점이 있으므로 법원이 아닌 별도의 기관에 의하여 분쟁해결을 신청하는 행정적 절차를 진행할 수도 있다. 이를 소위 '통일 도메인 네임 분쟁처리규정 (UDRP)' 라고 하는데 악의적인 도메인 네임의 등록을 규제하기 위해 지난 '99년 국제 인터넷 주소관리기구인 ICANN이 채택하여 시행해오고 있는 것으로 .com, .net, .org와 같은 일반최 상위도메인에 한하여 미리 지정된 분쟁처리기관에 그 도메인 네임의 등록취소 또는 이전을 청 구할 수 있는 등의 제재를 가할 수 있다

**분야** e-비즈니스 법제도

## u-Government (Ubiquitous Government)

### 유비쿼터스 정부

Ubiquitous Government는 기존의 e-Government 나 m-Government의 개념을 포함하는 광의의 개념으로 유무선 어느 네트워크에서나 어느 단말기기를 이용하더라도 전자정부 서비 스를 제공하고 업무를 처리할 수 있는 전자정부를 지칭하고자 만든 신조어(buzzword)이자 유비쿼터스 컴퓨팅 추진의 구호로 사용되고 있으나 결국 전자정부의 개념으로 포함될 것으로

예상된다.

**관련어** Electronic Government, Ubiquitous Computing

**분야** 전자정부

## UIM card (User Identification[Identity] Module card)

### 사용자 식별모듈 카드

UIM은 이동전화 가입자 정보를 포함하고 있는 이동 통신 용 스마트 카드로서, 유럽 2세대 이동전화 방식인 GSM의 SIM(Subscriber Identity Module)을 CDMA에 적용할 수 있도록 변형한 것을 말한다. CDMA 중주국인 우리나라에서는 USIM(Universal Subscriber Identify Module)개발을 서두르고 있다. 우리나라를 제외한 전역에서 이동 통신용 칩카드가 보편화되었으며, 향후 비동기식 3세대 서비스(UMTS, 비동기식 MT-2000)에서 USIM(Universal Subscriber Identify Module) 카드는 필수 사양이다.

**관련어** SIM card

**분야** m-비즈니스

## UML (Unified Modeling Language )

객체 관련 표준화기구인 OMG에서 1997년 11월 객체 모델링 기술(OMT:object modeling technique), OOSE 방법론 등을 연합하여 만든 통합 모델링 언어로 객체 지향적 분석, 설계 방법론의 표준 지정을 목표로 하고 있다. 요구 분석, 시스템 설계, 시스템 구현 등의 과정에서 생길 수 있는 개발자간의 의사 소통의 불일치를 해소할 수 있다. 모델링에 대한 표현력이 강하고 비교적 모순이 적은 논리적인 표기법(notation)을 가진 언어라는 장점이 있다. 따라서 개발자간의 의사 소통이 쉬워지며 생략되거나 불일치되는 모델링 구조에 대한 지적도 용이하고, 개발하려는 시스템 규모에 상관없이 모두 적용 가능하다. 유스케이스(use case) 다이어그램, 클래스 다이어그램 등 8개의 다이어그램을 기반으로 객체지향 소프트웨어를 개발하기 위한 풍부한 분석 및 설계 장치를 제공하고 있다. UML을 가장 잘 적용할 수 있는 소프트웨어 개발 프로세스는 1998년 11월 미국 래셔널(Rational)사에서 개발한 통합 프로세스(Unified Process) 5.0이다. 이 프로세스는 웹 애플리케이션(web application) 개발에 효율적이고 개발팀의 생산성을 극대화하며 UML의 장점을 최대한 살릴 수 있도록 고안된 실무형 개발 프로세스이다.

**관련어** Object, CBD (Component Based Development)

**분야** e-비즈니스 시스템

## UMTS (Universal Mobile Telecommunications System)

### 범용 이동 통신 시스템

유럽 전기 통신 표준 협회(ETSI)가 장기 계획으로 추진 중인 시스템으로 셀룰러 방식 이동 통신, 코드 없는 전화, 텔레포인트, 무선 LAN 및 무선 호출 등 모든 종류의 이동 통신을 결합한 통합 이동 통신 시스템. 21세기를 목표로 개발 중인 이 시스템의 개념은 이용자의 위치(환경)와 시스템의 용량에 따라서 데이터 전송 속도에만 제한이 있을 뿐 장소에는 아무런 제한 없이 동일한 종류의 서비스를 제공할 수 있게 하는 것이다. 부호 분할 다중 접속(CDMA), 멀티미디어 등 신기술을 결합하고 혼합 셀 구조를 실현하여 최고 2Mbps의 전송 속도를 제공하는 범용 이동 통신 시스템을 개발하는 것을 목표로 하고 있다.

**분야** m-비즈니스 기술

## UNCITRAL (United Nations Commission on International Trade Law)

### UN국제상거래위원회

1966년 UN 제21차 총회의 결의에 의해 국제상거래법의 전진적인 조화와 통일을 목적으로 하여 설립되었다. 설립 당시에는 UN 총회의 선거에 의하여 아프리카 7개국, 아시아 5개국, 동유럽 4개국, 라틴아메리카 5개국, 서유럽 및 기타 8개국 등 29개국으로 구성되었다. 위원회는 제1차 총회를 1968년 뉴욕에서, 제2차 총회를 1969년 제네바에서 개최한 후, 뉴욕과 제네바에서 교대로 해마다 총회를 열고 있으나, 그 보고서는 그 해의 UN 총회에서 심의된다. 1996년 6월 전자상거래 모델법(UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce)을 채택하고 국제간 거래에 있어 전자상거래의 사용을 합법화할 법률적 기초를 제공하고 있으며, 대상분야는 국제상품판매, 유통증권, 신용장, 보상 및 담보해운과 상사중재 등 국제상거래의 사법관계 전반에 걸쳐 있다. 본부는 오스트리아 빈에 있다.

**관련어** e-Trade

**분야** e-비즈니스 관련 기구

## Unsolicited Commercial Electronic Mail Act of 2001

### 불청상업전자우편법

미국에서 2001년 제정된 불청상업전자우편(UCE)에 관한 법으로서 ‘스팸(Spam)’이라는 대량으로 발송되는 전자우편에 대한 정의와 청하지도 않고(unsolicited), 원하지도 않은 경우(unwanted)에 발송되는 전자우편(UCE)으로 인한 피해를 막기 위해 제정되었다. 본 법안의 주된 내용으로는 규제 대상인 전자우편에 대하여 정의하고 있으며, UCE 전송시 준수사항 그리고 전자우편 리스트상에서의 주소의 매매 또는 공급 금지 등에 관한 내용이다. 금지조치를 위반한 경우 500\$이상 최고50,000\$의 벌금이 부과된다. 그러나 본 법안은 UCE가 온라인 환

경에서의 기업의 중요한 마케팅 도구로 이용될 수 있다는 점을 명시하고 있다. UCE(unsolicited commercial electronic mail) 전송시 준수사항으로는, 외설적인 요소나 성행위를 묘사하는 요소를 포함하는 메시지인 경우에는 메시지의 제목에 'ADV: Adult Advertisement'를 첫 단어로 사용해야 하고, 전자우편의 전송자나 전송자를 대신하는 사람은, 수신자가 자신의 전자우편 주소의 제거를 요구할 수 있도록 전자우편에 회신기능을 포함하여야 하며, 전송자는 수신자가 전자우편 주소의 삭제를 요구한 날로부터 3일 이내에 전송자의 전자우편 목록에서 수신자의 전자우편 주소를 삭제해야 한다는 것을 내용으로 한다. 또한, 전송자나 전송자를 대신하는 사람은, 수신자가 삭제를 요구한 수신자의 전자우편 주소를 타인에게 판매 또는 공급하여서는 안 된다.

**관련어** spam

**분야** e-비즈니스 법제도

### UNSPSC(The United Nations Standard Products and Services Code)

UNSPSC는 UN의 UNCCS(United Nations Common Coding System)와 세계적인 기업 신용평가기관인 D&B사의 SPSC(Standard Product and Services Codes) 코드가 결합되어 만들어진 결과물로서 전자상거래를 위한 상품 및 서비스용 분류표준으로 개발된 가장 광범위하고 체계적인 분류체계라 할 수 있다. UNSPSC 구조는 Segment, Family, Class, Commodity 4단계의 계층구조를 이루며, 각 단계가 두 자리 수로 구성되어 총8자리수의 분류 코드로 이루어져 있다. UNSPSC가 다른 상품분류체계와 달리, 가장 큰 의미를 가질 수 있는 것은 글로벌 e마켓플레이스 분야에서 사용되는 상품과 서비스를 분류하는 첫 번째 상품분류 코드라는 점과 B2B 전자상거래에서 발생하는 거래의 다양한 품목을 업종이나 특성에 따라 체계적으로 분류할 수 있는 특성을 갖고 있기 때문이다.

**분야** 기업간 e-비즈니스

### USB(Universal Serial Bus)

#### 범용 직렬 버스

USB(Universal Serial Bus)란 인텔, 컴팩, IBM, DEC, 마이크로소프트, NEC, 노던텔레콤 등 7개 기업이 합의한 PC주변기기 포트규격을 말한다. 인텔이 1996년 2월 이를 구현할 수 있는 '인텔 82930A' 컨트롤러를 상용화 함으로써 전세계 PC업체들이 이를 채용하여 제품을 개발하였다. 이 방식은 P&P(플러그 앤드 플레이)를 거의 완벽하게 실현할 수 있는 PC규격으로 평가 받고 있다.

**분야** e-비즈니스 기술

### Usenet

#### 유즈넷

1979년 Duke대학에서 처음 시작된 유즈넷은 특정 분야에 관심 있는 사용자끼리 모여서 관심 분야에 대한 게시물을 올리고 전자 우편을 주고받는 세계적인 네트워크이다. 일반적으로 UNIX 시스템을 연결하여 사용한다. 보통 뉴스넷과 동일한 의미로 사용된다. 유즈넷에 등록되는 뉴스를 유즈넷 뉴스라고 한다. 이 뉴스에는 갖가지 정보가 등록되며 매일 수많은 게시판이 생성되고 없어진다.

**관련어** Telnet

**분야** e-비즈니스 기반

### USN(Ubiquitous Sensor Network)

#### 유비쿼터스 센서 네트워크

각종 센서에서 감지한 정보를 무선으로 수집할 수 있도록 구성된 네트워크. WPAN(Wireless Personal Area Network), Ad-Hoc network 등의 기술이 발전함에 따라 u센서 네트워크 기술이 매우 활성화되고 있다. 센서의 종류로는 온도, 가속도, 위치 정보, 압력, 지문, 가스 등 다양하게 존재한다. 물류의 흐름을 파악하기 위하여 RFID(Radio Frequency Identification) 기술을 이용하여 사물에 태그(tag)를 부착하여 각종 물류정보의 흐름을 파악하는 기술도 등장하고 있다. UC 버클리에서 추진중인 프로젝트로 군사용으로 활용 가능한 초소형 먼지센서 개발연구가 하나의 사례이다.

**관련어** RFID, WPAN, Ad-Ho

**분야** 유비쿼터스 기술

### Utility Computing

#### 유틸리티 컴퓨팅

컴퓨터의 하드웨어나 소프트웨어를 사용한 만큼 요금을 지불하는 방식으로 하드웨어 종량제 판매라고도 한다. 정보기술(IT)에 전기요금이나 수도요금과 같은 유틸리티 산업의 개념을 접목한 것이다. 2001년 미국의 휴렛패커드가 고성능 유닉스서버인 슈퍼돔을 출시하며 처음으로 도입하였으며, 이후 IBM과 선마이크로시스템스 등 대형 컴퓨터 업체가 적극적으로 개발에 참여하고 있다. 기업에서는 필요 이상으로 장비를 구매하지 않아도 되고, 사용한 만큼만 지불하므로 비용이 절감되며, 자원을 효율적으로 활용할 수 있다는 장점이 있다. 그러나 종전에는 없던 새로운 과금체계를 만들어야 하고 장비도 여기에 맞춰 개선시켜야 하며, 특히 보안과 요금체계, 서비스 업체에 대한 신뢰도를 높여야 한다는 문제점이 있다.

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## UX (Ubiquitous service eXchange)

### 유비쿼터스 서비스 유통센터

유비쿼터스 서비스 유통센터는 다양한 애플리케이션에 의해 제공되는 서비스와 수요자를 연결하는 유비쿼터스 네트워크 상의 가상 서비스 공급의 장을 말한다. IT에 익숙하지 않은 사람들을 위해 기본 기능으로 콜센터 기능(창구안내), 마켓플레이스 기능(중개, 가격매김), 서비스 평가 기능이 있다.

**관련어** Ubiquitous Computing

**분야** 유비쿼터스 주요 개념



## VAN (Value-Added Networks)

### 부가가치통신망

VAN(부가가치통신망)이란 공중전기통신사업자로부터 회선을 빌려 컴퓨터를 이용한 네트워크를 구성, 정보의 축적·처리·가공을 하는 통신서비스 또는 그 네트워크를 제공하는 사업을 말한다. 1973년에 세계 최초의 VAN사업자가 미국에서 출현, 그 후 1975년에 TELENET이 VAN서비스를 개시하였으며 1977년에는 TYMNET이 서비스를 개시, 본격적인 VAN의 시대가 열렸다. VAN에 가입·이용하는 목적으로는 1)VAN을 이용함으로써 이기종 호스트 컴퓨터간 접속이나 단말기와의 접속 프로토콜변환을 네트워크 내에서 해 호스트 컴퓨터의 부하경감과 2)이업종, 이기업간의 접속에 의한 뉴비즈니스의 발굴 3)데이터통신의 효율향상과 통신코스트의 절감 4)회선의 확장·변경 및 오퍼레이션 등의 운용관리를 VAN에 맡김으로써 얻어지는 부하와 코스트의 경감화 등을 들 수 있다.

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## VDSL (Very high-data rate Digital Subscriber Line)

### 초고속 디지털 가입자 회선

전화선을 이용한 고속 디지털 전송 기술의 하나. 기존의 디지털 가입자 회선 기술인 비대칭 디지털 가입자 회선(ADSL)보다 전송 거리가 짧은 구간에서 고속의 데이터를 비대칭으로 전송하는 기술이다. 현재 하향(가입자 측) 전송 속도는 13~ 52Mbps, 상향(교환국 측)전송 속도는 1.5~ 2.3Mbps이며 전송 거리는 0.3~1.5km이다.

**관련어** ADSL

**분야** e-비즈니스 기반

## Versioning

### 버저닝

Versioning이란 동종의 상품을 품질, 기능, 제공시기 등 상품의 특성을 차별화하여 각기 다른 수요자그룹에 다른 가격으로 판매함으로써 이윤을 극대화하려는 전략이며, 특히 제품사양의 변경이 용이한 디지털 상품의 판매에 있어 유용한 전략이다. 소프트웨어를 기능이 단순한 일반용과 기능이 강화된 전문가용으로 구분하여 다른 가격에 판매하는 행위나 특급과 일반 등

배송 시간을 차별하는 배송서비스, 무료 이용자에게는 중요정보의 누락, 사용 중 가입을 권유하는 메시지를 보내는 등 의도적으로 이용상의 불편을 제공하는 웹사이트의 각종 서비스 등이 그 예이다. 디지털의 특성로 인하여 다양한 양태의 버저닝이 가능하며, 다음과 같은 여러 형태의 버저닝 방법이 있다. 1)제공 시점(Delay): 같은 증권정보일지라도 20분 늦게 제공되는 것은 무료로 배포되고 실시간으로 제공되는 것은 비용부담을 시키는 것. 2)유저 인터페이스(User Interface): 전문가용 버전은 강력한 기능의 유저 인터페이스를, 일반 버전은 단순한 인터페이스를 담고 있게. 3)편이성(Convenience): 저가 버전은 사용하기 까다롭게, 고가 버전은 쉽게 사용할 수 있게. 4)해상도(Image Resolution): 저해상도 이미지주는 저가에, 고해상도 이미지주는 고가에. 5)작업 속도(Speed of operation): 느린 속도를 가진 버전은 싸게, 쾌속 버전은 비싸게. 6)사용 유연성(Flexibility of use): 로-엔드 소프트웨어 제품은 특정 몇몇 작업만 가능하게, 하이-엔드 제품은 보다 더 유연하게. 7)능력(Capability): 전문가용 버전은 저가 버전보다 더 많은 능력을 갖게, 더 많은 일을 할 수 있게. 8)기능과 특징(Features and Functions): 하이-엔드 버전은 더 많은 기능을 담아서. 9)포괄성(Comprehensiveness): 하이-엔드 데이터베이스는 보다 더 종합적이고 포괄적인 내용을 담고 있게. 10)귀찮게만듬(Annoyance): 이른바 'nagware'라는 저가 버전을 판매한다 - 프로그램 구동되는 시간이 오래 걸린다든지, '등록'을 요구하는 대화상자가 뜬다든지, '업그레이드 하세요' 등의 메세지가 담긴 대화상자가 뜨게. 11)기술 지원(Technical Support): 저가 제품은 기술지원이 없고, 고가 제품은 확실한 기술지원을 함.

**관련어** Bundling

**분야** 온라인 마케팅

## Vertical e-Marketplace

### 수직형 가상시장

특정 제품이나 시장에 초점을 두고, 어느 특정 산업(화학, 전자 부품, 금속, 에너지 등)에 한해 특화된 서비스를 제공하는 e-마켓플레이스를 의미한다. 주로 각 산업에 대한 이해와 문제점의 해결에 초점을 두고 있다. 예를 들면 전통적인 구매과정을 자동화시켜서 각 산업에 특화된 방식으로 서비스를 제공하는 것을 들 수 있다. 이러한 수직 e-마켓플레이스의 성공 가능성은 판매자와 구매자 사이에 시장분할이 심화되어 있을수록, 기존 공급체인에 비효율성이 높을수록, 또한 기존에 확보한 판매자와 구매자를 위한 인접 산업(Vertical)의 보유 수에 따라 높아진다. 대표적인 수직 e-마켓플레이스로는 철강제품과 관련된 전자상거래 시장이 e-Steel을 꼽을 수 있다. 이 외에도 병원 및 의약 제품 전문 서비스 업체 Broadlane(Ventro), 비 상업용 재화, 식음료, 섬유, 일반 기계 그리고 소매 약품 등의 조달과 중개를 수행하는 Global NetXchange(GNX) 등이 모두 이러한 수직적 마켓플레이스라고 할 수 있다. 수직 포털 또는

보털이라고 불리기도 한다.

**관련어** Horizontal e-Marketplace, e-Marketplace

**분야** 기업간 e-비즈니스

## Vickrey Auction

### 차최고가 밀봉 입찰 방식

입찰방식의 한 종류로서 Second Price Sealed Bid라고 불리우는 Vickrey 경매는 노벨상 수상자 William Vickrey가 제안한 방식으로 최고가 밀봉입찰 방식과 마찬가지로 비공개로 진행된다. 낙찰은 가장 높은 가격을 매긴 사람에게 이루어지나, 두번째로 높은 가격으로 지불이 이루어지는 방식이다. 판매자에게는 영국식 경매 만큼의 수익을 보장하고, 구매자에게는 합리적인 가격을 제시해 주는 모델이라 볼 수 있다. 터무니 없이 높은 가격을 제시하여 낙찰 후 포기할 수 밖에 없거나 낙찰자가 파산하는 등의 불이익을 당하지 않도록 하는 일종의 보호장치로 볼 수 있다.

**관련어** Bidding, English Auction, Sealed Bid Auction, Yankee Auction

**분야** 온라인 경매

## Viral Marketing

### 바이러스 마케팅

고객으로 하여금 업체를 대신해 주변의 다른 사람에게 재화나 서비스를 광고하게 만드는 마케팅 방법으로 어떤 회사나 그 회사의 제품에 관한 홍보를 소비자들의 입을 빌어 전하는 방식이다. 이러한 '입에서 입으로' 전하는 광고 효과는 기존 오프라인 마케팅에서도 활용되고 있는 것으로 빠른 시일 내에 큰 효과를 볼 수 있는 마케팅수단 중의 하나이다. 미국의 무료 전자우편인 핫메일(hotmail)이 처음으로 시도해 큰 성공을 거둔 이후 보편화되었다. 핫메일은 무료 전자우편 서비스를 시작하면서 빠른 시간 내에 여러 사람들에게 핫메일의 존재를 알리기 위해 전자우편을 주고받을 때는 반드시 편지 말미에 '무료 전자우편 서비스 핫메일'이라는 홍보 문구를 붙이도록 하였다. 사이트 광고를 주변 사람들에게 재 전송해 줄 경우 경품이나 현금을 주는 것도 바이러스 마케팅의 일종이다. 예를 들면 'Tell-A-friend Broadcaster'라는 프로그램은 이런 바이러스마케팅의 효과를 극대화시킬 수 있는 수단으로 사람들이 자신이 방문한 사이트를 남들에게 추천할 수 있는 기능이 있다. 더 자세히 설명하자면, 사이트 방문객이 로그아웃을 하려 하면 조그만 창이 뜨게 되는데 그 창 안에 이 사이트를 추천해 주고 싶은 사람들의 이메일 주소를 입력할 수 있도록 되어 있다. 그리고 참여도를 높이기 위해 방문객이 그 곳에 추천인 정보를 입력하면 경품을 주고, 추천을 받은 사람은 메일 전송자로부터 그 사이트나 제품에 대한 메시지를 받는다.

**관련어** SNA

## 분야 온라인 마케팅

## Virtual Community[Cybercommunity]

## 가상공동체(싸이버커뮤니티)

통신망에 연결된 컴퓨터를 통해 일어나는 일련의 지속적이고 다양한 상호작용 또는 가상공간에서 사람들이 지속적으로 토론하고 인간적인 감정을 나눔으로써 형성하는 인간적 관계망에서 비롯된 사회적 집합체. 전자게시판, 온라인 게임, 메일링 리스트, 온라인 경매 등의 인터넷 서비스를 매체로 하여 공동된 관심사를 가진 사람들끼리 오프라인 상에서가 아닌 온라인 상에서 만나고 활동하며, 정보를 교환하고 상호 작용하는 공간.

관련어 Cyberspace

분야 디지털 문화

## Virtual Enterprise

## 가상기업

가상기업은 동종업체, 협력업체나 경쟁업체간에 전략적 제휴나 합작관계를 맺고 이를 통해 형성하는 기업 네트워크로서 특정목적을 달성한 후에는 해체되는 한시적인 기업형태를 말한다. 가상기업에는 독립적인 기업들, 즉 생산, 공급, 디자인, 유통업체, 경쟁업체까지도 참여한다. 각 파트너는 핵심능력을 제공하기 때문에 개별기업으로는 성취할 수 없는 최상급의 조직을 창출할 수 있다. 첨단 정보통신망을 구축하여 부품과 디자인 업체 등 협력업체끼리 정보교환을 쉽게 하여 저렴하게 신기술을 개발한다. 이때 참여한 기업들은 협력기간 동안에는 강한 공동 운명체 의식을 갖지만 존재의 필요성이 끝나면 가상기업은 해체된다. 미국 리하이대학 부설 아이아코카 연구소의 로저나겔 교수가 미국 제조업체의 침체를 집중적으로 연구하면서 창안하였다. 기업조직이 거대하고 복잡해지면 환경변화에 대한 신속한 대응이 어렵고 반대로 소규모 기업일 경우 자원부족 등으로 인해 효과적 사업추진이 어렵다는 기존의 한계를 극복하는 대안으로 가상기업이 출발한다. 20세기 대량생산 형태에서 기업간의 경쟁이 1차원적인 가격 중심으로 이루어졌다. 그러나 21세기의 경쟁형태는 다차원적이다. 가격뿐만 아니라 제품에 대한 정보와 서비스가 결합되어 있어 각종 지식과 노하우가 필요하며 이를 위해서는 경쟁기업의 협력도 불가피하게 된다. 따라서 환경 및 고객의 욕구변화에 대한 적응력이 뛰어나면서도 외부자원을 효과적으로 활용할 수 있는 유연한 조직형태를 취하게 된다. 기업의 전통적인 경계를 재정립하고 경쟁업체, 협력업체, 고객들과의 교류를 통해 상호 긴밀도를 한층 높이는 새로운 모델로 자리잡고 있다. 성공조건으로는 적합한 파트너의 선정, 공정성, 우수 인력 확보, 구체적인 목표의 설정 및 양질의 정보시스템 구축 등을 들 수 있다.

분야 e-비즈니스 주요 개념

## Virtual Integration

## 가상 통합

소비자 관점에서 가상통합을 정의한다면, 가상통합이란 각 사업자들은 독립적으로 존재하지만 소비자의 입장에서는 그 사업자들이 통합되어 있는 것처럼 보일 수 있도록 인터페이스가 통합되어 나타나는 것을 의미한다. 예를 들어, 현재 각 은행들이 인터넷 채널을 개설하고 있지만, 고객관점에서의 가상 통합은 아직 이루어지지 않고 있다. 고객들은 각 은행들과 인터넷을 통하여 개별적으로 의사소통 할 수 있지만, 고객 중심의 통합적 서비스를 받고 있는 상황은 아니다. 고객이 A, B, C 세 은행과 거래하고 신용카드 D사와 거래하며, E 증권 회사와 거래하고, F, G 보험 회사와 거래하고 있다면, 고객은 하나의 통합된 인터페이스로 자신의 재무 정보를 보고 싶어할 것이다. 즉, 이번 달의 수입과 지출을 자기와 거래하는 모든 금융 기관의 정보가 통합된 형태로 보고 싶어할 것이며, 이러한 상황에서 자금 이체, 신용 카드 결제, 주식 투자 등의 거래를 수행하고 싶어할 것이다. 많은 사람들이 월드와이드웹의 매체(Media)로서의 특성을 이야기할 때, 양방향성과 멀티미디어라는 특성을 이야기한다. 하지만, 전화는 이미 양방향이며, TV는 이미 멀티미디어이다. 월드와이드웹이 새로운 비즈니스 미디어로서 주목을 받는 진정한 이유는 가상통합을 최초로 가능하게 했다는 점인 것이다. 참고로 수직적 통합(Vertical Integration)은 어떤 사업자가 자신의 공급자에서부터 수요자에 이르는 가치 체계를 일관적으로 통합하는 것을 의미하고, 수평적 통합(Horizontal Integration)은 유사 동종의 사업자들이 스스로의 이익을 위해 통합하여 협조하는 것을 의미한다.

분야 e-비즈니스 이론

## Virtual Reality

## 가상현실

컴퓨터에 의한 멀티미디어 기술을 활용하여 사람의 오감을 작용시켜 현실감을 지닌 가상적인 세계를 컴퓨터그래픽스 등을 사용하여 컴퓨터 안에 만들어내는 기술로 이 가상체계를 통해 컴퓨터를 액세스 할 수 있으므로 컴퓨터를 사용하기 쉬워진다. 어떤 특정한 환경·상황을 컴퓨터를 이용하여 모의실험(simulate)함으로써 그것을 사용하는 사람이 마치 실제 주변 상황·환경과 상호작용을 하고 있는 것처럼 만들어 주는 인간-컴퓨터 간 인터페이스이다. 사용 목적은 사람들이 일상적으로 경험하기 어려운 환경을 직접 체험하지 않고서도 그 환경에 들어와 있는 것처럼 보여주고 조작할 수 있게 해주는 것이다. 응용분야는 교육, 고급 프로그래밍, 원격조작, 원격위성 표면탐사, 탐사자료 분석, 과학적 시각화(Scientific Visualization) 등이다.

관련어 VRML(Virtual Reality Modeling Language)

분야 e-비즈니스 주요 개념

## VLAN (Virtual Local Area Network)

### 가상 랜

가상적인 기능을 가진 구내 정보 통신망(LAN) 스위치나 비동기 전송 방식(ATM) 스위치를 사용해서 물리적인 배선에 구애 받지 않고 동보 패킷(broadcast packet)이 전달되는 범위를 임의로 나눈 LAN. 접속구(port) 단위, MAC 주소나 IP 주소 단위, 프로토콜 단위 등으로서 가상 LAN을 조립할 때의 제품이다. 다만 다른 가상 LAN에 속한 단말 간의 통신에서 라우터가 필요하다. 또 복수의 LAN 스위치를 거쳐 가상 LAN을 구성하기 위해서는 IEEE 802.1Q라는 규격이 표준화되어 있다.

**관련어** LAN

**분야** e-비즈니스 기반

## VM (Virtual Machine)

### 버추얼머신(가상기계)

VM은 사용자가 서버에서 필요한 콘텐츠나 애플리케이션을 다운로드 받아 단말기에서 구동할 수 있는 미들웨어의 일종이며 현재 출시되는 대부분의 단말기에 VM을 탑재한 단말기가 보급이 되고 있다. VM은 독립적인 환경에서 애플리케이션 등이 실행할 수 있는 환경을 의미한다. VM의 용어는 객체지향언어인 SmallTalk에서 사용되었으며 특징으로는 이 기종간의 자유로운 인식과 사용자의 추상화 API 제공 등을 들 수 있다. 따라서 VM이 포팅된 단말기에서는 동일한 실행환경을 가지게 된다. 즉 개발자에게는 단말기가 어떠한 종류라도 단말기 OS 및 개발 환경과는 무관하게 독립적인 개발 환경이 제공된다는 점이다.

**관련어** Java

**분야** e-비즈니스 기술

## VMI (Vendor Managed Inventory)

### 공급자 재고관리

VMI는 소매업에 의한 발주단위 자체를 없애고, 재고관리를 제조업과 도매업에 맡기는 개념이다. 물건(재료,부품 등)을 공급 받는 측에서는 시시때때로 물품을 발주하는 것이 아니라 공급자가 맡겨놓은 재고에서 필요한 만큼 사용하고 나중에 사용한 만큼 결제하면 되는 업무 시스템이다. VMI를 구축하면 컴퓨터의 발주처리비용이 필요 없고 상품의 리드타임단축과 대폭적인 재고삭감 가능하다. 또한, 제조업과 도매업이 소매업의 점포에서 재고 품질을 감소시키고, 그 제품의 매상을 증가시킬 수 있다. 소매업으로부터 제품 파이프라인을 거슬러 전송되는 단품별 매상정보를 제조업과 도매업 측에서 시장분석, 상품기획, 단품별 매상예측 등에 이용함으로써 과잉생산과 과잉재고의 방지를 가능하게도 한다. VMI는 QR과 ECR의 개념이 발전

해 온 연장선상에 있다고 볼 수 있다. 또한 이러한 프로세스는 정보기술의 발전으로 재고와 출하가 실시간으로 인터넷을 통하여 파악되기 때문에 가능한 것이다. 하지만 이 프로세스는 근원적인 문제점을 안고 있다. 구매자 측에서는 재고부담 없이 공급자 책임 하에 마음껏 원재료나 부품을 생산에 투입 또는 판매할 수 있지만 공급자 입장에서는 팔려나가기 전까지는 매출로 잡을 수 없는 애로사항이 있다. 즉,우리 공장에서 물건이 출하되어도 구매자 측에서 입고를 잡아주기 전까지는 매출이 아닌 것이다. 우리나라 현실에서는 차칫 잘못하면 대기업이 중소기업을 대상으로 횡포를 부릴 수 있는 여지가 있는 시스템이다.

**관련어** CMI, CPFR, SCM, CAO

**분야** SCM

## VMNO (Virtual Mobile Network Operators)

### 가상이동망사업자(무선 별정 통신 사업자)

이동 통신망이 없는 사업자가 기존 통신 사업자로부터 망의 일부를 구입해 각종 부가 이동 통신 서비스를 제공하는 사업자. 정부로부터 할당 받은 주파수나 네트워크(기지국 등) 기반 없이도 별도의 코드(식별번호)를 부여 받아 유통망, 마케팅, 브랜드를 활용해 이동통신 서비스를 제공한다. 콘텐츠 채널 확보가 용이하지만 단일 사용자 부류를 대상으로 서비스를 제공하므로 콘텐츠를 다양화하여 휴대 전화 디자인, 취향에 따른 벨소리 선택, 다양한 스크린 화면 등의 특색 있는 서비스 제공이 요구되는 사업이다. 우리나라에서는 휴대인터넷 사업자에 VMNO가 포함된다. VMNO는 1999년 11월 영국의 버진모바일이 처음 상용화했으며 서비스 1년 뒤인 지난해 10월 말까지 50만가입자를 확보, 시장진입에 성공한 것으로 평가됐다. 휴대폰 가입자 증가율 둔화와 네트워크 용량이 남아도는 제3세대 이동 통신 환경에서 중요한 역할을 수행할 가능성이 있다. Mobile Virtual Network Operators(MVNO)라고 사용되기도 한다.

**관련어** MVNO

**분야** m-비즈니스

## VOD (Video on Demand)

### 주문형 비디오

프로그램을 주문하고 기다려야 하는 기존의 PPV(Pay Per View)서비스와는 달리 가입자가 원하는 시간에 원하는 프로그램을 즉시 선택해 시청할 수 있는 양방향 영상서비스. 지역 전화회사나 유선 TV 방송사가 제공하는 VOD 서비스는 DVD급의 화질에 VCR기능(Play, Pause, Fast-forward, Rewind)을 활용할 수 있는 장점도 갖고 있다. 형태별로는 프로그램당 일정 요금을 지불하는 RVOD(Real VOD) 서비스, 제공되는 프로그램 패키지를 횡수에 관계없이 시청하고 월 정액을 지급하는 SVOD(Subscription VOD) 서비스, 마케팅 수단으로써

공급되는 무료인 FOD(Free on Demand) 서비스로 분류할 수 있다.

**분야** 디지털 콘텐츠

### VoIP (Voice over Internet Protocol)

IP망(인터넷)과 기존 PSTN망(전화)을 이용하여 상호 통화할 수 있는 시스템으로 음성을 데이터로 바꾸어 인터넷 망을 통해 전송해주는 게이트웨이 장비를 이용하여 장거리 구간(시외, 국제전화)의 통신비용을 절감할 수 있는 기술이다.

**관련어** Internet Phone

**분야** e-비즈니스 기술

### Vortal (Vertical Industry Portal)

#### 보털

Vortal은 전문적인 분야에서의 포털 사이트를 의미한다. 특정 산업이나 제품만을 대상으로 전문적인 정보제공 및 거래에 초점을 맞춘 형태로, 일반적인 포털사이트가 이용자로 하여금 원하지도 않는 많은 결과값으로 인해 시간 절약을 위해 검색하는 이용자에게 오히려 불편을 초래하는 문제를 해결하기 위해 등장하기 시작하였다. 보털은 대체로 뉴스, 조사 및 통계, 검토자료, 회보, 온라인 도구, 그리고 특정 산업에 대해 사용자들의 취미를 기를 수 있는 전문화된 다양한 서비스들을 제공한다. 웹이 점차 비즈니스의 표준도구로 정착됨에 따라, 보털은 인터넷의 보편적인 관문으로서, AOL이나 야후 등과 같은 일반적인 포털 사이트들과 연합하거나, 그것들을 대체할 것으로 예측된다.

**관련어** Vertical e-Marketplace

**분야** 기업간 e-비즈니스

### VPN (Virtual Private Network)

#### 가상 사설망

가상 사설망(Virtual Private Network)은 자체 정보통신망을 보유하지 않은 사용자도 공중 데이터 통신망을 이용해 마치 개인이 구축한 통신망과 같이 이를 집적 운용, 관리할 수 있도록 하는 것을 말한다. 인터넷을 가상으로 전용망(사설망)처럼 꾸며 사용하는 인터넷VPN서비스는 특히 해외지사를 운영하고 있는 기업의 경우 본사와 국내 인터넷 서비스제공자(ISP)를 연결하고 ISP와 각 지사를 다시 연결하는 형태로 인터넷 망을 전용선처럼 사용할 수 있다. 따라서 본사와 지사를 실제 전용선으로 연결할 때 발생하는 비용을 절감하고 시스템 관리를 ISP에 맡기므로 관리자의 업무를 줄일 수 있는 장점이 있다. 이 때문에 기업들은 전용망 비용을 줄이기 위해 VPN도입을 크게 늘려나가는 추세다.

**관련어** Extranet

**분야** e-비즈니스 보안

### VRML (Virtual Reality Modeling Language)

인터넷에 3차원 공간을 표현하는 그래픽스 데이터의 기술 언어로서 처음에는 virtual reality markup language라고 하였으나 후에 markup이 modeling으로 변경되었다. VRML은 전용 브라우저를 통해 구현되며 현재 다양한 브라우저가 소개되고 있다. HTML과 마찬가지로 텍스트 파일이기 때문에 텍스트 에디터만 있으면 VRML 파일을 만들 수 있다. VRML 파일은 확장명이 .wrl로 저장되어 브라우저에서 인식하게 되는데 이는 3차원 공간을 흔히 World라 부르는 데에서 유래되었다. 1995년 5월 VRML 1.0이 발표되었고 이의 많은 문제점을 보완한 VRML 2.0이 1996년 개발되었다. VRML 2.0은 1997년 국제표준화기구(ISO) 규격이 되어 VRML 97로 불리고 있다. VRML 2.0 버전은 HTML의 개방형 표준을 수용해 모든 인터넷 사용자들에게 표준을 개방하였다. 또 기존의 실시간 멀티 미디어 전송 기술과 언어체계도 수용할 수 있도록 했으며 리얼오디오, VDO 라이브, 쇼크 웨이브 등에 자바 스크립트를 수용함으로써 지금까지 분리되어 있던 언어를 한 곳으로 통일하였다.

**관련어** HTML, Virtual Reality

**분야** e-비즈니스 기술



## W3C (World Wide Web Consortium )

### 월드와이드웹 컨소시엄

웹 표준을 제정하는 등 웹의 장기적인 발전을 위해 1994년 창립된 인터넷 관련 공동체이다. 국제 산업 컨소시엄 중의 하나로 미국의 MIT 컴퓨터과학연구소, 유럽의 INRIA(Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique), 아시아의 게이오대학교와 쇼난후지사와 캠퍼스 등이 주도적으로 참여해 결성했다. 설립 목적은 개방적인 표준을 제정하여 웹 관련 기술이 경쟁에 치우치지 않고 한 방향으로 발전할 수 있도록 하기 위함이다.

**분야** e-비즈니스 관련 기구

## WAN (Wide Area Network)

### 광역네트워크

WAN은 지역적으로 넓은 영역에 걸쳐 구축하는 다양하고 포괄적인 컴퓨터 통신망으로서 통신 사업자가 제공하는 전용선, 패킷 교환망, 종합 정보 통신망(ISDN) 등의 통신 회선 서비스를 사용하여 광범위한 지역에 분산되어 있는 구내 정보 통신망(LAN)이나 도시권 통신망(MAN)을 상호 접속하여 형성한 대규모 통신망을 말한다. LAN이 비교적 좁은 범위에서 고속으로 품질이 좋은 전송을 행하는 반면, WAN은 통신 속도 및 전송 품질은 다소 나쁘지만 넓은 지역을 서비스 할 수 있는 특징이 있다.

**관련어** LAN

**분야** e-비즈니스 기반

## WAP (Wireless Application Protocol)

휴대 전화기를 사용해서 인터넷상의 정보를 신속히 검색, 표시할 수 있는 통신 규약. 미국 Unwired Planet, 스웨덴의 Ericsson, 핀란드의 Nokia, 미국의 모토로라사 등 4개사가 1997년 9월에 기본 규격을 정리, 종합하였다. 한편 1998년 1월에는 무선 응용 통신 규약(WAP) 포럼을 설립, 미국의 AT&T Wireless Service, IBM, 캐나다의 Northern Telecom 등이 참가하였으며, 동년 4월에는 버전 1.0을 확정하였다. WAP는 통신 품질의 불안정으로 전송 속도가 느린 휴대 전화망의 특성을 고려, 게이트웨이 방식을 채용해서 단시간에 많은 정보를 전송할 수 있도록 하였다. 게이트웨이는 휴대 전화망과 인터넷 사이에 설치해서 하이퍼텍스트 생성 언어

(HTML)를 WML(Wireless Markup Language)이라 부르는 독자 언어로 변환한다. WML 파일의 전송 프로토콜도 하이퍼텍스트 전송 규약(HTTP)이 아닌 독자 규격을 사용한다.

**관련어** WML, ME

**분야** m-비즈니스 기술

## WASP (Wireless Application Service Providers)

### 무선 애플리케이션 서비스 공급자

무선 통신과 서비스 아웃소싱의 융합으로 생긴 일종의 서비스 제공자. 일반 응용 서비스 제공자(ASP)가 유선에서 하는 것과 동일한 서비스를 무선에서 행하며, 스마트폰이나 개인 휴대 정보 단말기(PDA)와 같은 무선 장비를 사용하는 것이 ASP와 다르다. 많은 비즈니스 분야에서 무선통신의 성장이 이어지거나 기업들이 설치 및 유지비용 및 기업 내에서의 전문적 지식의 부족으로 이를 활용하기 어려운 상태인 경우 WASPs는 기업에게 적은 비용과 저 위험의 장점을 제공한다. 이는 WASPs가 솔루션 구입이 아닌 아웃소싱으로 이루어지며, 기술 지원 및 교육비용이 낮아 관리에 드는 비용이 적기 때문이다. WASP는 보통 다음의 지속적인 시스템 모니터링, 시스템 진단 및 평가, 사용자 기술지원, 다양한 단말기 지원, 문제 발견 및 보고 등의 부가 서비스를 제공한다. 사용지역 제한, 단말기 사이의 데이터 동기화 (synchronization)등 아직 해결해야 할 부분이 있지만, WASPs는 기업이 무선통신을 업무에 활용하는데 있어 쉽고, 안전하며싼 가격 애플리케이션을 제공하기 때문에 수많은 기업들이 WASPs를 선택하고 있다.

**관련어** MASP

**분야** m-비즈니스

## W-CDMA (Wideband Code Division Multiple Access)

휴대전화, 포켓벨 등을 포함한 차세대 이동체 통신 시스템으로, 표준화 작업이 행해지고 있는 IMT-2000에 채택된 무선접속 규격. 기존의 CDMA 방식에 비해 wideband CDMA를 사용함으로써 여러 가지 장점들이 있는데, 첫째 광대역일수록 주파수 선택적 페이딩에 강하고, 동일한 데이터를 전송하는 경우 대역폭이 증가함으로써, 처리 이득이 증가하기 때문에 그 만큼의 간섭이 감소하여 용량이 증가한다. RAKE 수신기를 이용하여 다중경로를 분해할 수 있기 때문에 마이크로 셀일 경우에도 실내환경에서의 전파지연을 극복할 수 있다. 또한 1MHz 대역폭 당 대역폭 효율이 우수하여 가입자 용량 면에서 유리하며 처리이득이 증가하여 전력증폭기의 용량을 작게 함으로써 구현 시 비용이 절감되고, 전력증폭기의 크기를 작게 함으로써 단말기의 소비전력과 크기를 줄일 수 있다.

**관련어** CDMA(Code Division Multiple Access)

**분야** m-비즈니스 기술

## Wearable Computing

### 입는 컴퓨팅

웨어러블(wearable) PC는 휴대형 PC와 개념이 전혀 다른 형태의 몸에 차고 다닐 수 있는 컴퓨터를 말한다. 웨어러블 컴퓨터의 최대 특징은 차고 다니면서 언제 어디서나 간편하게 사용할 수 있다는 점이다. 웨어러블 컴퓨터는 개인휴대단말기(PDA) 등 팜톱컴퓨터의 기본기능 외에 착용하고 있는 동안 계속적으로 작동한다. 심지어 이용자가 요구하지 않았을 때조차도 수시로 정보를 이용자에게 알려 주기 때문에 많은 메모리 용량이 필요하기도 하다. 웨어러블 컴퓨터는 대형 컴퓨터, 데스크톱PC, 팜톱으로 이어지는 컴퓨터 역사에서 중요한 자리매김을 하게 될 것으로 보고 있다. 입는 컴퓨터가 상용화되기 위해서는 몇 가지 문제점이 해결되어야 한다. 그 문제점으로 첫 번째가 데이터 입력장치, 즉 키보드 처리문제인데 이에 대해 음성인식 기능을 하나의 대안으로 제시하고 있으며, 두 번째는 전원공급 문제가 있다. 웨어러블 PC는 대부분 통신 기능이 제대로 갖춰져 있지 않고 가격도 5천달러이상으로 비싼데다 용도도 제한돼 있어 아직은 일반 보급용으로는 적합하지 않은 것으로 평가 받고 있다. 웨어러블 PC가 상용화되면 착용한 상태에서도 활동할 수 있기 때문에 자동차, 비행기 정비 등 두 손이 자유롭지 않으면서 도면 등을 확인해야 하는 작업에서 매우 유용하게 활용할 수 있다.

**관련어** Implant Computing

**분야** 유비쿼터스 주요 개념

## Web Casting

### 웹 캐스팅

다수의 인터넷 이용자들에게 멀티미디어 콘텐츠를 동시에 라이브로 보내거나 이용자 개인의 요구에 따라 선별된 정보를 보내는 것을 말한다.

**분야** 디지털 콘텐츠

## Web EDI (Internet-based EDI, Web-based EDI)

### 웹EDI

인터넷에서 구동되며, 중소기업을 포함한 대부분의 기업에서 폭넓게 이용 가능한 EDI를 말한다.

**관련어** EDI, XML/EDI

**분야** e-비즈니스 주요 개념

## Web Hosting

### 웹 호스팅

웹 서버를 임대하여 사용하는 것을 말한다. 직접 웹 서버를 설치하고, 전용선을 연결하면 큰

비용과 인력이 소요되기 때문에 전문회사의 웹 서버를 일정부분 임대해 사용하는 것이며, 홈페이지 내용이나 메일은 텔넷이나 FTP를 이용해 관리한다. 도메인주소만 확보되면 사용자에게 보여지는 것에 큰 차이가 없고, 전문가가 모든 관리를 해주기 때문에 가격과 효율 면에서 큰 장점이 있다.

**관련어** ISP(Internet Service Provider), IDC

**분야** e-비즈니스 기술

## Web Master

### 웹 마스터

웹 마스터는 홈페이지 운영에 관한 전반적인 책임을 지며 홈페이지를 통해서 서비스할 내용(content)을 선택하거나 기획하는 업무를 담당하는 사람을 말한다. 웹 마스터는 크게 웹 서버 구축 및 운영에 대한 기술적인 책임을 지는 웹 엔지니어와 홈페이지 운영과 콘텐츠 기획 및 디자인 전반에 대해 책임을 지는 웹 프로듀서로 나눌 수 있는데 규모가 작은 회사에서는 이 모두를 한 사람이 담당하는 경우가 많다.

**관련어** Homepage, Web Server

**분야** e-비즈니스 기술

## Web Mining

### 웹 마이닝

웹 마이닝은 비즈니스에서의 상관관계와 트렌드를 발견할 수 있는 판매자동시스템, 재고관리, 회계, 고객프로파일 데이터베이스, 전자상거래(e-Commerce) 데이터베이스와 같은 전통적인 비즈니스 데이터와 웹 트래픽 데이터를 통합하여, 통합된 데이터를 데이터 마이닝의 요소로 활용하고 거대한 데이터 베이스로부터 예측 가능한 지식을 자동으로 검출하는 방법을 특별히 일컫는 말이다.

**관련어** Data Mining

**분야** 비즈니스 인텔리전스

## Web Server

### 웹 서버

썬계는 웹 페이지가 들어 있는 파일을 사용자들에게 제공하는 것을 도와주는 프로그램을 지칭한다. 웹 사이트를 통해 서비스를 하려면 웹 서버 프로그램을 설치해야 하는데, 보편적인 웹 서버로는 아파치와 인터넷 인포메이션 서버, 엔터프라이즈 서버 등이 있다. 이 웹 서버들은 전자 우편, 파일 전송 규약(FTP) 파일의 내려 받기, 홈페이지 구축, 전자 상거래 등에 필요한

인터넷 및 인트라넷과 관련된 프로그램들의 패키지의 일부로 나온다. 넓게는 웹사이트 서비스를 하기 위한 컴퓨터 하드웨어를 웹서버로 부르기도 한다.

**관련어** WWW

**분야** e-비즈니스 기술

## Web Services

### 웹 서비스

웹서비스는 클라이언트-서버 형태의 컴퓨팅 환경을 극복하고 차세대 컴퓨팅의 개념으로 제시되고 있는데, 서로 다른 컴퓨팅 환경에서 사용되는 모든 애플리케이션들이 사람의 손을 거치지 않고 '직접 의사소통'을 할 수 있도록 '동적 시스템 환경'을 꾸밀 수 있도록 하는 개념이다. 이렇게 각 기업들의 업무 시스템이 서로 호환되기 위해서는 기업들이 동의하는 e-비즈니스 관련 표준을 기반으로 하고, 인터넷을 통해 제공되는 동일한 '비즈니스 로직'을 갖는 소프트웨어 컴포넌트를 기반으로 해야 한다. XML이 이질적인 컴퓨팅 환경들이 월드와이드웹을 통해 서로 정보를 공유할 수 있도록 했다면, 웹서비스는 프로세스까지도 공유할 수 있도록 하겠다는 개념으로, XML 애플리케이션이 정보의 구조화된 표현에서 애플리케이션간 메시지의 구조화된 표현으로 자연스럽게 진화한 것이라 할 수 있다. 웹서비스는 단일 개체로 패키징되고 다른 프로그램에 의해 사용되는 네트워크상에 등록된 기능들의 집합으로 정의되며, 웹서비스는 오픈 분산 시스템을 만들기 위한 빌딩 블록이고, 개인이나 기업들이 빠르고 쉽게 자신 혹은 자사의 디지털 자산을 전세계적으로 사용할 수 있도록 제공하는 것이다. 웹서비스가 도래하기 전에는 조직 내에서 사용된 각기 다른 프로그램 언어와 미들웨어의 이질성으로 인해 엔터프라이즈 애플리케이션 통합이란 매우 어려운 일이었다. 어떤 두 개의 비즈니스 시스템이 같은 프로그램 언어와 같은 미들웨어를 사용할 가능성은 거의 없는 것이나 마찬가지다. 이러한 '컴포넌트 전쟁'은 통합을 위한 노력을 더욱 어렵게 하고, 사용자 어댑터나 윈도우 통합, 통합 '미들맨'의 과잉을 낳았다. 그러다 웹서비스의 도래와 함께 인터넷만 가능하다면 모든 애플리케이션을 통합할 수 있다는 발상의 전환이 생겨나고 이를 구현하는 e-비즈니스 통합작업이 가속화되기 시작했다. 웹 서비스의 시작은 HTTP와 같은 표준 웹프로토콜을 통한 XML 메시징이다. 이는 모든 프로그램 언어나 미들웨어, 플랫폼도 쉽게 상호 운용할 수 있게 하는 가벼운 통신 메커니즘이다. 웹서비스에 대한 비전들은 이런 서비스들이 곧 공적 혹은 사적인 비즈니스 레지스트리에 포함될 것이라고 전망한다. 즉 웹서비스는 인터페이스 구조나 비즈니스 요구, 비즈니스 프로세스, 사용되는 조건 및 제한 등을 포함한 모든 내용을 완전히 공개하게 될 것이다. 이런 서비스를 이용하는 사용자들은 웹서비스가 하는 능력을 파악하기 위해 이런 상세한 내용들을 읽게 된다. 웹서비스는 지능화될 것이며, 일단 서비스를 요청하면 요청한 일을 완수하는 것은 물론 사용자에게 완전히 개별화되고 차별화된 경험을 제공하기 위해 다른

서비스들을 자연스럽게 호출할 것이다. 이런 서비스들이 동적으로 상호 작용하기 위해서는 서비스들간에 사용자의 신원 정보나 상황(context) 정보 등을 서로 공유해야 한다. 이러한 상황 정보는 한번의 입력만으로 선택한 웹서비스에 대해 사용자가 임의로 가용할 수 있도록 만들어져야 한다. 그러나, 과연 웹서비스의 주창자들의 생각대로 기업과 개인이 합의할 수 있는 형태로 발전하게 될지는 확실하지 않다.

**관련어** WSDL(Web Service Definition Language), UDDI(Universal Description Discovery, and Integration), SOAP (Simple Object Access Protocol)

**분야** e-비즈니스 기술

## Web-Bot

### 웹봇

사용자가 차후에 조회할 정보를 수집하기 위하여 웹을 검색하는 소프트웨어 프로그램DMFH 일반적으로 'Bot'은 웹크롤러(web crawler)라고도 하는 스파이더(spider)로, 특정한 웹사이트나 혹은 웹 전체에 대한 인덱싱(indexing)을 수행해서 웹사이트에 대한 데이터베이스를 구축한다. 인터넷 검색엔진을 가능하게 해 주는 것이 바로 이 스파이더라는 프로그램이다. 웹봇은 쉬지 않고 네트워크상에서 작업을 수행하며 필요하다면 개인의 홈페이지에 접속해서 홈페이지의 HTML코드를 분석해서 관련 정보를 추출해 내고 이를 통해 자동적으로 개인에 관한 프로파일을 작성해 줄 수 있다. 전자상거래에 특화되는 경우 Shopping bot이라 불리기도 하는데, 사용자가 제시한 검색 물품에 대해 다수의 전자상거래 사이트에서 거래되고 있는 동일한 물품의 가격 및 기타 판매조건에 대한 검색을 제공한다.

**관련어** Comparison Shopping(비교 쇼핑), Software Agent

**분야** e-비즈니스 기술

## WEP (Wireless Equivalent Privacy)

WEP은 유선 랜에서 제공하는 것과 유사한 수준의 보안 및 기밀 보호를 무선 랜에 제공하기 위하여 Wi-Fi 표준에 정의되어 있는 보안 프로토콜이다. 유선 랜은 일반적으로 빌딩에 출입하는 것을 통제하는 것과 같이, 물리적 보안 절차에 의해 보호될 수 있지만, 무선 랜의 경우에는 특정 네트워크에 사용되는 무선 과장이 벽체에 의해 한계 지어지지 않으므로 이러한 보안 방식은 유효하지 않다. WEP은 무선 랜을 통해 전송되는 데이터를 암호화함으로써 유선 네트워크의 물리적인 보안 대책에서 제공되는 것과 비슷한 방호를 제정하는 것을 추구한다. 데이터 암호화는 클라이언트와 AP 사이의 취약한 무선 링크를 보호하며, 일단 이 방법이 취해지면 기밀 보호를 확실하게 하기 위해 암호 보호, 전구간 암호화, VPN, 그리고 인증 등과 같은 다른 일반적인 랜 보안 절차들이 시행될 수 있다.

**관련어** Wi-Fi

**분야** m-비즈니스 기술

## WiBro (Wireless Broadband Internet)

### 와이브로

와이브로(WiBro)는 Wireless Broadband Internet의 약자로 시속 60km 이상 달리는 차량 등 이동 중에도 언제 어디서나 노트북PC나 휴대전화 등을 이용해 고속으로 무선인터넷에 접속할 수 있는 서비스를 뜻한다. 와이브로는 2.3GHz 주파수를 사용하여 초고속 휴대 인터넷을 가능하게 하며 기존의 무선랜과 비슷한 개념이다. 기존 무선LAN과의 차이점은 무선랜은 도 달거리가 짧아서 이동 중일 때나 AP(Access Point)에서 멀어지면 사용을 할 수가 없다. 하지만 와이브로가 서비스 되면 유선 인터넷을 이용하듯 저렴한 가격으로 무선 인터넷을 이용할 수 있고 이동 중에도 끊김 없이 인터넷을 할 수 있다. 와이브로에 대해 정보통신부에서는 국제 표준을 선도하고 명확한 개념 전달을 위해 2.3GHz 휴대인터넷을 '와이브로'라는 새 명칭을 만들었다고 밝힌바 있다.

**분야** m-비즈니스 기술

## Wi-Fi (Wireless-Fidelity Alliance)

### 와이파이

근거리 무선통신 방식에는 블루투스, 인텔과 모토로라가 주도하는 홈RF, IEEE 802.11B 표준의 무선 이더넷 LAN인 Wi-Fi 등 세 종류가 있다. Wi-Fi는 통신거리가 100m에 이를 정도로 비교적 길다는 장점을 가지고 있지만 단말제품 가격이 높고 전력소모가 많다는 것이 단점이다. 한편 블루투스는 2.4GHz 주파수 대역을 사용하며 전송속도 1Mbps에 별도의 장치가 필요 없다. 통신거리는 10m로 다소 짧으나 휴대전화와 음성, 데이터 통신을 할 수 있고 국제 표준이 마련돼 관련 부품 및 소프트웨어 개발을 쉽게 할 수 있다. 이 같은 장단점을 비교해 마이크로소프트와 인텔은 컴퓨터와 다른 기기 간 근거리 무선통신 방식으로 블루투스 대신 Wi-Fi를 채택했다. 델과 IBM 같은 컴퓨터업체들도 자사 기기에 Wi-Fi 호환기능을 장착, 공항 호텔 스타벅스와 같은 커피 전문점에서도 Wi-Fi 전달장치를 통한 인터넷 접속을 제공하고 있다.

**관련어** Bluetooth, WPAN

**분야** m-비즈니스 기술

## WINC (Wireless Internet Numbers for Contents)

### 무선 인터넷 콘텐츠 접근 번호 체계

국가 인터넷 주소 자원 관리 기관인 한국 인터넷 정보센터(KRNIC)에서 무선 인터넷 환경을 개선하기 위해 실시하는 공공 서비스. 인터넷 도메인 중 www와 상위 도메인(co.kr, com 등)을 제외한 URL에 해당하는 문자의 휴대폰 자판 숫자를 입력하면 해당 무선 사이트에 접속된다. 예를 들어, 한국인터넷진흥원(http://www.nida.or.kr)의 경우 nida에 해당하는 자판 숫자 6432를 입력하면 된다. 입력 번호는 2자에서 63자 이내의 첫 자리가 0이 아닌 숫자이다.

**관련어** WIPI

**분야** m-비즈니스 기술

## WIPI (Wireless Internet Platform for Interoperability)

### 위피

한국무선인터넷표준화포럼(KWISF: Korea Wireless Internet Standardization Forum)의 무선인터넷 플랫폼 표준이며 한국정보통신기술협회에 의해 단체 표준으로 채택된 이동통신 단말기용 응용프로그램의 실행환경에 대한 표준 규격. WIPI 규격은 플랫폼 이식성을 높이기 위한 표준화된 하드웨어 추상화 객체인 HAL(Handset Adatation Layer)과 표준화된 플랫폼 호환성을 제공해 다양한 응용프로그램 개발을 촉진하기 위한 기본 API로 구성된다.

**관련어** WINC

**분야** m-비즈니스 기술

## Wired Home Network

### 유선 홈 네트워크

가정 내 PC를 비롯한 정보가전기기를 유선의 네트워크로 연결하여 인터넷 및 데이터 공유, 스캐너 및 프린터 등의 주변기기 공유 및 상호제어를 가능하게 하며, 인터넷이나 휴대용 정보 단말기를 이용한 외부 네트워크와의 연동으로 언제 어디서나 자유롭게 가정의 TV, 냉장고, 에어컨, DVD 플레이어, 디지털 카메라 등의 디지털 가전기기를 원격 제어할 수 있는 시스템을 말한다.

**관련어** Home Network

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## Wireless Home Network

### 무선 홈 네트워크

가정 내 PC를 비롯한 정보가전기기를 무선의 네트워크로 연결하여 인터넷 및 데이터 공유,

스캐너 및 프린터 등의 주변기기 공유 및 상호제어를 가능하게 하며, 인터넷이나 휴대용 정보 단말기를 이용한 외부 네트워크와의 연동으로 언제 어디서나 자유롭게 가정의 TV, 냉장고, 에어컨, DVD 플레이어, 디지털 카메라 등의 디지털 가전기기를 원격 제어할 수 있는 시스템을 말한다.

**관련어** Home Network

**분야** m-비즈니스

## Wireless Supply Chain Management

### 무선공급망관리

불확실성이 높은 시장변화에 Supply Chain 전체를 기민하게 대응시켜 Dynamic하게 최적화를 도모하기 위해 무선 인프라를 이용한 자원 관리 방법을 지칭한다

**관련어** SCM

**분야** SCM

## Wireless Telemetry

### 무선검침

무선데이터 통신을 통해 기계장치의 데이터나 수치 값 들을 주기적으로 또는 원하는 시간에 맞춰 중앙처리센터로 보내거나, 중앙센터에서 각 지점으로 메시지 명령을 내려 보내 원격제어 및 원격검침을 가능하게 하는 서비스. 일반적으로, Telemetry는 원격지에서 통신 회선을 통하여 강수량, 사람의 맥박 등을 계측하는 것을, 위성 분야에서는 지상에서 궤도상의 위상 상태를 감시하는 것을 말한다.

**분야** m-비즈니스

## WLAN (Wireless Local Area Network)

### 무선랜

무선(Wireless)LAN이란 각 조직의 개인용 PC 및 서버들간의 전송 데이터를 전파신호나 광 신호 등으로 변환하여 무선으로 송수신하는 데이터 통신 시스템이다. 무선 LAN은 라디오 주파수(RF)기술을 사용하여 최소한의 회선 연결만으로 무선으로 데이터를 주고 받을 수 있다.

**관련어** RLAN, LAN

**분야** m-비즈니스 기술

## WML (Wireless Markup Language)

### 무선마크업언어

WAP(wireless application protocol)에서 작동하는 무선 프로토콜 마크업(markup) 언어이다. 작은 화면과 제한된 메모리 및 CPU, 좁은 대역폭(bandwidth)을 가진 PDA(personal digital assistant) 등의 무선 이동단말기에 적합한 언어이다. 또한 무선인터넷의 핵심기술로 WAP을 지원하는 휴대폰에도 적용되고 있다. HTML과 마찬가지로 태그를 기반으로 하며 텍스트, 이미지, 데이터 등을 입력할 수 있다. 주요 기능은 다음과 같다. 1) 텍스트와 이미지 출력: 기본적으로 텍스트(서체 포함)와 이미지를 지원하고 레이아웃도 할 수 있다. 2) 데크(deck)와 카드(card): 모든 정보는 데크와 카드의 집합으로 이루어진다. 이동통신망을 이용하여 WAP폰에 보낼 수 있는 가장 작은 단위를 데크라 하는데, 데크는 사용자가 접속하는 하나 또는 몇 개의 카드로 구성된다. 3) 카드간 이동과 링킹(Linking): 카드와 데크 사이를 이동하는 것을 관리할 수 있게 한다. 4) 데이터 채널과 음성 채널의 공존: 사용자는 음성통화 기능을 이용하여 데이터 채널과 음성 채널을 오갈 수 있다. 특징은 XML(extensible markup language)을 기반으로 작성되기 때문에 유동성이 풍부하다는 데 있다. 최초로 WML 베이스를 제공한 폰닷컴사(phone.com)의 HDML의 후속 언어로 개발되었다.

**관련어** HDML, WAP

**분야** m-비즈니스 기술

## WMS (Warehouse Management System)

### 창고 관리 시스템

제품이 입고되어 적재되는 것으로부터 선택되어 출하되는 모든 작업과정과 그 과정상에서 발생하는 물류 데이터를 자동적으로 처리하는 시스템을 말한다. 실물재고 추적, 해당 작업 자동 지시 및 작업 관리, 프로세스 관리, 작업생산성 관리, 차량 스케줄 관리 등을 수행하며, 주요 솔루션으로는 SAP Logistic Executive System, iBaan, iWMS, IntraLogis등이 있다.

**분야** SCM

## Workflow

### 워크플로

워크플로는 각 기업의 업무진행의 단계별로 이뤄지는 정보의 흐름을 말하는데, 미리 정의된 업무처리 절차에 의해서 한 사용자로부터 다른 사용자로 문서나 정보, 작업의 전부 또는 일부 처리 과정을 자동화한 것이다. 업무처리 절차의 자동화는 다양한 업무활동과 업무규정, 워크플로를 관리하는데 필요한 통제 데이터를 통합하는 프로세스 정의 과정을 통해서 구현된다. 이러한 워크플로의 생명은 올바른 정보를 필요한 때에 원하는 사람에게 전달하는 것이다.

**관련어** BPM(Business Process Management)

**분야** e-비즈니스 시스템

## WorkFlow Management System

### 워크플로관리시스템

한 개 이상의 워크플로 엔진에서 가동되는 소프트웨어로 프로세스 정의를 해석하고 워크플로는 관계자와 상호 작용을 하며, 필요하다면 정보 기술 도구나 애플리케이션을 로딩할 수 있는 소프트웨어를 통하여 워크플로들의 실행을 정의하고, 생성하고, 관리하는 시스템이다.

**관련어** BPMS(Business Process Management System), Workflow

**분야** e-비즈니스 시스템

## WPA Security (Wi-Fi Protected Access Security)

### 무선통신 접근 보안 기술

무선랜 산업체의 비영리 연합인 Wi-Fi에서 정의한 무선랜 보안규격으로써 IEEE 802.11i 보안그룹의 표준화 진행속도가 산업체의 시장 요구 일정을 만족시키지 못하자, IEEE 802.11i 보안 규격의 일부 기능을 준용하여 단체 표준 규격으로 채택하였다. 실질적인 산업체 보안 표준이다.

**분야** e-비즈니스 보안

## WPAN (Wireless Personal Area Network)

### 무선 개인 근거리통신망

무선을 이용하는 개인 영역 네트워크(PAN). 근거리 무선 네트워크로서 PC, 개인 휴대 정보 단말기, 무선 프린트, 저장 장치, 무선 전화기, 페이지, 셋톱 박스 등 다양한 종류의 전자 장비들과 같은 휴대용 컴퓨팅 장비들을 지원하기 위해 설계된 것이다. 예를 들어, 블루투스는 정보 교환을 위해 내장된 무선 네트워크 기능을 통해 서로 영역 통신을 하고, 많은 무선 전화기들은 2개의 무선 인터페이스가 있는데 하나는 셀룰러 네트워크를 위한 것이고, 다른 하나는 PAN 연결을 위한 것이다.

**관련어** LAN, WLAN, BlueTooth

**분야** m-비즈니스 기술

## WPIE (Working Party on the Information Economy)

### 정보경제분과위원회

정보경제분과위원회는 디지털경제정책에 관한 기본 틀을 마련하고, it가 경제성장 및 생산성

에 미치는 영향을 분석하며, 각국의 IT 정책에 대한 검토(peer review)를 실시해 개선안을 권고하는 등 디지털경제 정책 전반을 다루는 경제협력개발기구 (OECD: Organization for Economic Cooperation and Development.)의 핵심 분과위원회의 하나다.

**분야** e-비즈니스 관련 기구

## WPKI (Wireless Public-Key Infrastructure)

### 무선 공개키 기반구조

무선공개키 구조의 원천기술로 WPKI란 무선인터넷을 이용해 사용자간에 주고 받는 정보의 변경 여부를 확인하고 사용자 신분 확인을 위한 인증 서비스를 제공하는 기술. 유선인터넷 분야의 인증 체계와 마찬가지로 무선분야에서도 상대방의 신원을 확인하는 인증과정을 거쳐야 안전한 금융거래를 할 수 있다.

**관련어** PKI

**분야** e-비즈니스 보안

## WSDL (Web Services Description Language)

비즈니스 서비스를 기술하여 비즈니스들끼리 전자적으로 서로 접근하는 방법을 제공하기 위해 사용되는 확장성 생성 언어(XML) 기반의 언어. UDDI(Universal Description, Discovery, and Integration)의 기초가 되는 언어로, 단순 객체 접근 통신 규약(SOAP)과 NASSL(Network Accessible Service Specification Language)로부터 나왔다. UDDI 레지스트리에서 비즈니스 서비스를 나타내는 방법으로 NASSL과 SOAP를 대신한다.

**관련어** UDDI, SOAP, Web Service

**분야** e-비즈니스 기술

## WWW (World Wide Web)

### 월드 와이드 웹

세계 규모의 거미집 또는 거미집 모양의 망이라는 뜻으로, 하이퍼텍스트(hypertext)라는 기능에 의해 인터넷상에 분산되어 존재하는 온갖 종류의 정보를 통일된 방법으로 찾아볼 수 있게 하는 광역 정보 서비스 및 소프트웨어. 월드 와이드 웹은 WWW 또는 웹(web)이라고 부르며, 1989년 스위스 제네바에 있는 유럽 원자핵 공동 연구소(CERN)의 Tim Berners-Lee가 제안한 것으로, 인터넷을 이용하기 쉽게 만들어 인터넷을 크게 활성화한 주역으로 각광받고 있다. 그 이유는 웹이 문자 정보가 대부분이었던 이때까지의 통신에 의한 정보 전달 방법과는 달리 문자, 화상, 음성에 더하여 다양한 표현 방법을 가능하게 하였기 때문이다. 웹에서는 정보가 웹 서버(web server)라고 하는 컴퓨터 내에서 하이퍼텍스트라는 형식으로 작성되어 홈

페이지(home page)라는 단위로 관리되며, 링크(link)라고 하는 정보에 의해 인터넷상에 분산되어 있는 세계 각지의 하이퍼텍스트와 연결될 수 있다. 현재 열려 있는 하이퍼텍스트 문서에 잘 모르는 단어가 등장하거나 그에 관련된 정보가 더 필요하면 링크에 의해 다른 하이퍼텍스트(홈 페이지)를 차례로 불러서 읽을 수 있다. 전 세계의 하이퍼텍스트가 이리저리로 연결된 모습이 마치 거미가 집을 지은 것처럼 보이기 때문에 월드 와이드 웹(WWW)이라는 이름이 붙여졌다. 하이퍼텍스트의 작성에는 하이퍼텍스트 생성 언어(HTML)를 사용한다. 클라이언트와 웹 서버의 통신 프로토콜은 하이퍼텍스트 전송 규약(HTTP)을 사용한다. 웹 서버에는 CERN판 이외에 미국 슈퍼컴퓨터 응용 연구소(UCSA)에서 개발한 것 등 여러 종류가 있다. 웹 서버에 있는 하이퍼텍스트를 볼 수 있게 하는 응용 소프트웨어가 브라우저(browser)인데, NCSA에서 개발한 모자이크(Mosaic), 넷스케이프사에서 개발한 넷스케이프 네비게이터(Netscape Navigator), 마이크로소프트사에서 개발한 인터넷 익스플로러(Internet Explorer) 등이 있다.

**관련어** HTML

**분야** e-비즈니스 기술



### xDSL (x Digital Subscriber Line)

DSL(디지털가입자회선)은 Digital Subscriber Line의 약어로 가입자선로 고도화를 위한 새로운 기술이다. DSL의 가장 큰 장점은 일반 전화선, 즉 구리선을 사용하면서도 Mbps급 데이터 전송속도를 제공한다는 점. 즉 집집마다 광케이블을 설치하지 않고도 비동기전송방식(ATM) 망에 버금가는 네트워크를 구축할 수 있다는 것이다. DSL은 주문형비디오(VOD), 인터넷접속 및 영상회의 등 멀티미디어 애플리케이션을 지원한다. 각 기업은 DSL 기업용 모뎀을 통해 외부 데이터통신망과 내부의 근거리통신망(LAN)을 접속시킬 수 있다. 이 경우 LAN은 이더넷, 토크링, SNA등 어떤 것이든 상관이 없다. 개인의 경우 DSL 모뎀을 PC에 설치하면 된다. 현재까지 DSL로 알려진 기술은 총 5종류다. 데이터전송속도에 따라 비대칭(Asymmetric: ADSL), 속도적응(Rate-Adaptive: ADSL), 대칭(Symmetric: SDSL), 고속(High bit-rate: HDSL), 초고속(Very high-speed: VDSL) 등으로 분류할 수 있다. 이 때문에 DSL은 일반적으로 멀티DSL(xDSL)로 통칭된다.

**관련어** ADSL, VDSL

**분야** e-비즈니스 기반

### XML (eXtensible Markup Language)

하이퍼텍스트 생성 언어(HTML)를 대체할 목적으로 월드 와이드 웹 컨소시엄(WWW Consortium)이라는 단체가 표준화 작업을 진행하고 있는 페이지 기술 언어. 보통 XML이라는 약어로 불린다. HTML에서 사용되는 연결(link) 기능 등을 확장함과 동시에 표준 범용 문서 생성 언어(SGML)를 인터넷용으로 최적화한 것으로 HTML과 SGML의 장점을 모두 가지도록 규정하였다. 마이크로소프트사는 XML을 바탕으로 한 푸시형(push type) 소프트웨어용의 정보 배포 형식(information distribution format)인 채널 정의 형식(CDF)을 규정하여, 인터넷 익스플로러 4.0 이상에서 실현하고 있다. XML은 인터넷 비즈니스가 발전하면서 웹 에이전트가 읽고, 교환하고, 작업하기 위한 구조화된 정보(Structured Information)의 필요성으로 인해 각광 받게 되었다. XML은 구조화된 문서의 구조를 정의하는 마크업 언어(Mark-up Language)이며 다른 마크업 언어를 만들 수 있는 메타언어(Meta Language)라 할 수 있다. XML은 1996년 W3C(World Wide Web Consortium)에 의해 처음 제안되었으며, 태그를 자유롭게 정의할 수 있는 SGML의 장점과 인터넷상에서 손쉽게 하이퍼미디어 문

서를 제공할 수 있는 HTML의 장점을 수용하여 만들어졌다.

**관련어** HTML, Semantic Web

**분야** e-비즈니스 기술

## XML/EDI (eXtensible Markup Language Electronic Data Interchange)

EDI는 기업 간의 업무처리에서 종이로 된 문서를 교환하는 것이 아니라 컴퓨터로 처리할 수 있는 표준화된 포맷의 문서를 사용함으로써 기업간 거래에서 컴퓨터 간에 직접 데이터를 교환하는 방식이다. XML/EDI는 인터넷을 통한 EDI 구축 시 전통적인 HTML방식을 탈피하고 XML 방식을 사용하여 개방성을 높이고, XML 자체의 교환 포맷도 바로 저장할 수 있다. XML은 구조화된 데이터 표현방식을 갖추고 있기 때문에 데이터 교환 저장 및 처리가 HTML에 비해서 유연하여 전자상거래 분야에서도 쉽게 사용될 수 있다.

**관련어** EDI

**분야** e-비즈니스 기술

## XrML (eXtensible rights Markup Language)

ContentGaurd사에서 Xerox의 DPRL 2.0을 바탕으로 만든 XML 기반의 디지털권리 마크업 언어로 W3C에 제안되었으며, 상거래 모델에 따른 권리, 요금, 조건부가 등 권리에 관련된 내용을 XML표현방식을 통해 정의한 언어이다.

**분야** e-비즈니스 기술

## XSL (Extensible Stylesheet Language)

XSL은 XML을 사용하고 있는 웹을 통해 보내어지는 데이터가 사용자에게 어떻게 보여질 것 인지를 설명한 스타일시트를 만드는데 사용되는 언어이다. 예를 들면, 보험회사의 자동차에 대해 하나 이상의 특성을 묘사하고 있는 XML 페이지에서, ""를 열고 닫는 한 쌍의 태그는 자동차 제작회사의 이름을 포함하고 있을 수 있다. XSL을 사용하면, 표시되어야 할 자동차 제작회사의 이름과, 페이지 상에 표시되어야 할 위치, 그리고 그것이 진한 글꼴로 표시되어야 한다는 사실 등을 웹 브라우저에게 전해줄 수 있을 것이다. XSL은 DSSSL 및 CSS 표준에 기반을 두고 확장되었다.

**관련어** XML, CSS

**분야** e-비즈니스 기술

# Y

## Yankee Auction

### 최고가 밀봉입찰 방식

밀봉입찰 방식 중의 하나로서 비공개로 참여자들이 가격을 제시하고 가장 높은 가격을 제시한 사람에게 경매물이 돌아가는 방식으로 First Price Sealed Bid 라고도 불리운다. 이 방식은 English Auction과 함께 판매자와 구매자 모두 이해하기 쉽고 입찰자들 간의 경쟁을 할 수 있다는 점에서 온라인 경매에서 많이 사용되고 있다.

**관련어** Bidding, Sealed Bid Auction, Vickrey Auction

**분야** 온라인 경매

## Yellow Page

### 옐로우페이지

기업 혹은 회사의 전화번호가 수록된 업종별 전화번호부를 의미하는 것으로 페이지의 색깔이 노랗다고 해서 생겨난 말이다. 인터넷 옐로우페이지도 인터넷상에서 생활서비스 혹은 제품을 제공하는 회사나 전문직종의 전화번호를 안내하는 전화번호부 이거나 사이트 목록을 분야별로 정리해 놓은 자료를 지칭하는 용어이다. 그러나, 인쇄물 형태의 전화번호부와는 달리 전화번호뿐만 아니라, 주소, 지도, 홈페이지 등을 검색할 수 있으며, 원하는 서비스를 제공하는 업체를 디렉토리 검색, 검색어 검색, 지역별 검색 등을 통해 빠르고 정확하게 찾을 수 있다는 점이 인터넷 옐로우페이지의 가장 큰 장점이다.

**분야** e-비즈니스 주요 개념

# 7 ~ 8

## 가상계좌

가상계좌 서비스는 실제 은행계좌 번호 없이 대금 결제, 자금 이체가 가능한 서비스를 의미하는 것이다. 그 절차를 살펴보면 기업은 은행으로부터 그 기업의 모계좌에 연결된 다수의 계좌(가상계좌)를 할당 받고 이를 개별 고객에게 통지하여 입금하도록 한다. 다수의 고객으로부터 입금된 돈은 자동으로 하나의 모계좌로 집금되고 그 결과를 은행이 기업에 통보한다. 이러한 서비스를 여러 형태로 응용 가능하여 현재 우리나라에서 널리 쓰여지고 있다. 서버에 계좌를 두고 운영하는 전자화폐 업체의 경우에는 고객마다 가상계좌를 할당함으로써 그 계좌에 입금되는 돈은 자동으로 그 업체의 모계좌로 자동 집금되고 고객이 전자화폐를 이용할 때는 가상계좌에서 빠져나가도록 한다. 이러한 서비스와의 결합을 통하여 전자화폐업체는 계좌 관리의 많은 부담을 은행으로 넘길 수가 있고, 무엇보다도 은행이 보유하고 있는 CD/ATM기를 활용하여 전자화폐의 입출금이 가능하다는 점이 큰 장점이다. 비 은행 기반 신용카드사의 경우에는 고객의 신용카드 번호와 연계된 가상계좌를 고객에게 제공함으로써 고객은 은행권의 CD/ATM기를 활용해서 현금서비스까지 받을 수 있다는 점에서 비즈니스 측면에서는 큰 효과를 볼 수 있다. 이 밖에도 현재 옥션(www.auction.co.kr)에서도 자동이체 고객을 위해 가상계좌를 할당하는 서비스를 제공하고 있다.

**관련어** 메타뱅크

**분야** 온라인 금융

## 공동 수배송 시스템

도시 내 물류의 합리화를 도모할 것을 목적으로 일정지역에서 복수의 화주에 관련되는 정기적인 운송수요에 대하여 당해 하주의 협력을 얻어 한 트럭사업자가 단독으로 또는 둘 이상의 트럭사업자가 공동으로 하나의 운송시스템을 채택하고 트럭운송의 효율화를 도모하는 것을 말한다. 공동 운송의 유형을 대별하면 배송공동형, 집, 배송공동형, 공동수주, 공동배송형, 노선집하공동형, 납품대행형 등 5가지로 구분할 수 있다.

**관련어** 공동 수배송제도

**분야** SCM

## 공동 수배송제도

공동운영방식의 예를 들면 동경에서 나고야로 갈 때에는 라이온 제품을 싣고 가고 그 트럭이 회송할 때는 나고야의 샷포르 공장에서 맥주를 싣고 오는 방법의 활용이다. 이렇게 타사제품을 공동으로 수배송하는 경우를 공동 수배송제도라고 한다.

**관련어** 공동 수배송 시스템

**분야** SCM

## 공동 집배송단지

공동 집배송단지는 동종 및 이종업체 간 또는 유통업체들이 대규모 유통업무단지를 조성하여 도매거래 기능, 유통가공기능, 공동수배송기능, 공동재고관리기능을 수행하는 대규모 물류단지를 의미한다.

**관련어** 공동배송센터

**분야** SCM

## 공동구매

인터넷 사용의 증가로 인한 전자 상거래의 발전된 한 형태로, 한 상품을 필요로 하는 구매자들이 주축이 되어 물건을 구입할 때 단체로 구입함으로써 대량구매를 통한 차별적인 가격 할인을 통해 기존의 가격보다 저렴하게 구입하게 되는 수단이다.

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## 공동마케팅

공동마케팅은 모든 마케팅 수단을 판매단계에서 결합시키는 제조업자와 소매업자 간의 전략적 제휴라고 한다. 좀더 광범위하게 공동 마케팅의 적용 범위를 규정하면 공동마케팅은 유통업자와 제조업자의 제품을 판매하는 방식을 변화시키는 것이며, 모든 경우에 똑같이 적용하는 마케팅(one-size-fits-all marketing)을 판매에 특화된 프로그램으로 대체하는 것이며, 브랜드에 특화된 마케팅(brand specific marketing)을 보존하는 것이다. 이처럼 공동마케팅의 개념은 원래 제조업자와 유통업자간의 제휴에서 비롯되었는데 오늘날에도 아주 빈번하게 일어나는 형태이다. 이는 미리 규정된 활동이 아니라 유통업자와 제조업자가 함께 관여하는 마케팅 활동, 광고에서부터 재고관리 모두를 포함하며, 제품/서비스의 연구, 개발, 생산, 판매의 전 과정에서, 그 과정 중 하나 혹은 그 이상의 과정에 공동으로 관여/참여하는 모든 업체(동종업체, 이종업체 구분 없이)가 서로의 이익을 증가시키려 행하는 모든 마케팅 활동을 말한다. 공동 마케팅의 유형으로는 업종간 결합형태에 따라 Symbiotic Marketing(공생마케팅: 공동마케팅에 참여하는 업체가 본질적으로 경쟁관계에 있는 동종업체일 경우)과 Hybrid

Marketing(하이브리드 마케팅: 참여하는 업체가 이종업체에 있는 경우)로 나눌 수 있으며, 전략적 형태에 따라 Co-Branding(새로운 제품이 이미 구축된 이미지를 가지고 있는 두 개 이상의 회사 브랜드와 서로 합쳐져 출시되는 형태), Ingredient Branding(브랜드 제품을 구성하는 필수적인 요소나 재료에 대한 브랜드 자산을 창조하는 것) 그리고 Co-Marketing( 매출증대를 위해 관련 있는 브랜드 제품을 함께 연결하여 광고, 판촉 등 전반적인 마케팅 활동을 함께 하는 것)으로 나눌 수 있다.

**관련어** Affiliate Program

**분야** 온라인 마케팅

## 공동 배송센터

메이커, 상사, 물류업자 등이 도로의 폭주, 교착, 중복 수송에 의한 배송비 상승, 적재율 저하, 노동력 부족 등에 대처하기 위하여 또는 고객에 대한 서비스수준의 향상을 목표로 해서 공동 출자하여 설립한 하역, 보관, 배송, 정보의 기능을 갖는 시설을 말한다. 이 시설에서는 공동하역, 상품구색 맞추기, 다이어그램배송, 계산처리 등이 이루어진다.

**관련어** 공동 집배송단지

**분야** SCM

## 국가전자무역위원회 규정

전자무역을 효율적으로 추진하기 위하여 관련기관간 협조체제를 구축하고, 전자무역촉진관련 정책을 종합적으로 협의, 조정하기 위하여 국무총리소속 하에 국가전자무역위원회를 두도록 한 이 규정은 2003년 7월 국무총리훈령 제00444호로 제정되었다. 국가전자무역위원회는 1. 전자무역 추진의 기본방향 및 종합계획에 관한 사항, 2. 전자무역 추진과 관련된 각 부처간 업무협조가 필요한 사항, 3. 전자무역관련 법, 제도 정비 및 개선에 관한 사항, 4. 그 밖에 전자무역 추진에 관한 주요사항 등의 사항에 대하여 협의, 조정한다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## 문화산업진흥기본법

문화산업진흥기본법은 21세기의 고부가가치 산업으로 떠오른 문화산업을 지원하고 육성하는데 필요한 사항을 정하여 문화산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화적 삶의 질을 향상시키고 국민경제의 발전에 이바지하기 위한 목적으로 제정되었다. 이 법에 따라 지원 받을 수 있는 문화산업은 출판, 인쇄물, 방송프로그램, 캐릭터 상품, 애니메이션, 디자인, 광고, 공연, 미술품, 전통 공예품, 멀티미디어 콘텐츠 등 문화상품의 생산, 유통, 소비와 관련된 산업이다. 이 법은 문화산업을 진흥시키기 위해 국가 및 지방자치단체가 그에 필요

한 각종 시책을 수립하고 시행할 책임이 있음을 규정하였다. 이에 따라 정부는 중, 장기 기본계획과 기간별 세부 시행규칙을 수립하여 시행해야 하며, 문화관광부 장관은 이에 대한 연차보고서를 작성하여 다음 연도 1월 말까지 국회에 제출해야 한다. 필요한 재원을 확충하기 위해 문화산업진흥기금을 설치하였으며, 각 문화산업 분야에 대한 세제 지원을 규정하였다. 또 문화산업정책의 조정 기능을 담당하기 위해 7개 관계 부처의 차관 등으로 구성된 한국문화산업진흥위원회를 설치, 운영하도록 하였다. 1999년 5월 21일 이 법에 대한 시행령(대통령령 16314호)이 제정되었고, 동년 7월 20일에 시행규칙(문화관광부령 28호)이 제정되었다. 총칙, 창업, 제작, 유통, 문화산업기반시설, 한국문화산업진흥위원회, 문화산업진흥기금, 보칙, 벌칙 등 총7장 전문 43조와 부칙으로 구성되어 있다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## 신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률

신용정보업을 건전하게 육성하고 신용정보의 효율적 이용과 체계적 관리를 기하며 신용정보의 오용·남용으로부터 사생활의 비밀 등을 적절히 보호함으로써 건전한 신용질서 확립에 이바지함을 목적으로 제정된 법률. 1995년 1월 5일 법률 제4866호로 제정되었으며, 2000년 1월 21일 법률 제6172호로 8차 개정되었다. 전문 6장 35조와 부칙으로 되어 있다. 총칙, 신용정보업의 허가 및 업무 등, 신용정보의 수집·조사 및 처리 등, 신용정보의 유통·이용 및 관리, 신용정보주체의 보호, 보칙 등으로 이루어져 있다. 이 법에서 신용정보란 금융거래 등 상거래에 있어서 거래 상대방에 대한 식별·신용도·신용거래능력 등의 판단을 위하여 필요로 하는 정보로서 대통령령이 정하는 정보를 말한다. 신용정보업을 영위하고자 하는 자는 제4항의 규정[1]신용조회 업무 및 그에 부수하는 업무, 2)신용조사업무 및 그 부수 업무, 3)채권 추심업무 및 그 부수 업무, 4)신용평가 업무 및 그 부수 업무]에 의한 업무의 종류별로 금융감독위원회의 허가를 받아야 한다(4조 1항. 2001년 3월 28일 개정).

**분야** e-비즈니스 법제도

## 사이버 중독

정보이용자가 지나치게 컴퓨터에 접속하여 일상생활에 심각한 사회적, 정신적, 육체적 및 금전적 지장을 받고 있는 상태를 말한다. 마음이 복잡하거나 허전할 때 자기도 모르게 컴퓨터에 접속하여 시간을 보내면서 마음의 위안을 얻는 의존성과, 웹에 매달려 컴퓨터에서 빠져 나오기가 점점 힘들어지며 오래 있어도 작업효율은 떨어지는 내성, 그리고 인터넷을 떠나 있으면 왠지 불안하고 인터넷에서 무슨 중요한 일이 일어났을 것 같은 생각이 들며 어떤 이메일이 와 있을지 몹시 궁금해하는 급단현상이 나타난다. 단순히 이러한 몇몇 증상만으로 단정해서 중독 상태를 정의할 수는 없으며, 증상들의 정도가 심하고 반복적이며 만성화되어 신체, 심리, 사회

및 직업 활동에서 장애를 유발하는 경우에 해당된다. 싸이버중독에는 통신중독, 게임중독, 음란물중독 등이 있다. 통신중독이란 전자우편이나 정보검색을 주로 이용하는 일반인들과 달리 채팅, 머드게임, 동호회, 정보서핑, 싸이버트레이딩, 도박, 쇼핑 등 인터넷을 과도하게 즐겨 현실도피의 수단으로 싸이버공간에 빠져드는 것을 말한다. 게임중독이란 스트레스를 해소시켜주는 수준을 넘어 중독증을 유발할 정도로 게임을 과도하게 하여 심각한 부작용을 낳는 중독이다. 음란물중독은 특히 성에 대한 호기심이 왕성한 청소년에게서 많이 볼 수 있다.

**관련어** Reset Syndrome

**분야** 디지털 문화

## 약관의 규제에 관한 법률

이 법은 사업자가 그 거래상의 지위를 남용하여 불공정한 내용의 약관을 작성, 통용하는 것을 방지하고 불공정한 내용의 약관을 규제하여 건전한 거래질서를 확립함으로써 소비자를 보호하고 국민생활의 균형 있는 향상을 도모하기 위해 1986년 12월 제정되었다. 이 법에서 ‘약관’이라 함은 그 명칭이나 형태 또는 범위를 불문하고 계약의 일방당사자가 다수의 상대방과 계약을 체결하기 위하여 일정한 형식에 의하여 미리 마련한 계약의 내용이 되는 것을 말하며, ‘사업자’라 함은 계약의 일방당사자로서 타방당사자에게 약관을 계약의 내용으로 할 것을 제안하는 자를 말하고, ‘고객’이라 함은 계약의 일방당사자로서 사업자로부터 약관을 계약의 내용으로 할 것을 제안 받은 자를 말한다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법

온라인디지털콘텐츠산업발전법(2002. 1.14, 법률 제6603호, 이하 ‘법’이라 한다.)은 디지털 콘텐츠 제작 및 유통사업자들이 들인 노력과 비용에 대하여 적절한 법적 보호를 위하여 제정되었다. 이 법에서는 온라인콘텐츠제작자의 보호를 위하여 온라인디지털콘텐츠제작자의 권리를 5년간 보호하여 주고 있다(법 제18조). 온라인콘텐츠제작자는 자신의 영업이익을 침해하는 자나 디지털콘텐츠에 적용한 ‘기술적 보호조치’를 무력화한 자에 대하여는 그 위반행위의 중지나 예방 및 손해배상을 청구할 수 있고(법 제19조), 이러한 행위는 1년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 해당한다(온라인콘텐츠 복제 등의 죄, 법 제22조 1항). 또한 이러한 죄는 피해자의 고소가 있어야 처벌할 수 있는 친고죄로 되어 있다(법 제22조 2항). 또한 디지털 콘텐츠사업의 활성화를 위한 투자지원, 전문인력양성, 기술개발촉진, 표준화 추진, 유통촉진, 공공정보의 이용활성화, 국제협력 및 해외진출 촉진 등에 관한 규정을 두고 있다(9법 제7조 내지 제17조). 아울러 이 법은 “디지털콘텐츠산업발전위원회”를 두고 있다(법 제5조).

**관련어** DRM, Digital watermarks

**분야** e-비즈니스 법제도

## 웹사이트 광고

웹사이트 자체를 하나의 광고로 보는 경우로, 기업 홈페이지에 기업 및 상품에 대한 소개와 이벤트를 홍보하는 동시에 인터넷 이용자들이 많이 찾는 커뮤니티 사이트, 블로그 등에 홈페이지를 개설해 이를 홍보하는 것이다. 싸이월드의 브랜드 미니홈피, 특정 이벤트 시에만 개설되는 이벤트 블로그, 각종 대회 및 공모전을 위한 카페 등을 예로 들 수 있다.

**관련어** Antisite

**분야** 온라인 광고

## 의료정보화

병원전산화라는 용어로 출발한 의료정보화는 병원내의 LAN환경에서 진료정보, 환자이력과 같은 정보를 DB로 구축하는 것에서 시작되어, 시간과 공간의 제약을 극복할 수 있도록 정보통신 기술을 의료행위에 접목시키는 정보화 사업이다. 이러한 의료정보화의 대상에는 병원업무 정보화(진료예약시스템, 전자의무기록, 의료영상 정보시스템 등), 의료보험업무 정보화(의료보험 정보시스템, 의약품 유통시스템, 의약품 전자상거래) 공공의료 정보화(원격의료시스템, 국민건강교육, 진료정보DB구축)등이 있다.

**분야** e-비즈니스 유형 분류

## 인터넷 주소자원에 관한 법률

인터넷 주소자원의 안정적인 관리체계를 정립하기 위하여 인터넷주소의 관리기관을 지정하는 등 인터넷주소의 등록 및 관리에 관한 체계를 정하는 한편, 부정한 목적의 도메인이름 선점 등록을 금지하여 정당한 권한이 있는 자의 인터넷주소의 사용을 보장하고, 인터넷주소의 등록, 사용에 따른 분쟁을 효율적으로 해결하기 위하여 인터넷주소분쟁조정제도를 마련하기 위해 제정되었다. 이 법의 주요 내용은, 가. 정보통신부장관은 인터넷주소자원의 개발, 이용촉진 및 관리를 위하여 기본계획을 수립, 시행하고, 이를 심의하기 위하여 정보통신부장관 소속 하에 인터넷주소정책심의위원회를 두도록 함(법 제5조 및 제6조). 나. 인터넷주소자원에 관한 정부시책을 효율적으로 추진하기 위한 전담기관으로 한국인터넷진흥원을 설립하고 그 주요 업무를 정함(법 제9조). 다. 부당이득, 영업방해 등의 부정한 목적의 인터넷주소 선점행위를 금지하고, 인터넷주소 선점행위로 인한 권리침해에 대하여 인터넷주소의 등록말소를 청구할 수 있도록 함(법 제13조). 라. 인터넷주소와 관련한 분쟁을 해결하기 위하여 인터넷분쟁조정위원회를 설치하고 분쟁조정 및 위원회 운영에 관한 사항을 정함(법 제16조 내지 제24조). 이다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## 인터넷 침해사고 대응지원센터

한국정보보호진흥원(KISA)에서 설립한 인터넷침해사고대응지원센터'는 인터넷침해사고 조 기탐지, 분석, 예/경보를 통해 피해 확산 방지와 상시적인 정보공유 및 침해사고 분석과 기술 지원 등의 업무를 하고 있는 정보보호 전문기관이다. 또한 국제침해사고대응팀협의회 (FIRST)등 국제기구 참여, 한국침해사고대응협의회(CONCERT)운영을 통해 국내외 전문기 관과 정보교류 및 협력체계를 구축하고 있다.

**분야** e-비즈니스 관련 기구

## 저작권법

저작권법(2003.5.27. 법률 제6881호로 개정. 이하 '법'이라 한다.)은 저작자의 권리와 저작물 의 공정한 이용을 도모하기 위하여 제정된 법이다. 저작권법은 개정을 통하여 저작권자의 권리 보호를 위한 기술적 보호조치와 저작물에 관한 권리관리정보를 타인이 침해하지 못하도록 하 였다. 또한 인터넷을 통한 제3자의 저작권 침해 시에 온라인서비스제공자가 침해사실을 알고 서 당해 복제를 중지시킨 경우에는 책임을 감경 또는 면제하도록 규정하여 온라인 서비스제공 자의 안정적인 영업활동이 가능하도록 하였다(법 제77조). 이외에도 다음과 같은 몇 가지 주요 내용을 규정하고 있다. 가. 데이터 베이스 제작자는 데이터 베이스제작 다음 해부터 기산하여 5년간 그 권리가 보호되며, 데이터 베이스의 복제, 배포, 발송 및 전송권을 갖는다(법 제2조, 제73조의2 내지 제73조의9). 나. 기술적 보호조치의 무력화가 금지되며, 이를 위반한 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처한다(법 제92조, 제98조). 또한 전자적 형태의 권 리관리정보의 제거, 변경이 금지되며 이를 위반한 자에 대하여도 위와 같다(법 제92조).

**분야** e-비즈니스 법제도

## 전기통신사업법

전기 통신 사업의 운영을 적정하게 하여 전기 통신 사업의 건전한 발전을 기하고 이용자의 편 의를 도모함으로써 공공 복리의 증진에 이바지하는 것을 목적으로 하는 대한민국 법률. 1983 년 12월 30일 법률 제3686호로 제정, 공포된 이래 몇 차례 개정되었고, 1999년 5월 24일 법 률 제5986호로 공포되어 시행되고 있다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## 전자거래기본법

정보통신기술의 발전과 인터넷 활용이 증가하고 이로 인하여 전자상거래가 확대됨에 따라서 기존의 법제로는 해결할 수 없는 새로운 문제점들이 발생하였기 때문에 전자상거래의 활성화 를 위한 장애를 제거하고 전자상거래에 대한 전통적인 상행위와 동일한 수준의 법률적인 효력

을 부여할 필요가 생기게 되었다. 그리하여 전자상거래 이용자가 신뢰하고 안전하게 전자상거 래를 활용할 수 있도록 하고, 민간 자율적인 전자상거래의 촉진을 위하여 전자거래기본법을 제정하게 되었다. 이를 위하여 전자거래기본법(1999년 1월 법률 제5834호로 제정됨.)과 동법 시행령이 제정되어 각각 1999년 7월 1일부터 시행되었다. 그런데 전자거래기본법이 제정된 이후 전자상거래의 확산과 전자상거래 기술과 환경이 급속하게 변화하였기 때문에 이를 반영 할 필요성이 제기되었다. 이에 따라 전자거래기본법은 2001년 12월 개정되었다. 개정된 전자 거래기본법은 기업과 소비자간의 전자상거래는 물론 기업간 전자상거래, 기업과 정부간 전자 상거래 및 개인간 전자상거래 등을 포함하여 적용하도록 되었고, 전자상거래의 법률관계를 명 확하게 하기 위하여 전자거래기본법상의 규정을 정비하였으며, 또한 전자상거래 활성화를 위 한 핵심기반이 되는 전문인력 양성, 공공부분의 전자조달 및 전자상거래 관련 시책규정에 있 어서 국제적 논의결과와 외국의 입법 예를 반영할 수 있도록 개정되었다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## 전자상거래 소비자보호법

중전의 방문판매등에관한법률(이하, 방문판매법)은 방문판매, 통신판매, 다단계판매에 대하 여 규정하고 있었다. 이 방문판매법이 전자상거래에 적합하지 않은 부분이 있었기 때문에 방 문판매법 제3장 통신판매의 규정을 분리하여 2002년 3월 30일 법률 제6687호로 전자상거래 등에서의 소비자보호에관한법률을 제정하였고, 중전의 방문판매법은 이를 개정하였다. 이 법 률은 총 45개조문과 부칙으로 구성되어 있으며, 전자상거래 및 통신판매 등에 의한 재화 또는 용역의 공정한 거래에 관한 사항을 준수함으로써 소비자의 권익을 보호하고 시장의 신뢰도 제 고를 목적으로 한다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## 전자상거래 소비자보호지침

이 지침은 전자상거래 등에서의 소비자보호에관한법률 제23조의 규정에 따라 법과 법시행령 등 관련 법령의 내용을 보다 구체화하고 예시함으로써 전자상거래 또는 통신판매에 있어서의 소비자의 기본 권익을 보호하고 사업자의 자율적 준수를 유도하기 위해 2003년 10월 공정거 래위원회 고시 제2003-7호로 제정되었다. 이 지침은 관련법령의 해석에 관한 기준을 제시하 는 부분인 “일반사항”과 소비자 보호를 위한 권고사항을 규정한 “권고사항”의 두 부분으로 구 성된다. 일반사항은 관련법령의 적용기준을 제시한 부분으로 관련법령의 위반여부를 판단하 는 기준이 되며, 권고사항은 사업자가 사용하는 약관이 권고사항에 규정된 내용보다 소비자에 게 불리한 경우에 법 제23조제2항의 규정에 따라 그 다르게 정한 약관의 내용을 소비자가 알 기 쉽게 표시 또는 고지하여야 하며, 표시 또는 고지를 하지 아니한 경우에는 법 제32조에 따

른 시정조치의 대상이 된다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## 전자서명법

개방형의 인터넷 환경에서 처리되는 전자문서의 안전, 신뢰성을 확보함으로써 전자거래의 활성화, 전자정부의 구현, 전자화폐의 이용 등 정보화를 촉진하기 위해서 디지털서명방법에 의한 전자서명법제가 필요하게 되었다. 이에 따라 전자문서의 안전성과 신뢰성을 확보하고 그 이용을 활성화하기 위하여 전자서명에 관한 기본적인 사항을 정함으로써 국가사회의 정보화를 촉진하고 국민생활의 편익을 증진하기 위하여 전자서명법(1999년 2월 5일 법률 제5,792호)이 제정되었다. 이 전자서명법은, UNCITRAL 전자서명모델법이 제정된 후 새로운 전자서명기술이 등장함에 따라 이를 수용하기 위하여 2001년 12월에 개정되었다.

**관련어** 디지털 서명(전자 서명), Certificate Authority

**분야** e-비즈니스 법제도

## 전자어음 법안

전자적 방식으로도 약속어음을 발행할 수 있도록 하고, 전자어음교환소는 법무부장관이 관할토록 하며, 전자상거래는 물론 일반 상거래에서도 전자어음을 결제수단으로 사용토록 하고 이를 담당할 '전자어음관리기관'을 설치 한다는 내용의 법안이다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## 전자정부법

이 법의 정식 명칭은 '전자정부구현을위한행정업무등의전자화촉진에관한법률'로 이법은 행정업무의 전자적 처리를 위한 기본원칙, 절차 및 추진 방법 등을 규정함으로써 전자정부의 구현을 위한 사업을 촉진시키고, 행정기관의 생산성, 투명성, 및 민주성을 높여 지식 정보화시대의 국민의 삶의 질을 향상시키기 위해 2001년 3월 제정되었다. 구체적으로는 업무처리 과정의 혁신, 전자문서의 형식, 전자관인에 대한 규정, 공무원의 원격근무와 정보화 능력 평가, 전자문서 활성화 방안, 민원업무 온라인 처리, 인터넷을 통한 행정정보 공개, 종이문서 감축 방안, 지방자치단체와의 협력 등 9가지 사항을 규정하고 있다.

**관련어** 전자정부

**분야** e-비즈니스 법제도

## 정보통신망이용촉진 및 정보보호등에 관한 법률

정보통신망의 이용을 촉진하고 정보통신서비스를 이용하는 자의 개인정보를 보호함과 아울러

정보통신망을 건전하고 안전하게 이용할 수 있는 환경을 조성하는 것을 목적으로 1999년 2월 제정되었다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## 지식정보자원 관리법

지식정보자원관리법은 지식정보자원의 관리 및 활용에 관한 사항을 규정하여 지식정보자원의 개발을 촉진하고 그 효용을 높여 지속적인 이용을 도모함으로써 국가경쟁력을 향상하고 국민경제의 발전에 기여함을 목적으로 제정되었으며, 2004년 7월 16일 개정안이 발표되었다. 개정안의 주요 내용으로는 지역간 지식기반 격차를 완화하고 지식정보자원에 대한 정책수립 등에 광역 지방자치단체의 참여를 확대하기 위해 정보통신부에 설치된 지식정보자원관리위원회에 지방자치단체의 부단체장을 위원으로 추가했다. 또 지식정보자원 관리사업을 효율적으로 추진하기 위해 종전에는 법률에서 직접 전담기관을 지정하던 것을 대통령령으로 정하도록 하여 전담기관의 지정제도를 보다 탄력적으로 운영할 수 있도록 했다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## 컴퓨터프로그램 보호법

컴퓨터프로그램보호법은 1986년 제정되어 2002년 법률 제6843호까지 9차례 개정되었다. 컴퓨터프로그램을 저작물로 인정하여 창작자의 권리를 보호하고, 창작 프로그램의 유통 및 활용을 촉진함으로써 산업발전과 기술수준을 향상시키고자 제정한 법이다. '컴퓨터프로그램 저작물'이란 컴퓨터 안에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시, 명령으로 표현된 창작물을 말한다. '프로그램 저작자'는 컴퓨터프로그램 저작물을 창작한 사람을 가리킨다. 저작자는 프로그램 공표권과 복제, 개작, 번역, 배포, 발행 및 전송할 권리를 가진다. 저작권자가 상속인이 없이 사망하거나 저작권자인 법인 또는 단체가 해산하여 그 권리가 법률 규정에 따라 국가에 귀속되는 경우에는 저작권이 소멸된다. 재판 또는 수사의 목적, 학교 및 학력을 인정하거나 학위를 수여하는 교육기관에서 수업과정에 제공하기 위한 목적, 학교 교육의 교과용 도서에 게재하기 위한 목적, 가정과 같은 한정된 장소에서 개인적으로 사용하기 위한 목적, 학교의 입학 시험이나 기능, 검정 시험을 위한 목적, 프로그램의 기초를 이루는 아이디어 및 원리를 확인하기 위하여 프로그램의 기능을 조사, 연구, 시험하기 위한 목적으로 프로그램을 복제, 배포한 경우에는 저작권 적용이 제한된다(12조). 프로그램 저작권자 또는 배타적 발행권자 등은 프로그램이 정당한 권한없이 정보통신망을 통하여 복제, 전송되어 권리를 침해받을 때 이를 중단할 것을 요구할 수 있다. 이때 온라인서비스 제공자는 지체 없이 복제, 전송을 중단하고 해당 프로그램을 복제, 전송한 자에게 이를 통보해야 한다. 이로써 온라인서비스 제공자의 책임은 감경 또는 면제될 수 있다. 또 필요한 조치를 취하고자 하였으나 기술적으로 불가능한 경우에

도 책임이 면제된다(34조의 2). 프로그램 저작권을 침해하는 프로그램을 국내에서 배포할 목적으로 수입하는 행위, 프로그램 저작권의 침해 사정을 알면서 업무상 사용한 행위는 3년 이하의 징역 또는 5,000만 원 이하의 벌금에 처하고, 상습범은 가중 처벌한다(46조). 총칙, 프로그램저작권, 등록, 권리의 침해에 대한 구제, 프로그램심의조정위원회, 보칙, 벌칙의 7장으로 나누어진 전문 51조와 부칙으로 구성되어 있다.

**분야** e-비즈니스 법제도

## 한글 도메인

영문도메인과 마찬가지로 한글도메인.kr로 구분되어 계층적으로 이루어진 DNS에서 동작하는 범용적인 인터넷주소로서, 셋별유치원.kr, 꽃파는가게.kr 등과 같이 영어, 숫자, 하이픈 외에 한글로도 표기할 수 있는 도메인. 한글도메인은 2002년 10월 미국 인터넷기술표준화기구(IETF)가 다국어도메인 운영과 관련하여 표준으로 채택한 IDNA(Internationalizing Domain Names in Applications) 방식을 준용하고 있다. 하지만, 현재 사용 중인 대부분의 응용 프로그램들이 아직 다국어 도메인을 지원하지 않기 때문에 당분간은 별도의 보조 프로그램(plugin)인 인코딩 플러그인이 필요하며, 한글도메인 정보가 들어 오면 영어, 숫자, 하이픈(-)으로 이루어진 퓨니코드(Punycode)로 변환된 후 서버에 전달된다. 인코딩 플러그인은 KRNIC에서 배포하고 있다.

**관련어** KRNIC

**분야** e-비즈니스 기반

## e러닝산업 발전법

이 법은 e러닝산업의 발전에 필요한 사항을 정함으로써 이러닝을 활성화하여 국민의 삶의 질을 향상시키고 국민경제의 건전한 발전에 이바지하기 위해 2004년 1월 제정되었다. 이 법의 주요골자는 다음과 같다. 가. '이러닝, 이러닝 콘텐츠, 이러닝 산업' 등에 대한 개념을 규정하여 법률의 적용범위를 명확히 함. 나. 이러닝산업발전을 위한 국가의 책무를 규정하고, 이를 위하여 기본계획 및 시행계획을 수립하도록 함. 다. 이러닝 산업의 기반을 조성하기 위하여 전문인력 양성, 표준화, 기술개발, 국제협력 등을 지원하도록 하고, 이러닝사업자 및 제품에 대한 품질 인증제도를 규정함. 라. 이러닝산업의 진흥 및 발전을 지원하기 위하여 '이러닝산업 진흥원'을 설립함. 마. 이러닝의 활성화 및 차별금지를 위하여 개인·기업·지역에 대한 이러닝 지원 및 공공부문의 이러닝 활성화에 관한 사항을 규정함. 바. 정부는 이러닝지원의 효율적인 시행을 위하여 '이러닝센터'를 지정할 수 있도록 하고, 공공정보의 디지털화를 활성화하여 이러닝콘텐츠의 개발이 촉진될 수 있도록 지원하도록 함. 사. 정부는 이러닝산업에 의한 지적재산권의 침해를 방지하여야 하며, 자유이용정보의 경우에는 그에 대한 지원방안을 마련하도록

록 함.

**관련어** e-learning

**분야** e-비즈니스 법제도

## e-무역상사

글로벌한 네트워크를 이용한 전자상거래는 기업에게 글로벌한 판매와 글로벌한 구매라는 새로운 기회를 제공하고 있으며, 이러한 이점을 가장 극적으로 활용하는 형태가 인터넷을 이용한 수출입 거래이다. 이러한 거래의 효율성을 증진시키기 위해서는 시장의 매개가 필요하며, 인터넷상에서 다수의 공급자와 수요자가 거래할 수 있는 전자화된 시장기능을 제공하는 전자상거래 유형을 수출입브로커 모델이라고 할 수 있다. 국내에서는 이러한 수출입브로커 사이트가 1998년부터 활성화되고 있다. 한국무역정보통신(KTNET)의 EC코리아, 무역협회의 EC21, 대한무역진흥공사(KOTRA)의 KOBO(KOrea Business Opportunity), 중소기업진흥공단의 smipc(Small and Medium Enterprise in Korea) 및 그리고 Tpage, Surplus 등과 같은 민간전문업체가 대표적이다. 이들 사이트들은 대부분 수출입 오피스 리스트, 국내 업체 홈페이지, 디지털 상품 카탈로그 및 국내 수출입 관련 정보를 제공하고 있으며, 국내 수출진흥, 중소기업 지원 등을 위해 현재 무료로 수출입 알선 서비스를 제공하고 있다. 아울러 국제연합(UN/GTPNet ETO), 세계무역클럽협회(WTC), 북미조약기구(NAFTA) 등과 같은 국제무역 관련기관을 물론 Alibaba, Global Sources, Commercernet, Trade Compass 등의 외국기업들도 국제적인 거래알선 서비스를 제공하고 있다.

**관련어** e-Trade

**분야** 전자무역

## ID통일화

제휴 업체들 사이에 하나의 ID를 가지고 모든 사이트에 접속할 수 있도록 통일화하는 것으로, 접근 편의성을 통한 상호 호혜적 장점이 발생한다.

**관련어** SSO

**분야** e-비즈니스 기술

## 참고문헌과 사이트 목록

김병철, 전자상거래 용어사전, H.net, 2001.  
 김재경, 이주연, 박상곤, 비즈니스 인텔리전스, SIGMA INSIGHT, 2003.  
 김재경, 권순범, 백승익, 신경식, 이경전(역), e-Commerce, McGraw-Hill Korea, 2003.  
 노무라 종합연구소, 유비쿼터스 네트워크와 신사회 시스템, 전자신문사, 2003.  
 노무라 종합연구소, 유비쿼터스 네트워크와 시장창조, 전자신문사, 2002.  
 산업자원부, 2004 e-비즈니스 백서, 한국전자거래진흥원, 2004.  
 서영호, 박주석, 김재경, 이경전, 김경재, 경영정보시스템, 한경사, 2004.  
 여호영, 채성수, The Digital Business Initiative, 마음의 고향, 2003.  
 이경전(역), 정보중개와 전자상거래, 세종서적, 2000.  
 이경전, 조남기(역), 인터넷 사업 모형과 전략, 학술정보, 2001.  
 이두희, 통합적 인터넷 마케팅, 박영사, 2003.  
 이재규, 권순범, 김우주, 김민용, 송용욱, 최형림, 전자상거래 원론 제 3판, 법영사, 2002.  
 이재규, 이경전, 전자상거래와 유통혁명, 법영사, 2002.  
 이재규, 최형림, 김우주, 이경전, 전자상거래 원론, 법영사, 1999.  
 이철근, 장문철, 임익석, 안영일, 영진정보연구소, 전자상거래와 물류정보 용어사전, 영진.com, 2001.  
 하원규, 김동환, 최남희, 유비쿼터스 IT 혁명과 제 3공간, 전자신문사, 2002.  
 한국전산원, 한국 인터넷 백서 2004, 한국전산원, 2004  
 한국전자거래진흥원, eBizKorea, 2004-2,3,5,6월호/2003- 6 ~12월호/2002- 9 ~ 11월호.  
 Deitel.Deitel.Steinbuhler, e-비즈니스 & e-Commerce for Manager, Prentice Hall, 2001.  
 Efrin Turban, Jae Kyu Lee, David King, Dennis Viehland, Electronic Commerce 2004, Prentice Hall, 2004.  
 Jeffrey F.Rayport, Bernard J. Jaworski, e-Commerce, McGrawHill, 2001.  
 Michael Miller, Discovering P2P, SYBEX, 2001.  
 Norman Sadeh, M-Commerce, WILEY, 2002.  
 Ravi Kalakota, Marcia Robinson, e-비즈니스 Roadmap for Success, Addison Wesley, 1999.  
 Ravi Kalakota, Marcia Robinson, M-Business, McGrawHill, 2002.  
 searchsecurity.techtarget.com  
 Ward Hanson, Principle of Internet Marketing, South-Western College Publishing, 2000.  
 www.cio.com  
 www.commerce.net  
 www.ecommercetimes.com  
 www.etnews.co.kr  
 www.marketingterms.com/dictionary/advertising\_network  
 www.netlingo.com  
 www.terms.co.kr  
 www.tta.or.kr  
 www.Wired.com

### A

|                                                    |    |                                                          |    |
|----------------------------------------------------|----|----------------------------------------------------------|----|
| .NET                                               | 10 | BAM (Business Activity Monitoring)                       | 28 |
| 3PL (Third Party Logistics)                        | 10 | Bancassurance                                            | 28 |
| 4G (4th Generation Mobile Communication Systems)   | 10 | Bandwagon Effect                                         | 28 |
| ABC (Activity Based Costing)                       | 11 | Banner Advertising                                       | 29 |
| ACH (Automated Clearing House)                     | 11 | Banner Exchange                                          | 30 |
| ActiveX                                            | 12 | Barter e-Marketplace                                     | 30 |
| Ad-Hoc                                             | 12 | BBS (Bulletin Board System)                              | 30 |
| ADR (Alternative Dispute Resolution)               | 13 | BcN (Broadband Convergence Network)                      | 30 |
| ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line)          | 13 | BCP (Business Continuity Planning)                       | 31 |
| Advertising Networks                               | 14 | BI (Business Intelligence)                               | 31 |
| Advertorial                                        | 14 | Bid Shielding                                            | 31 |
| ADW (Active Data Warehouse)                        | 15 | Big Banner                                               | 32 |
| Affiliate Program                                  | 15 | Biometrics                                               | 32 |
| AGV (Automatic Guide Vehicle)                      | 15 | BizTalk                                                  | 32 |
| Alert Notification System                          | 16 | Blog                                                     | 33 |
| ALI (Automatic Location Identification)            | 16 | Bluetooth                                                | 33 |
| AMPS (Advanced Mobile Phone System)                | 16 | BM Patent (Business Method Patent)                       | 34 |
| Anticybersquatting Consumer Protection Act of 1999 | 17 | Bolero (Bill of Lading Electronic Registry Organization) | 34 |
| Antisite                                           | 17 | BPM (Business Process Management)                        | 35 |
| AP (Access Point)                                  | 18 | BPMS (Business Process Management System)                | 36 |
| APII (Asia Pacific Information Infrastructure)     | 18 | BPO (Business Process Outsourcing)                       | 36 |
| APIs (Application Programming Interfaces)          | 18 | BPR (Business Process Reengineering)                     | 36 |
| Applet                                             | 18 | BREW (Binary Run-time Environment for Wireless)          | 37 |
| APS (Advanced Planning & Scheduling)               | 19 | BSP (Business Service Provider)                          | 38 |
| Arcade Game                                        | 19 | Bullwhip effect                                          | 38 |
| ARPU (Average Revenue Per User)                    | 19 | Bundling                                                 | 39 |
| ARS (Automatic Response System)                    | 20 | Business Model                                           | 39 |
| AS (Autonomous System)                             | 20 | Business Protocol                                        | 40 |
| ASP (Active Server Page )                          | 21 |                                                          |    |
| ASP (Application Service Provider)                 | 21 |                                                          |    |
| Asymmetric Encrytion                               | 22 |                                                          |    |
| Asymmetry of Information                           | 22 |                                                          |    |
| Authentication System                              | 22 |                                                          |    |
| Authorization                                      | 23 |                                                          |    |
| Auto-ID (Auto Identification)                      | 23 |                                                          |    |
| Auto-Respond E-mail                                | 24 |                                                          |    |
| Avatars                                            | 24 |                                                          |    |

### B

|                                         |    |                                          |    |
|-----------------------------------------|----|------------------------------------------|----|
| B2B (Business to Business)              | 26 | C2C (Consumer to Consumer)               | 41 |
| B2Bi (Business to Business integration) | 26 | CA (Certificate Authorities)             | 41 |
| B2C (Business to Consumer)              | 26 | CA (Content Aggregators)                 | 41 |
| B2E (Business to Employee)              | 27 | Calm Technology                          | 42 |
| Back end                                | 27 | CALS (Computer Aided Logistics Support,  | 42 |
|                                         |    | Commerce At Light Speed)                 |    |
|                                         |    | Cannibalization                          | 43 |
|                                         |    | CAO (Computer Assisted Ordering )        | 43 |
|                                         |    | Cardless Solution                        | 44 |
|                                         |    | CBD (Component Based Development)        | 44 |
|                                         |    | CBIR (Content Based Retrieval Technique) | 44 |
|                                         |    | CCO (Chief Communication Officer )       | 45 |
|                                         |    | C-Commerce (Collaborative Commerce)      | 45 |
|                                         |    | ccTLD (Country Code Top Level Domain)    | 46 |
|                                         |    | CDA (Communications Decency Act of 1996) | 46 |
|                                         |    | CDMA (Code Division Multiple Access)     | 46 |
|                                         |    | CDN (Contents Delivery Network)          | 47 |

### C

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| CEO (Chief Executive Officer )                                | 47 |
| CFO (Chief Financial Officer )                                | 48 |
| CGI (Common Gateway Interface )                               | 48 |
| Channel conflict                                              | 49 |
| Chasm                                                         | 49 |
| Child Online Protection Act of 1998                           | 50 |
| Children' s Online Privacy Protection Act of 2000             | 51 |
| cHTML (Compact HyperText Markup Language)                     | 51 |
| Churn Management                                              | 51 |
| CIM (Computer Integrated Manufacturing)                       | 52 |
| CIO (Chief Information Officer)                               | 53 |
| Click                                                         | 53 |
| Clicks and Mortar                                             | 53 |
| Clickstream                                                   | 54 |
| Client-server model                                           | 54 |
| CMI (Co-Managed Inventory )                                   | 55 |
| CMO (Chief Marketing Officer )                                | 55 |
| Collaboration                                                 | 55 |
| Collaborative filtering                                       | 56 |
| Collaborative Manufacturing                                   | 56 |
| Collaborative Marketing                                       | 57 |
| Co-location                                                   | 57 |
| COM (Component Object Model )                                 | 57 |
| CommerceNET                                                   | 58 |
| Comparison Shopping                                           | 58 |
| Console Game                                                  | 58 |
| Contact (Smart) Card                                          | 59 |
| Contactless(Proximity) (Smart) card                           | 59 |
| Content                                                       | 59 |
| Content Management System                                     | 59 |
| Content Syndicator                                            | 60 |
| Context-Aware Computing                                       | 60 |
| Context-aware services                                        | 61 |
| Context-Awareness Marketing                                   | 61 |
| Convergence                                                   | 61 |
| COO (Chief Operating Officer )                                | 62 |
| Cookies                                                       | 63 |
| Cooltown Project                                              | 63 |
| CORBA (Common Object Request Broker Architecture )            | 64 |
| CPC (Collaborative Product Commerce)                          | 64 |
| CPC (Cost Per Click)                                          | 65 |
| CPFR (Collaborative Planning, Forecasting, and Replenishment) | 65 |
| CPM (Cost Per Mile)                                           | 65 |
| CPO (Chief Privacy Officer )                                  | 66 |
| CRM (Customer Relationship Management)                        | 66 |
| Cross-Media Campaign                                          | 66 |
| CRP (Continuous Replenishment Program )                       | 67 |
| CSS (Cascading Stylesheet )                                   | 68 |
| CTI (Computer Telephony Integration)                          | 68 |
| CTO (Chief Technology Officer )                               | 69 |
| CTR (Click-through Rate)                                      | 69 |
| Cultural capital                                              | 69 |
| CxO                                                           | 70 |
| Cyberpatrol                                                   | 70 |
| cyberslacking                                                 | 70 |
| Cyberspace                                                    | 71 |
| Cybersquatting                                                | 71 |

**D**

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Data Mart                                                 | 73 |
| Data Mining                                               | 73 |
| DB Marketing (DataBase Marketing)                         | 74 |
| DCOM (Distributed Component Object Model )                | 74 |
| Defacto (de Facto Standard)                               | 75 |
| Demarketing                                               | 75 |
| Desktop Purchasing                                        | 76 |
| Digerati                                                  | 77 |
| Digital                                                   | 77 |
| Digital capital                                           | 77 |
| Digital Certificate                                       | 78 |
| Digital Content                                           | 78 |
| Digital divide                                            | 79 |
| Digital economy                                           | 79 |
| Digital Envelope                                          | 80 |
| Digital Products                                          | 80 |
| Digital signature                                         | 80 |
| Digital watermarks                                        | 81 |
| Direct Distribution                                       | 81 |
| Direct marketing                                          | 82 |
| Directory Service                                         | 82 |
| DirectX                                                   | 83 |
| Disappearing Computing                                    | 83 |
| Disintermediation                                         | 83 |
| Disposable Computing                                      | 84 |
| Distributed Computing                                     | 84 |
| Distribution Center                                       | 84 |
| DivX (Digital Internet Video Express )                    | 85 |
| DM (Direct Mail)                                          | 85 |
| DMB (Digital Multimedia Broadcasting)                     | 85 |
| DMC (Digital Media Center)                                | 86 |
| DMCA (Digital Millennium Copyright Act of 1998)           | 86 |
| DNS (Domain Name System )                                 | 87 |
| DOCSIS (Data-over-Cable Service Interface Specifications) | 87 |
| DOM (Document Object Model )                              | 87 |
| Domain                                                    | 88 |

|                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----|
| DoS (Denial-of-Service)                                                        | 88  |
| Downsizing                                                                     | 89  |
| DRM (Digital Right Management)                                                 | 89  |
| DSS (Decision Support System)                                                  | 90  |
| DTD (Data Type Definition )                                                    | 90  |
| Dutch Auction                                                                  | 90  |
| DVI (Digital Video/Visual Interactive )                                        | 91  |
| DW (Data Warehouse)                                                            | 91  |
| Electronic catalogs                                                            | 106 |
| Electronic Document                                                            | 107 |
| Electronic Integration Effect                                                  | 107 |
| e-Logistics (Electronic-Logistics)                                             | 107 |
| E-mail (Electronic mail)                                                       | 107 |
| E-mail Banking                                                                 | 108 |
| e-Mall (Electronic Mall, Online Mall, Cyber Mall)                              | 108 |
| e-Manufacturing (Electronic Manufacturing)                                     | 109 |
| e-Marketplace (Electronic Market)                                              | 109 |
| Embedded System                                                                | 110 |
| e-Money (Electronic Money)                                                     | 111 |
| Emoticon                                                                       | 111 |
| Encryption                                                                     | 111 |
| English Auction                                                                | 112 |
| EOQ (Economic Order Quantity )                                                 | 112 |
| EPC (Electronic Product Code)                                                  | 112 |
| e-Procurement (Electronic Procurement)                                         | 113 |
| ERD (Entity Relationship Diagram )                                             | 113 |
| e-Readiness                                                                    | 114 |
| ERP (Enterprise Resource Planning)                                             | 114 |
| e-SCM (e-Supply Chain Management)                                              | 115 |
| Escrow                                                                         | 116 |
| E-Sign Act (Electronic Signatures in Global and National Commerce Act of 2000) | 116 |
| ESM (Enterprise Security Management)                                           | 116 |
| Ethernet                                                                       | 117 |
| e-Trade (Electronic Trade)                                                     | 117 |
| e-Transformation (Electronic Transformation)                                   | 118 |
| eTrust                                                                         | 118 |
| EUC (End-User Computing)                                                       | 118 |
| EVA (Economic Value Added)                                                     | 119 |
| EV-DO (Evolution Data Only)                                                    | 119 |
| EV-DV (Evolution Data and Voice)                                               | 120 |
| e-Wallet (Electronic Wallet)                                                   | 121 |
| Exchange e-Marketplace                                                         | 121 |
| Exotic Computing                                                               | 121 |
| Extranet                                                                       | 122 |

**E**

|                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| E2E (Engineer to Engineer )                                                      | 92  |
| E911 Act                                                                         | 92  |
| EAI (Enterprise Application Integration)                                         | 92  |
| EAM (Extranet Access Management)                                                 | 93  |
| EAP (Extensible Authentication Protocol)                                         | 93  |
| Early Adopter                                                                    | 93  |
| e-Auctions (Electronic Auctions)                                                 | 94  |
| e-Banking (Electronic Banking)                                                   | 94  |
| eBI (e-Business Integrator)                                                      | 95  |
| e-Book (Electronic Book)                                                         | 95  |
| EBPP (Electronic Bill Presentment and Payment)                                   | 95  |
| e-Business                                                                       | 96  |
| ebXML (E-Business eXtensible Markup Language)                                    | 96  |
| EC (e-Commerce, Electronic Commerce)                                             | 97  |
| e-Cash (Electronic-Cash/Cybercash)                                               | 98  |
| ECN (Electronic Communication Network)                                           | 98  |
| Economy of scale                                                                 | 99  |
| Economy of Scope                                                                 | 99  |
| ECR (Efficient Consumer Response)                                                | 100 |
| ECRC (Electronic Commerce Resource Center)                                       | 100 |
| e-CRM (e-Customer Relationship Management)                                       | 101 |
| EDI (Electronic Data Interchange)                                                | 101 |
| EDIFACT (Electronic Data Interchange For Administration, Commerce and Transport) | 102 |
| EDMS (Electronic Document Management System)                                     | 102 |
| Edutainment                                                                      | 102 |
| EFF (Electronic Frontier Foundation)                                             | 103 |
| EFT (Electronic Fund Transfer)                                                   | 103 |
| e-Government (Electronic Government)                                             | 103 |
| EIP (Enterprise Information Portal)                                              | 103 |
| EIPP (Electronic Invoice Presentment and Payment)                                | 104 |
| EIS (Executive Information System)                                               | 104 |
| EJB (Enterprise JavaBean )                                                       | 104 |
| EKP (Enterprise Knowledge Portal)                                                | 105 |
| e-lancer                                                                         | 105 |
| e-Learning (Electronic Learning)                                                 | 106 |
| Electronic Brokerage Effect                                                      | 106 |
| FAQ (Frequently Asked Question )                                                 | 123 |
| Financial Services Modernization Act of 1999                                     | 123 |
| Firewall                                                                         | 123 |
| Firm Banking                                                                     | 124 |
| First Mover                                                                      | 125 |
| Fleet Management                                                                 | 125 |
| Floating AD(advertisement)                                                       | 125 |
| FOI (Freedom of Information)                                                     | 126 |

**F**

|                               |     |  |  |
|-------------------------------|-----|--|--|
| Freenet                       | 126 |  |  |
| Frequency Marketing           | 126 |  |  |
| Friction-Free Capitalism      | 127 |  |  |
| Front end                     | 127 |  |  |
| FTP (File Transfer Protocol ) | 127 |  |  |
| FTTH (Fiber To The Home)      | 128 |  |  |
| Full Shot                     | 128 |  |  |

## G

|                                  |     |  |  |
|----------------------------------|-----|--|--|
| G2B (Government-to-Business)     | 129 |  |  |
| G2C (Government-to-Citizen)      | 129 |  |  |
| G2E (Government-to-Employees)    | 129 |  |  |
| G2G (Government-to-Government)   | 130 |  |  |
| G4B (Government for Business)    | 130 |  |  |
| G4C (Government for Citizen)     | 130 |  |  |
| Gateway                          | 130 |  |  |
| Gnutella                         | 131 |  |  |
| GOL (Government OnLine)          | 131 |  |  |
| GPS (Global Positioning Systems) | 131 |  |  |
| Grid Computing                   | 132 |  |  |
| Groupware                        | 132 |  |  |
| GRPs (Gross Rating Points)       | 132 |  |  |
| gTLD (generic Top Level Domain)  | 133 |  |  |

## H

|                                             |     |  |  |
|---------------------------------------------|-----|--|--|
| HCI (Human Computer Interaction)            | 134 |  |  |
| HDML (Handheld Device Markup Language)      | 134 |  |  |
| HFC (Hybrid Fiber/Coax)                     | 135 |  |  |
| Hit                                         | 135 |  |  |
| HLR (Home Location Register)                | 135 |  |  |
| Home Network                                | 136 |  |  |
| Home Page                                   | 136 |  |  |
| Horizontal e-Marketplace                    | 136 |  |  |
| Host                                        | 136 |  |  |
| Hot spot                                    | 137 |  |  |
| Hotdesking                                  | 137 |  |  |
| Hoteling                                    | 137 |  |  |
| HRRFWG (Home Radio Frequency Working Group) | 138 |  |  |
| HTML (HyperText Markup Language)            | 138 |  |  |
| HTS (Home Tax Service)                      | 139 |  |  |
| HTTP (HyperText Transfer Protocol )         | 139 |  |  |
| Hub                                         | 139 |  |  |
| Hub Portal                                  | 140 |  |  |
| Hypermedia                                  | 140 |  |  |

## J

|                                   |     |  |  |
|-----------------------------------|-----|--|--|
| J2EE (Java 2 Enterprise Edition ) | 157 |  |  |
| J2ME (Java 2 Micro Edition)       | 157 |  |  |
| Java                              | 157 |  |  |
| JIT (Just In Time )               | 158 |  |  |
| JXTA                              | 159 |  |  |

## I

|                                                             |     |  |  |
|-------------------------------------------------------------|-----|--|--|
| ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) | 141 |  |  |
| ICEC (International Center for Electronic Commerce)         | 141 |  |  |
| IDC (Internet Data Center)                                  | 142 |  |  |
| Identrus                                                    | 142 |  |  |
| IDSs (Intrusion Detection Systems)                          | 142 |  |  |
| IETF (Internet Engineering Task Force)                      | 143 |  |  |
| Implant Computing                                           | 143 |  |  |
| Increasing Returns                                          | 143 |  |  |
| Infomediary                                                 | 144 |  |  |
| Information goods                                           | 145 |  |  |
| Infra (Infrastructure)                                      | 145 |  |  |
| Intangible Asset                                            | 146 |  |  |
| Intellectual Capital                                        | 146 |  |  |
| Interactive Marketing                                       | 147 |  |  |
| Interface                                                   | 147 |  |  |
| Internet II                                                 | 148 |  |  |
| Internet Phone                                              | 148 |  |  |
| Internet Tax Freedom Act                                    | 148 |  |  |
| Interstitial                                                | 149 |  |  |
| Intranet                                                    | 149 |  |  |
| IOSs (Interorganizational Information Systems)              | 150 |  |  |
| IP (Information Provider)                                   | 150 |  |  |
| IP (Internet Protocol )                                     | 150 |  |  |
| IP Spoofing                                                 | 151 |  |  |
| IPv6 (Internet Protocol Version 6)                          | 152 |  |  |
| IrDA (Infrared Data Association)                            | 152 |  |  |
| IrFM (Infrared Financial Messaging)                         | 152 |  |  |
| ISDN (Integrated Services Digital Network )                 | 152 |  |  |
| ISI (Information Survey Index)                              | 153 |  |  |
| ISMS (Information Security Management System)               | 153 |  |  |
| ISP (Internet Secure Payment)                               | 154 |  |  |
| ISP (Internet Service Provider)                             | 154 |  |  |
| IT Rental                                                   | 155 |  |  |
| ITS (Intelligent Transport System)                          | 155 |  |  |
| IVR (Interactive Voice Response)                            | 156 |  |  |
| IX (Internet eXchange)                                      | 156 |  |  |

## K

|                                                       |     |  |  |
|-------------------------------------------------------|-----|--|--|
| KEBIX (Korea e-Business Index)                        | 160 |  |  |
| keyword advertising                                   | 160 |  |  |
| Killer Application                                    | 160 |  |  |
| Kiosk                                                 | 161 |  |  |
| KIX (Korea Information Exchange)                      | 161 |  |  |
| KM (Knowledge Management)                             | 161 |  |  |
| Knowledge Search                                      | 162 |  |  |
| KOSDAQ (Korea Securities Dealers Automated Quotation) | 162 |  |  |
| KREONET (Korea Research Environment Open Network)     | 162 |  |  |
| KRNIC (Korea Network Information Center)              | 163 |  |  |

## L

|                                               |     |  |  |
|-----------------------------------------------|-----|--|--|
| Lab-on-a-Chip                                 | 164 |  |  |
| LAN (Local Area Network)                      | 164 |  |  |
| Last Mile Technology                          | 165 |  |  |
| LBS (Location-based Services)                 | 165 |  |  |
| L-Commerce (Location-based Commerce)          | 165 |  |  |
| LDAP (Lightweight Directory Access Protocol ) | 166 |  |  |
| LDP (Linux Documentation Project)             | 166 |  |  |
| Linux                                         | 166 |  |  |
| LMS (Logistic Management System)              | 167 |  |  |
| Location Awareness                            | 167 |  |  |
| Lock-in                                       | 167 |  |  |
| Log file                                      | 168 |  |  |
| Logic Bomb                                    | 168 |  |  |
| Logistics                                     | 169 |  |  |
| LTV (Lifetime Value)                          | 169 |  |  |

## M

|                                                 |     |  |  |
|-------------------------------------------------|-----|--|--|
| M2M (Machine to Machine)                        | 170 |  |  |
| MAC (Medium Access Control Address )            | 170 |  |  |
| MAEs (Metropolitan Area eXchange)               | 170 |  |  |
| Mail Bomb                                       | 171 |  |  |
| Mail Server                                     | 171 |  |  |
| Malware                                         | 172 |  |  |
| MAP (Manufacturing Automation Protocol)         | 172 |  |  |
| Mass Customization                              | 172 |  |  |
| Mblog (Mobile & Blog)                           | 173 |  |  |
| MBONE (Multicast Backbone)                      | 173 |  |  |
| m-Business (Mobile Business)                    | 173 |  |  |
| m-Commerce (Mobile Commerce)                    | 174 |  |  |
| m-CRM (Mobile Customer Relationship Management) | 174 |  |  |

## N

|                                                                    |     |  |  |
|--------------------------------------------------------------------|-----|--|--|
| MD (Message Digest )                                               | 175 |  |  |
| MD4 (Message Digest 4)                                             | 175 |  |  |
| MD5 (Message Digest 5)                                             | 175 |  |  |
| ME (Mobile Explorer)                                               | 176 |  |  |
| mEIP (Mobile Enterprise Information Portal)                        | 176 |  |  |
| MEMS (Micro Electro Mechanical Systems)                            | 176 |  |  |
| Merchant Server                                                    | 177 |  |  |
| m-ERP (Mobile Enterprise Resource Planning)                        | 177 |  |  |
| Metabank                                                           | 177 |  |  |
| MetaData                                                           | 178 |  |  |
| Metcalfe's Law                                                     | 178 |  |  |
| m-Finance (Mobile Finance)                                         | 179 |  |  |
| m-Government (Mobile Government)                                   | 179 |  |  |
| MHEG (Multimedia and Hypermedia information coding Experts Group ) | 179 |  |  |
| mHTML (Mobile HTML)                                                | 180 |  |  |
| Micropayments                                                      | 180 |  |  |
| Middle Ware                                                        | 181 |  |  |
| Mini Homepy                                                        | 181 |  |  |
| Mirror Site                                                        | 182 |  |  |
| MIS (Management Information System)                                | 182 |  |  |
| MISP (Mobile Internet Service Provider)                            | 182 |  |  |
| MLS (Multiple Listing Services)                                    | 183 |  |  |
| MMS (Multimedia Messaging Service)                                 | 183 |  |  |
| Mobey Forum                                                        | 183 |  |  |
| Mobile Computing                                                   | 183 |  |  |
| Mobile Game                                                        | 184 |  |  |
| Mobile IPv6 (Mobile Internet Protocol Version 6)                   | 184 |  |  |
| Mobile Portal                                                      | 184 |  |  |
| Mobile Wallet                                                      | 184 |  |  |
| Moore's Law                                                        | 185 |  |  |
| Moving Icon Advertisement                                          | 186 |  |  |
| MP3 (MPEG Audio Layer-3)                                           | 186 |  |  |
| m-Payment (Mobile Payment)                                         | 186 |  |  |
| MPEG (Moving Picture Experts Group)                                | 186 |  |  |
| MPEG-1 (Motion Picture Experts Group-1)                            | 187 |  |  |
| MRO (Maintenance, Repair, Operation)                               | 187 |  |  |
| MRP (Material Requirement Planning)                                | 188 |  |  |
| m-SCM (Mobile Supply Chain Management)                             | 188 |  |  |
| Multicast                                                          | 188 |  |  |
| MVNO (Mobile Virtual Network Operators)                            | 189 |  |  |
| NAFIS (National Finance Information System)                        | 190 |  |  |
| Napster                                                            | 190 |  |  |
| NEIS (National Education Information System)                       | 191 |  |  |
| Netiquette                                                         | 191 |  |  |

|                                 |     |                                                |     |
|---------------------------------|-----|------------------------------------------------|-----|
| Netizen                         | 191 | PG (Payment Gateway)                           | 210 |
| Network Effect(Externalities)   | 192 | PGP (Pretty Good Privacy)                      | 211 |
| Neural Network                  | 193 | Phone Bill                                     | 211 |
| News Group                      | 194 | PI (Process Innovation)                        | 211 |
| Nomadic Computing               | 194 | PIMS (Personal Information Management System ) | 212 |
| Non-repudiation                 | 194 | PKC (Public-Key Cryptosystem )                 | 212 |
| NRI (Networked Readiness Index) | 194 | PKI (Public-Key Infrastructure)                | 212 |

## O

|                                                    |     |                                            |     |
|----------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------|-----|
| Object                                             | 196 | Plug and Play                              | 213 |
| ODR (Online Alternative Dispute Resolution)        | 196 | Plug-in                                    | 213 |
| OFDM (Orthogonal Frequency Division Multiplexing ) | 196 | POP (Post Office Protocol)                 | 213 |
| OFX (Open Financial Exchange)                      | 197 | Pop-under Advertisement                    | 214 |
| OLAP (OnLine Analytic Processing)                  | 197 | Pop-up Advertisement                       | 214 |
| OLE (Object Linking & Embedding)                   | 198 | POS (Point of Sales)                       | 214 |
| One-to-One Marketing                               | 198 | PPS (Precise Positioning Service)          | 215 |
| Ontology                                           | 199 | PPV (Pay-Per-View)                         | 215 |
| Open Access                                        | 199 | Private e-Marketplace                      | 215 |
| Opt-in Mail                                        | 200 | Private-Key                                | 216 |
| ORB (Object Request Broker)                        | 200 | PRM (Partner Relationship Management)      | 216 |
| OSI (Open System Interconnection)                  | 201 | Project GutenbergTM                        | 216 |
| OSI 7 Layer                                        | 201 | Prosumer                                   | 217 |
| OSP (OnLine Service Providers)                     | 202 | Protocol                                   | 217 |
| OTP (One Time Password )                           | 202 | Proxy                                      | 218 |
| OTP (Open Trading Protocol )                       | 202 | Public e-Marketplace                       | 218 |
| Oxygen Project                                     | 203 | Public-Key                                 | 218 |
|                                                    |     | PUBNet (Korea Public Session for Internet) | 219 |
|                                                    |     | Push Technology                            | 219 |

## Q

|                     |     |
|---------------------|-----|
| QR (Quick Response) | 220 |
|---------------------|-----|

## R

|                                                |     |                                       |     |
|------------------------------------------------|-----|---------------------------------------|-----|
| P2P (Peer-to-Peer)                             | 204 | RA (Registration Authority )          | 221 |
| P2P payment (Peer-to-Peer Payment)             | 204 | RAD (Rapid Application Development )  | 221 |
| P3P (Platform for Privacy Preferences Project) | 205 | RCA (Root Certificate Authority)      | 222 |
| P4P (Pay For Performance)                      | 205 | RDF (Resource Description Framework ) | 222 |
| PAA (Pan Asian E-Commerce Alliance)            | 205 | Reach                                 | 222 |
| Packet                                         | 206 | Relationship Marketing                | 223 |
| Packet Sniffing                                | 206 | Repository                            | 223 |
| Packet Switching                               | 206 | Reserve/Reservation Price             | 224 |
| Page View                                      | 207 | Reset Syndrome                        | 224 |
| PDA (Personal Digital Assistants)              | 207 | Revenue model                         | 224 |
| PDF (Portable Data Format)                     | 208 | Reverse Auction                       | 224 |
| PDM (Product Data Management)                  | 208 | Reverse Logistics                     | 225 |
| Permission                                     | 209 | RFID (Radio Frequency Identification) | 225 |
| Permission Marketing                           | 209 | Rich Media Advertisement              | 226 |
| Personalization                                | 209 |                                       |     |
| Pervasive Computing                            | 210 |                                       |     |
| PFMS (Personal Financial Management Service)   | 210 |                                       |     |

|                                                            |     |                                                                         |     |
|------------------------------------------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| RLAN (Radio Local Area Network)                            | 226 | SOAP (Simple Object Access Protocol)                                    | 243 |
| Roaming                                                    | 227 | SoC (System on Chip)                                                    | 244 |
| Rosettanet                                                 | 227 | Social Capital                                                          | 244 |
| Rotation Banner Advertisement                              | 227 | Software Agent                                                          | 244 |
| RSA Algorithm (Rivest-Shamir-Adelman encryption algorithm) | 228 | Software License                                                        | 245 |
| RSS (Rich Site Summary)                                    | 228 | Spam Mail                                                               | 245 |
| RTE (Real-Time Enterprise)                                 | 229 | Spam Relay                                                              | 246 |
| Rule-based filtering                                       | 229 | Splash Screen                                                           | 246 |
|                                                            |     | Sponsorship Advertisement                                               | 246 |
|                                                            |     | Spot Leasing                                                            | 247 |
|                                                            |     | Spyware                                                                 | 247 |
|                                                            |     | SQL (Structured Query Language )                                        | 248 |
|                                                            |     | SSL (Secure Socket Layer)                                               | 249 |
|                                                            |     | SSO (Single Sign On )                                                   | 249 |
|                                                            |     | STB (Set Top Box)                                                       | 249 |
|                                                            |     | SURF (Settlement Utility for managing Risk & Finance)                   | 250 |
|                                                            |     | SWIFT (Society for the Worldwide Interbank Financial Telecommunication) | 250 |
|                                                            |     | Switching Cost                                                          | 250 |
|                                                            |     | SWOT                                                                    | 251 |
|                                                            |     | Symmetric Cryptography                                                  | 251 |

## S

|                                                  |     |                                                           |     |
|--------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------|-----|
| SAN (Storage Area Network)                       | 230 | T2T (Things to Things)                                    | 252 |
| Satellite Digital Multimedia Broadcasting        | 230 | Target Marketing                                          | 252 |
| SCADA (Supervisory Control And Data Acquisition) | 231 | TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol ) | 252 |
| SCE (Supply Chain Execution)                     | 231 | TEIN (Trans-Eurasia Information Network)                  | 253 |
| SCM (Supply Chain Management)                    | 231 | Telemarketing                                             | 253 |
| Screen Scraping                                  | 232 | Telematics                                                | 254 |
| Script                                           | 232 | Telnet                                                    | 254 |
| SDMI (Secure Digital Music Initiative)           | 233 | Terrestrial Digital Multimedia Broadcasting               | 254 |
| SDR (Software Defined Radio)                     | 233 | TRS (Trunked Radio System)                                | 255 |
| SDT (Secure Debit Protocol)                      | 233 | TTT (Things That Think)                                   | 255 |
| Sealed Bid Auction                               | 234 |                                                           |     |
| Search Engine                                    | 234 |                                                           |     |
| SEM (Strategic Enterprise Management)            | 234 |                                                           |     |
| Semantic Web                                     | 235 |                                                           |     |
| Sentient Computing                               | 235 |                                                           |     |
| Servlet                                          | 235 |                                                           |     |
| SET (Secure Electronic Transaction)              | 236 |                                                           |     |
| SETI@home                                        | 236 |                                                           |     |
| SFA (Sales Force Automation)                     | 237 |                                                           |     |
| Shared Service                                   | 237 |                                                           |     |
| Shareware                                        | 237 |                                                           |     |
| Shilling                                         | 238 |                                                           |     |
| Shockwave                                        | 238 |                                                           |     |
| SI (System Integration)                          | 238 |                                                           |     |
| Silent Computing                                 | 239 |                                                           |     |
| SIM card (Subscriber Identification Module card) | 239 |                                                           |     |
| SIS (Strategic Information System)               | 240 |                                                           |     |
| SLA (Service Level Agreement)                    | 240 |                                                           |     |
| SLM (Service Level Management)                   | 241 |                                                           |     |
| Smart Antenna                                    | 241 |                                                           |     |
| Smart Card                                       | 241 |                                                           |     |
| Smart Dust                                       | 242 |                                                           |     |
| Smart Tag                                        | 242 |                                                           |     |
| SMS (Short Messaging Services)                   | 242 |                                                           |     |
| SNA (Social Network Application)                 | 243 |                                                           |     |
| SOA (Service Oriented Architecture)              | 243 |                                                           |     |

## T

## U

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| UBI (Ubiquitous Banking Interface)                      | 257 |
| Ubiquitous Computing                                    | 257 |
| Ubitizen                                                | 258 |
| UC (Ubiquitous Chip)                                    | 258 |
| U-Commerce (Ubiquitous Commerce)                        | 258 |
| UDDI (Universal Description Discovery, and Integration) | 259 |
| UDRP (Uniform Domain name dispute Resolution Policy)    | 259 |
| u-Government (Ubiquitous Government)                    | 259 |
| UIM card (User Identification(Identity) Module card)    | 260 |
| UML (Unified Modeling Language )                        | 260 |

|                                                                 |     |                                                        |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------|-----|
| UMTS (Universal Mobile Telecommunications System)               | 261 | Web Server                                             | 277 |
| UNCITRAL (United Nations Commission on International Trade Law) | 261 | Web Services                                           | 278 |
| Unsolicited Commercial Electronic Mail Act of 2001              | 261 | Web-Bot                                                | 279 |
| UNSPSC (The United Nations Standard Products and Services Code) | 262 | WEP (Wireless Equivalent Privacy)                      | 279 |
| USB (Universal Serial Bus)                                      | 262 | WiBro (Wireless Broadband Internet)                    | 280 |
| Usenet                                                          | 263 | Wi-Fi (Wireless-Fidelity Alliance)                     | 280 |
| USN (Ubiquitous Sensor Network)                                 | 263 | WINC (Wireless Internet Numbers for Contents)          | 281 |
| Utility Computing                                               | 263 | WIPI (Wireless Internet Platform for Interoperability) | 281 |
| UX (Ubiquitous service eXchange)                                | 264 | Wired Home Network                                     | 281 |
|                                                                 |     | Wireless Home Network                                  | 281 |
|                                                                 |     | Wireless Supply Chain Management                       | 282 |
|                                                                 |     | Wireless Telemetry                                     | 282 |
|                                                                 |     | WLAN (Wireless Local Area Network)                     | 282 |
|                                                                 |     | WML (Wireless Markup Language)                         | 283 |
|                                                                 |     | WMS (Warehouse Management System)                      | 283 |
|                                                                 |     | Workflow                                               | 283 |
|                                                                 |     | WorkFlow Management System                             | 284 |
|                                                                 |     | WPA Security (Wi-Fi Protected Access Security)         | 284 |
|                                                                 |     | WPAN (Wireless Personal Area Network)                  | 284 |
|                                                                 |     | WPIE (Working Party on the Information Economy)        | 284 |
|                                                                 |     | WPKI (Wireless Public-Key Infrastructure)              | 285 |
|                                                                 |     | WSDL (Web Services Description Language)               | 285 |
|                                                                 |     | WWW (World Wide Web )                                  | 285 |

V

|                                                    |     |                                                                  |     |
|----------------------------------------------------|-----|------------------------------------------------------------------|-----|
| VAN (Value-Added Networks)                         | 265 |                                                                  |     |
| VDSL (Very high-data rate Digital Subscriber Line) | 265 |                                                                  |     |
| Versioning                                         | 265 |                                                                  |     |
| Vertical e-Marketplace                             | 266 |                                                                  |     |
| Vicrey Auction                                     | 267 |                                                                  |     |
| Viral Marketing                                    | 267 |                                                                  |     |
| Virtual Community(Cybercommunity)                  | 268 |                                                                  |     |
| Virtual Enterprise                                 | 268 |                                                                  |     |
| Virtual Integration                                | 269 |                                                                  |     |
| Virtual Reality                                    | 269 |                                                                  |     |
| VLAN (Virtual Local Area Network)                  | 270 |                                                                  |     |
| VM (Virtual Machine)                               | 270 |                                                                  |     |
| VMI (Vendor Managed Inventory)                     | 270 | xDSL (x Digital Subscriber Line)                                 | 287 |
| VMNO (Virtual Mobile Network Operators)            | 271 | XML (eXtensible Markup Language)                                 | 287 |
| VOD (Video on Demand)                              | 271 | XML/EDI (eXtensible Markup Language Electronic Data Interchange) | 288 |
| VoIP (Voice over Internet Protocol)                | 272 | XrML (eXtensible rights Markup Language)                         | 288 |
| Vortal (Vertical Industry Portal)                  | 272 | XSL (Extensible Stylesheet Language )                            | 288 |
| VPN (Virtual Private Network)                      | 272 |                                                                  |     |
| VRML (Virtual Reality Modeling Language )          | 273 |                                                                  |     |

X

Y

|                |     |
|----------------|-----|
| Yankee Auction | 289 |
| Yellow Page    | 289 |

ㄱ~ㅎ

|                                                 |     |            |     |
|-------------------------------------------------|-----|------------|-----|
| W3C (World Wide Web Consortium )                | 274 | 가상계좌       | 290 |
| WAN (Wide Area Network)                         | 274 | 공동 수배송 시스템 | 290 |
| WAP (Wireless Application Protocol)             | 274 | 공동 수배송제도   | 291 |
| WASP (Wireless Application Service Providers)   | 275 | 공동 집배송단지   | 291 |
| W-CDMA (Wideband Code Division Multiple Access) | 275 | 공동구매       | 291 |
| Wearable Computing                              | 276 | 공동마케팅      | 291 |
| Web Casting                                     | 276 |            |     |
| Web EDI (Internet-based EDI, Web-based EDI)     | 276 |            |     |
| Web Hosting                                     | 276 |            |     |
| Web Master                                      | 277 |            |     |
| Web Mining                                      | 277 |            |     |

W

|                      |     |                  |     |
|----------------------|-----|------------------|-----|
| 공동배송센터               | 292 | 가입자 위치 등록기       | 135 |
| 국가전자무역위원회 규정         | 292 | 가입자 인식 모듈 카드     | 239 |
| 문화산업진흥기본법            | 292 | 가입자당 평균 수익       | 19  |
| 신용정보의이용및보호에관한법률      | 293 | 감시 제어 데이터 수집 시스템 | 231 |
| 싸이버중독                | 293 | 감지 컴퓨팅           | 235 |
| 약관의규제에관한법률           | 294 | 개방형 시스템간 상호 접속   | 201 |
| 온라인디지털콘텐츠산업발전법       | 294 | 개인간 전자상거래        | 41  |
| 웹사이트 광고              | 295 | 개인재무관리서비스        | 210 |
| 의료정보화                | 295 | 개인정보관리시스템        | 212 |
| 인터넷주소자원예관한법률         | 295 | 개인키              | 216 |
| 인터넷침해사고대응지원센터        | 296 | 개인화              | 209 |
| 저작권법                 | 296 | 개체-관계성 다이어그램     | 113 |
| 전기통신사업법              | 296 | 객체               | 196 |
| 전자거래기본법              | 296 | 객체 연결 및 삽입       | 198 |
| 전자상거래소비자보호법          | 297 | 객체 요구 매개자        | 200 |
| 전자상거래소비자보호지침         | 297 | 거래부인 방지          | 194 |
| 전자서명법                | 298 | 검색엔진             | 234 |
| 전자어음 법안              | 298 | 게이트웨이            | 130 |
| 전자정부법                | 298 | 경보시스템            | 16  |
| 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 | 298 | 경영정보시스템          | 182 |
| 지식정보자원관리법            | 299 | 경제적 부가가치         | 119 |
| 컴퓨터프로그램보호법           | 299 | 경제적 주문량 모형       | 112 |
| 한글 도메인               | 300 | 고객관계관리           | 66  |
| e러닝산업발전법             | 300 | 고객이탈방지관리         | 51  |
| e-무역상사               | 301 | 고객평생가치           | 169 |
| ID통일화                | 301 | 고객화 전략           | 167 |
|                      |     | 공개키              | 218 |
|                      |     | 공개키 기반구조         | 212 |
|                      |     | 공개키 암호화          | 212 |
|                      |     | 공급망 관리           | 231 |
|                      |     | 공급망 실행           | 231 |
|                      |     | 공급자 재고관리         | 270 |
|                      |     | 공동 수배송 시스템       | 290 |
|                      |     | 공동 수배송제도         | 291 |
|                      |     | 공동 집배송단지         | 291 |
|                      |     | 공동구매             | 291 |
|                      |     | 공동마케팅            | 291 |
|                      |     | 공동배송센터           | 292 |
|                      |     | 공유 소프트웨어         | 237 |
|                      |     | 공장 자동화 통신규약      | 172 |
|                      |     | 공중에 떠있는 광고       | 125 |
|                      |     | 관계마케팅            | 223 |
|                      |     | 광 동축 복합          | 135 |
|                      |     | 광가입자망            | 128 |
|                      |     | 광고 네트워크          | 14  |
|                      |     | 광대역 통합망          | 30  |
|                      |     | 광속상거래            | 42  |
|                      |     | 광역네트워크           | 274 |
|                      |     | 교육행정정보시스템        | 191 |

INDEX (가, 나, 다 순서)

ㄱ

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 1회용 컴퓨팅                | 84  |
| 4세대 이동 통신              | 10  |
| 가상 렌                   | 270 |
| 가상 사설망                 | 272 |
| 가상 통합                  | 269 |
| 가상계좌                   | 290 |
| 가상공동체(싸이버커뮤니티)         | 268 |
| 가상기업                   | 268 |
| 가상이동망사업자               | 189 |
| 가상이동망사업자(무선 별정 통신 사업자) | 271 |
| 가상현실                   | 269 |

|                 |     |                       |     |
|-----------------|-----|-----------------------|-----|
| 교환형 가상시장        | 121 | 단문서비스                 | 242 |
| 구텐베르크 프로젝트      | 216 | 단일 사용승인               | 249 |
| 국가 재정정보 시스템     | 190 | 단일 위성 항법 시스템          | 215 |
| 국가별최상위 도메인      | 46  | 닷넷                    | 10  |
| 국가전자무역위원회 규정    | 292 | 대도시 교차점               | 170 |
| 국제인터넷주소관리기구     | 141 | 대량 맞춤형                | 172 |
| 국제전자상거래연구센터     | 141 | 대인 전자정부서비스            | 130 |
| 규모의 경제          | 99  | 대안적 분쟁해결방안(소송외적 분쟁해결) | 13  |
| 규칙기반 필터링        | 229 | 대청형 알고리즘              | 251 |
| 그룹웨어            | 132 | 대학식 음성 응답             | 156 |
| 그리드 컴퓨팅         | 132 | 데스크톱 구매               | 76  |
| 근거리 통신망         | 164 | 데이터 마이닝               | 73  |
| 금융결제용 적외선 통신 규격 | 152 | 데이터 마트                | 73  |
| 금융서비스 현대화법      | 123 | 데이터 웨어하우스             | 91  |
| 기사형 광고          | 14  | 데이터베이스 마케팅            | 74  |
| 기업 보안 관리        | 116 | 도달률                   | 222 |
| 기업 애플리케이션 통합    | 92  | 도메인                   | 88  |
| 기업 차량 관리        | 125 | 도메인네임시스템              | 87  |
| 기업간 전자상거래       | 26  | 돌출광고(틈새광고)            | 149 |
| 기업소모성재          | 187 | 동아시아전자무역네트워크          | 205 |
| 기업-소비자간 전자상거래   | 26  | 동화상 전문가 그룹            | 186 |
| 기업지식포털          | 105 | 등록기관                  | 221 |
| 기업지원단일창구시스템     | 130 | 디렉토리 서비스              | 82  |
| 기업-직원간 전자상거래    | 27  | 디마케팅                  | 75  |
|                 |     | 디빅                    | 85  |
|                 |     | 디저라티                  | 77  |
|                 |     | 디지털                   | 77  |
|                 |     | 디지털 경제                | 79  |
|                 |     | 디지털 다바이드              | 79  |
| 내용기반 이미지 검색     | 44  | 디지털 멀티미디어 방송          | 85  |
| 넵스터             | 190 | 디지털 미디어 센터            | 86  |
| 네덜란드식 경매        | 90  | 디지털 말레니엄 저작권법         | 86  |
| 네트워크 준비도 지수     | 194 | 디지털 서명(전자 서명)         | 80  |
| 네트워크 효과         | 192 | 디지털 워터마크              | 81  |
| 네티즌             | 191 | 디지털 인증서               | 78  |
| 네티켓             | 191 | 디지털 저작권 관리            | 89  |
| 노매딕 컴퓨팅         | 194 | 디지털 제품                | 80  |
| 노출 단가형 광고       | 65  | 디지털 콘텐츠               | 78  |
| 논리폭탄            | 168 | 디지털자본                 | 77  |
| 뉴스그룹            | 194 | 디팩토 표준                | 75  |
| 뉴텔라             | 131 |                       |     |

## L

## ㄷ

|             |     |           |     |
|-------------|-----|-----------|-----|
| 다운사이징       | 89  | 라스트 마일 기술 | 165 |
| 다이렉트 메일     | 85  | 램온어칩      | 164 |
| 다이렉트마케팅     | 82  | 로그파일      | 168 |
| 다이렉트엑스      | 83  | 로밍서비스     | 227 |
| 다중 매물등록 서비스 | 183 | 로제타넷      | 227 |

## ㄹ

|                     |     |                   |     |
|---------------------|-----|-------------------|-----|
| 로지스틱스               | 169 | 무어의 법칙            | 185 |
| 로테이션배너광고            | 227 | 무인반송차             | 15  |
| 리눅스                 | 166 | 무형자산              | 146 |
| 리눅스 문서화 프로젝트        | 166 | 문화산업진흥기본법         | 292 |
| 리셋증후군               | 224 | 문화자본              | 69  |
| 리치 미디어 광고           | 226 | 물류관리시스템           | 167 |
|                     |     | 물물교환형 가상시장        | 30  |
|                     |     | 미니홈피              | 181 |
|                     |     | 미들웨어              | 181 |
|                     |     | 미러사이트             | 182 |
| 마찰 없는 자본주의          | 127 | 미세전자기계시스템         | 176 |
| 망개방                 | 199 | 밀봉압착식 경매          | 234 |
| 머천트 서버              | 177 |                   |     |
| 멀티미디어 메시징 서비스       | 183 |                   |     |
| 멀티캐스트               | 188 |                   |     |
| 메시지 다이제스트           | 175 |                   |     |
| 메일서버                | 171 | 바이러스 마케팅          | 267 |
| 메일폭탄                | 171 | 바이오메트릭스           | 32  |
| 메칼프의 법칙             | 178 | 반(反)싸이버스쿼팅 소비자보호법 | 17  |
| 메타데이터               | 178 | 방카슈랑스             | 28  |
| 메타뱅크                | 177 | 방화벽, 침입차단시스템      | 123 |
| 모바일 게임              | 184 | 배너공유              | 30  |
| 모바일 고객 관계 관리        | 174 | 배너광고              | 29  |
| 모바일 공급망관리           | 188 | 배송센터              | 84  |
| 모바일 금융서비스           | 179 | 백엔드               | 27  |
| 모바일 비즈니스            | 173 | 밴드웨건 효과(악대차 효과)   | 28  |
| 모바일 전사적자원관리         | 177 | 버저닝               | 265 |
| 모바일 정부              | 179 | 버추얼머신(가상기계)       | 270 |
| 모바일 지급방식            | 184 | 변들링               | 39  |
| 모바일 지급결제            | 186 | 범용 이동 통신 시스템      | 261 |
| 모바일 컴퓨팅             | 183 | 범용 직렬 버스          | 262 |
| 모바일 포털              | 184 | 범위의 경제            | 99  |
| 모바일전자상거래            | 174 | 보털                | 272 |
| 모베이 포럼              | 183 | 볼레로               | 34  |
| 모블로그                | 173 | 부가가치통신망           | 265 |
| 목표마케팅               | 252 | 분산 컴퓨팅            | 84  |
| 무선 개인 근거리통신망        | 284 | 불청상업전자우편법         | 261 |
| 무선 공개키 기반구조         | 285 | 브루                | 37  |
| 무선 애플리케이션 서비스 공급자   | 275 | 블로그               | 33  |
| 무선 인터넷 콘텐츠 접근 번호 체계 | 281 | 블루투스              | 33  |
| 무선 홈 네트워크           | 281 | 비교 쇼핑             | 58  |
| 무선검색                | 282 | 비대칭 디지털가입자회선      | 13  |
| 무선공급망관리             | 282 | 비대칭 암호화           | 22  |
| 무선기업정보포털            | 176 | 비드실딩              | 31  |
| 무선랜                 | 226 | 비밀 무선 플랫폼         | 205 |
| 무선랜                 | 282 | 비접촉식 (스마트) 카드     | 59  |
| 무선마크업언어             | 283 | 비즈니스 모델           | 39  |
| 무선식별                | 225 | 비즈니스 서비스 제공자      | 38  |
| 무선통신 접근 보안 기술       | 284 | 비즈니스 연속성 계획       | 31  |

## H

|                        |     |                      |     |
|------------------------|-----|----------------------|-----|
| 비즈니스 인텔리전스             | 31  | 스프링                  | 247 |
| 비즈니스 프로세스 관리           | 35  | 스플래쉬 스크린             | 246 |
| 비즈니스 프로세스 관리 시스템       | 36  | 승인                   | 23  |
| 비즈니스 프로토콜              | 40  | 시맨틱 웹                | 235 |
| 비즈니스 활동 모니터링           | 28  | 시스템 온 칩              | 244 |
| 비즈투크                   | 32  | 시스템 통합               | 238 |
| 비카드 기반 결제방식            | 44  | 신경회로망                | 193 |
| 빅데이터                   | 32  | 신속대응                 | 220 |
|                        |     | 신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률 | 293 |
|                        |     | 실시간 기업               | 229 |
|                        |     | 사이버 물, e-물           | 108 |
|                        |     | 사이버스쿼팅               | 71  |
| 사라지는 컴퓨팅               | 83  | 사이버스페이스, 가상공간        | 71  |
| 사용자 식별모듈 카드            | 260 | 사이버슬래킹               | 70  |
| 사회 네트워크 응용(지인 네트워크 응용) | 243 | 사이버중독                | 293 |
| 사회(적)자본                | 244 | 사이버패트롤               | 70  |
| 상황인식 마케팅               | 61  |                      |     |
| 상황인식 서비스               | 61  |                      |     |
| 상황인식 컴퓨팅               | 60  |                      |     |
| 생각하는 사물                | 255 |                      |     |
| 서블릿                    | 235 | 아04태정보통신기반           | 18  |
| 서비스 거부 공격              | 88  | 아바타(가상분신)            | 24  |
| 서비스 수준 관리              | 241 | 아이덴티티스               | 142 |
| 서비스 수준 협약              | 240 | 아케이드 게임              | 19  |
| 서비스 지향 아키텍처            | 243 | 악성 프로그램              | 172 |
| 선도기업                   | 125 | 안티사이트                | 17  |
| 성과별 지급 프로그램            | 205 | 암호화                  | 111 |
| 셋톱박스                   | 249 | 애드혹                  | 12  |
| 소프트웨어 라이선스             | 245 | 애플리케이션 서비스 제공업체      | 21  |
| 소프트웨어 무선               | 233 | 애플릿                  | 18  |
| 소프트웨어 에이전트             | 244 | 액티브 데이터 웨어하우스        | 15  |
| 속웨이브                   | 238 | 액티브 서버 페이지           | 21  |
| 수익 모델                  | 224 | 액티브엑스                | 12  |
| 수직형 가상시장               | 266 | 애플스 이동 전화 방식         | 16  |
| 수평적 가상시장               | 136 | 약관의 규제에 관한 법률        | 294 |
| 수확체중                   | 143 | 어린이온라인보호법            | 50  |
| 웨어드서비스                 | 237 | 어린이온라인생활보호법          | 51  |
| 셀링                     | 238 | 업무재혁신                | 36  |
| 스마트 더스트                | 242 | 업무처리 아웃소싱            | 36  |
| 스마트 안테나                | 241 | 애드웨어                 | 102 |
| 스마트 태그                 | 242 | 엑스트라넷                | 122 |
| 스마트카드                  | 241 | 엑조틱 컴퓨팅              | 121 |
| 스위프트                   | 250 | 앰본                   | 173 |
| 스크린 스크래핑               | 232 | 역경매                  | 223 |
| 스크립트                   | 232 | 역물류                  | 225 |
| 스파이웨어                  | 247 | 연속상품보충               | 67  |
| 스팸릴레이                  | 246 | 영국식 경매               | 112 |
| 스팸메일                   | 245 | 영업자동화                | 237 |
| 스폰서십 광고                | 246 | 옐로우페이지               | 289 |

|                      |     |                 |     |
|----------------------|-----|-----------------|-----|
| 옥시전 프로젝트             | 203 | 이모터콘            | 111 |
| 온라인 ADR              | 196 | 인간-컴퓨터 상호작용     | 134 |
| 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법     | 294 | 인증 시스템          | 22  |
| 온톨로지                 | 199 | 인증기관            | 41  |
| 올림                   | 196 | 인터넷 데이터 센터      | 142 |
| 옴트 인 메일              | 200 | 인터넷 안전결제        | 154 |
| 와이브로                 | 280 | 인터넷 전화          | 148 |
| 와이파이                 | 280 | 인터넷 접속서비스 사업자   | 154 |
| 워크플로                 | 283 | 인터넷 프로토콜        | 150 |
| 워크플로관리시스템            | 284 | 인터넷2            | 148 |
| 원타임 패스워드             | 202 | 인터넷조세감면법        | 148 |
| 월드 와이드 웹             | 285 | 인터넷 주소자원에 관한 법률 | 295 |
| 월드와이드웹 컨소시엄          | 274 | 인터넷 침해사고 대응지원센터 | 296 |
| 웹 마스터                | 277 | 인터넷티브 마케팅       | 147 |
| 웹 마이닝                | 277 | 인터페이스           | 147 |
| 웹 서버                 | 277 | 인트라넷            | 149 |
| 웹 서비스                | 278 | 인프라(하부구조)       | 145 |
| 웹 캐스팅                | 276 | 일대일 마케팅         | 198 |
| 웹 호스팅                | 276 | 일반 도메인          | 133 |
| 웹킷                   | 279 | 임베디드 시스템        | 110 |
| 웹사이트 광고              | 295 | 입는 컴퓨팅          | 276 |
| 웹EDI                 | 276 |                 |     |
| 위성 DMB(디지털 멀티미디어 방송) | 230 |                 |     |
| 위성항법장치               | 131 |                 |     |
| 위치 기반 서비스            | 165 |                 |     |
| 위치기반 전자상거래           | 165 | 자기잠식            | 43  |
| 위치인식                 | 167 | 자동 교환 결제소       | 11  |
| 위피                   | 281 | 자동발주시스템         | 43  |
| 유비쿼터스 상거래            | 258 | 자동위치추적          | 16  |
| 유비쿼터스 서비스 유통센터       | 264 | 자동응답메일          | 24  |
| 유비쿼터스 센서 네트워크        | 263 | 자동응답시스템         | 20  |
| 유비쿼터스 정부             | 259 | 자동인식            | 23  |
| 유비쿼터스 칩              | 258 | 자바              | 157 |
| 유비쿼터스 컴퓨팅            | 257 | 자원 서술구조         | 222 |
| 유비터존                 | 258 | 자율 시스템          | 20  |
| 유선 홈 네트워크            | 281 | 자재 소요 계획        | 188 |
| 유즈넷                  | 263 | 저작권법            | 296 |
| 유틸리티 컴퓨팅             | 263 | 적스타             | 159 |
| 융합화                  | 61  | 적시생산시스템         | 158 |
| 응용프로그램 인터페이스         | 18  | 적외선통신           | 152 |
| 의료정보화                | 295 | 전기통신사업법         | 296 |
| 의사결정지원시스템            | 290 | 전략 정보 시스템       | 240 |
| 이더넷                  | 117 | 전략적 기업경영        | 234 |
| 이동 아이콘 광고            | 186 | 전면광고            | 128 |
| 이동 인터넷 정보 제공자        | 182 | 전자 정보 포털        | 103 |
| 이랜서                  | 105 | 전자적 자원관리        | 114 |
| 이러닝                  | 106 | 전자 송출 발송 및 결제   | 104 |
| 이메일                  | 107 | 전자거래기본법         | 296 |
| 이메일 뱅킹               | 108 | 전자게시판           | 30  |

|                          |     |                  |     |
|--------------------------|-----|------------------|-----|
| 전자경매                     | 94  | 제휴 프로그램          | 15  |
| 전자금융                     | 94  | 조건부 날인증서(에스크로)   | 115 |
| 전자무역                     | 117 | 조용한 기술           | 42  |
| 전자문서                     | 107 | 조용한 컴퓨팅          | 239 |
| 전자문서관리시스템                | 102 | 조직간정보시스템         | 150 |
| 전자문서교환                   | 101 | 종합 국제 서비스        | 139 |
| 전자봉투                     | 80  | 주문형 비디오          | 271 |
| 전자상거래                    | 97  | 주파수 공용통신 시스템     | 255 |
| 전자상거래 지원센터               | 100 | 중역정보시스템          | 104 |
| 전자상거래 소비자보호법             | 297 | 중요고객마케팅          | 126 |
| 전자상거래 소비자보호지침            | 297 | 지능형 교통 시스템       | 155 |
| 전자상품코드                   | 112 | 지불 결제 사업자        | 210 |
| 전자서명법                    | 116 | 지상파 디지털 멀티미디어 방송 | 254 |
| 전자서명법                    | 298 | 지식검색             | 162 |
| 전자시장                     | 109 | 지식경영(지식관리)       | 161 |
| 전자어음 법안                  | 298 | 지식정보자원관리법        | 299 |
| 전자요금 고지 및 지불             | 95  | 지적자본             | 146 |
| 전자자금이체                   | 103 | 직교주파수분할다중화       | 196 |
| 전자적 중개효과                 | 106 | 직접 배송            | 81  |
| 전자적 통합효과                 | 107 |                  |     |
| 전자정부                     | 103 |                  |     |
| 전자정부법                    | 298 |                  |     |
| 전자조달                     | 113 |                  |     |
| 전자증권거래네트워크               | 98  | 차최고가 밀봉 입찰 방식    | 267 |
| 전자지갑                     | 121 | 참고 관리 시스템        | 283 |
| 전자책(ebook)               | 95  | 채널(경로) 갈등        | 49  |
| 전자카탈로그                   | 106 | 채찍 효과            | 38  |
| 전자현금                     | 98  | 체내이식형 컴퓨팅        | 143 |
| 전자화폐                     | 111 | 초고속 디지털 가입자 회선   | 265 |
| 전환비용                     | 250 | 초고속국가망인터넷        | 219 |
| 접근점                      | 18  | 초고속연구망           | 162 |
| 접촉식 (스마트) 카드             | 59  | 초기수용자            | 93  |
| 정보경제분과위원회                | 284 | 초소액결제            | 180 |
| 정보보안경영시스템                | 153 | 총시청률(총도달빈도)      | 132 |
| 정보의 비대칭                  | 22  | 최고 경영자           | 47  |
| 정보의 자유                   | 126 | 최고 기술경영자         | 69  |
| 정보재                      | 145 | 최고 마케팅경영자        | 55  |
| 정보저장소                    | 223 | 최고 운영책임자         | 62  |
| 정보제공자                    | 150 | 최고 재무관리자         | 48  |
| 정보중개상                    | 144 | 최고 정보보호책임자       | 66  |
| 정보통신망이용촉진 및 정보보호등에 관한 법률 | 298 | 최고 홍보책임자         | 45  |
| 정보화 지수                   | 153 | 최고가 밀봉입찰 방식      | 289 |
| 정부-공무원간 거래               | 129 | 최고정보책임자          | 53  |
| 정부-기업간 거래                | 129 | 최상위 인증기관         | 222 |
| 정부-시민간 거래                | 129 | 최저경매가격 또는 유보 가격  | 224 |
| 정부온라인화                   | 131 | 최종 사용자 컴퓨팅       | 118 |
| 정부-정부간 거래                | 130 | 침입탐지시스템          | 142 |
| 제3자 물류                   | 10  |                  |     |
| 제품정보관리                   | 208 |                  |     |

## ㄷ

|                          |     |              |     |
|--------------------------|-----|--------------|-----|
| 캐즘                       | 49  | 판매시점 정보관리    | 214 |
| 커머스넷                     | 58  | 팝언더광고        | 214 |
| 컨텐츠                      | 59  | 팝업광고         | 214 |
| 컨텐츠 관리시스템                | 59  | 패킷           | 206 |
| 컨텐츠 신디케이터                | 60  | 패킷 교환        | 206 |
| 컨텐츠 애그리게이터               | 41  | 패킷 스니핑       | 206 |
| 컴포넌트 기반 개발               | 44  | 퍼미션          | 209 |
| 컴퓨터 전화 통합                | 68  | 퍼미션 마케팅      | 209 |
| 컴퓨터 통합생산시스템              | 52  | 팝백킹          | 124 |
| 컴퓨터프로그램 보호법              | 299 | 페이지뷰         | 207 |
| 코드분할다중접속방식               | 46  | 페이퍼뷰         | 215 |
| 코로케이션                    | 57  | 편재형 컴퓨팅      | 210 |
| 코바                       | 64  | 푸쉬기술         | 219 |
| 코스닥                      | 162 | 프로세스 혁신      | 211 |
| 콘솔기반 온라인 게임              | 58  | 프로슈머         | 217 |
| 쿠키                       | 63  | 프록시          | 218 |
| 클라우드 프로젝트                | 63  | 프론트엔드        | 127 |
| 크로스 미디어 캠페인              | 66  | 프리넷          | 126 |
| 클라이언트/서버 모델              | 54  | 플러그앤플레이      | 213 |
| 클릭                       | 53  | 플러그인         | 213 |
| 클릭 기준형 광고(클릭횟수별 지급 프로그램) | 65  | 피디에이         | 207 |
| 클릭 앤 모러타르                | 53  | 피투피(피어투피어)   | 204 |
| 클릭률                      | 69  |              |     |
| 클릭스트림                    | 54  |              |     |
| 키오스크                     | 161 | 하이퍼미디어       | 140 |
| 키워드 검색광고                 | 160 | 하이퍼텍스트 전송 규약 | 139 |
| 컬러앱                      | 160 | 한국인터넷교원센터    | 161 |
|                          |     | 한국인터넷정보센터    | 163 |
|                          |     | 한글 도메인       | 300 |
|                          |     | 햇데스킹         | 137 |
|                          |     | 햇스팟          | 137 |
|                          |     | 허브           | 139 |
| 탈매개화                     | 83  | 허브포털         | 140 |
| 텔넷                       | 254 | 협업           | 55  |
| 텔레마케팅                    | 253 | 협업 마케팅       | 57  |
| 텔레메틱스                    | 254 | 협업 상거래       | 45  |
| 통신규약                     | 217 | 협업 필터링       | 56  |
| 통신품위법                    | 46  | 협업설계 예측 및 보충 | 65  |
| 통일 도메인 네임 분쟁처리규정         | 259 | 협업적 매뉴팩처링    | 56  |
| 통합인증권관리                  | 93  | 협업제품상거래      | 64  |
| 트랜스유라시아네트워크              | 253 | 호스트          | 136 |
|                          |     | 호텔링          | 137 |
|                          |     | 홈 네트워크       | 136 |
|                          |     | 홈 RF 워킹그룹    | 138 |
|                          |     | 홈페이지         | 136 |
| 파일전송프로토콜                 | 127 | 확장 인증 프로토콜   | 93  |
| 파트너 관계관리                 | 216 | 활동 기준 원가 계산  | 11  |

## 표

효율적 고객대응 100  
휴대폰 요금 합산지불방식 211  
히트 135

## A~Z

B2B 통합 26  
BM특허 34  
E911 법 92  
e-고객관계관리 101  
e-공급망 관리 115  
e러닝산업 발전법 300  
e-매뉴팩처링 109  
e-무역상사 301  
e-비즈니스 96  
e-비즈니스 인덱스 160  
e-비즈니스 준비도 114  
e-트랜스포메이션(e-전환) 118  
eTRUST인증제도 118  
ID통일화 301  
IT렌탈 155  
MAC주소 170  
OSI 7계층 모델 201  
P2P 결제 204  
UN국제상거래위원회 261

## 용어 분야별 INDEX

### 기업간 e-비즈니스

B2Bi (Business to Business integration) 26  
Barter e-Marketplace 30  
BizTalk 32  
Business Protocol 40  
C-Commerce (Collaborative Commerce) 45  
CPC (Collaborative Product Commerce) 65  
Desktop Purchasing 76  
ebXML (E-Business eXtensible Markup Language) 96  
EDIFACT (Electronic Data Interchange For Administration, Commerce and Transport) 102  
e-Procurement (Electronic Procurement) 113

Exchange e-Marketplace 121  
Extranet 122  
Horizontal e-Marketplace 136  
MRO (Maintenance, Repair, Operation) 187  
OTP (Open Trading Protocol ) 202  
Private e-Marketplace 215  
Public e-Marketplace 218  
Rosettanet 227  
UNSPSC (The United Nations Standard Products and Services Code) 262  
Vertical e-Marketplace 266  
Vortal (Vertical Industry Portal) 272

### 디지털 문화

사이버중독 293  
Antisite 17  
Avatars 24  
Blog 33  
Cyberpatrol 70  
cyberslacking 70  
Digerati 77  
Digital divide 79  
e-lancer 105  
Emoticon 111  
Hotdesking 137  
Hoteling 137  
Mblog (Mobile & Blog) 173  
Mini Homepy 181  
Netiquette 191  
Netizen 191  
Reset Syndrome 224  
Virtual Community(Cybercommunity) 268

### 디지털 콘텐츠

Arcade Game 19  
CA (Content Aggregators) 42  
CDN (Contents Delivery Network) 37  
Console Game 58  
Content 59  
Content Management System 59  
Content Syndicator 60  
Digital Content 78  
Digital Products 80  
DirectX 83  
DivX (Digital Internet Video Express ) 85

DMB (Digital Multimedia Broadcasting) 85  
DMC (Digital Media Center) 86  
DRM (Digital Right Management) 89  
e-Book (Electronic Book) 95  
Edutainment 102  
Information goods 145  
IP (Information Provider) 150  
MBONE (Multicast Backbone) 173  
MHEG (Multimedia and Hypermedia information coding Experts Group ) 179  
Mobile Game 184  
MP3 (MPEG Audio Layer-3) 186  
MPEG (Moving Picture Experts Group) 186  
MPEG-1 (Motion Picture Experts Group-1) 187  
PDF (Portable Data Format) 208  
Project Gutenberg™ 216  
Satellite Digital Multimedia Broadcasting 230  
SDMI (Secure Digital Music Initiative) 233  
Shockwave 238  
Terrestrial Digital Multimedia Broadcasting 254  
VOD (Video on Demand) 271  
Web Casting 276

### 비즈니스 인텔리전스

ADW (Active Data Warehouse) 15  
BAM (Business Activity Monitoring) 28  
Clickstream 54  
Collaborative filtering 56  
Cookies 63  
Data Mart 73  
Data Mining 73  
DB Marketing (DataBase Marketing) 74  
DSS (Decision Support System) 90  
DW (Data Warehouse) 91  
Log file 168  
Neural Network 193  
OLAP (OnLine Analytic Processing) 197  
Rule-based filtering 229  
Software Agent 244  
Web Mining 277

### 온라인 경매

Bid Shielding 31  
Dutch Auction 90  
e-Auctions (Electronic Auctions) 94

English Auction 112  
Reserve/Reservation Price 224  
Reverse Auction 224  
Sealed Bid Auction 234  
Shilling 238  
Vickrey Auction 267  
Yankee Auction 289

### 온라인 광고

웹사이트 광고 295  
Advertising Networks 14  
Advertorial 14  
Banner Advertising 29  
Big Banner 32  
CPC (Cost Per Click) 65  
CPM (Cost Per Mile) 65  
Cross-Media Campaign 66  
CTR (Click-through Rate) 69  
Floating AD(advertisement) 125  
Full Shot 128  
GRPs (Gross Rating Points) 132  
Interstitial 149  
Moving Icon Advertisement 186  
Pop-under Advertisement 214  
Pop-up Advertisement 214  
Push Technology 219  
Reach 222  
Rich Media Advertisement 226  
Rotation Banner Advertisement 227  
Splash Screen 246  
Sponsorship Advertisement 246  
Spot Leasing 247

### 온라인 금융

가상계좌 290  
ACH (Automated Clearing House) 11  
Cardless Solution 44  
EBPP (Electronic Bill Presentment and Payment) 95  
e-Cash (Electronic-Cash/Cybercash) 98  
ECN (Electronic Communication Network) 98  
EFT (Electronic Fund Transfer) 103  
E-mail Banking 108  
e-Money (Electronic Money) 111  
Escrow 116  
e-Wallet (Electronic Wallet) 121

|                                              |     |                 |     |
|----------------------------------------------|-----|-----------------|-----|
| Firm Banking                                 | 124 | Viral Marketing | 267 |
| IrFM (Infrared Financial Messaging)          | 152 |                 |     |
| ISP (Internet Secure Payment)                | 154 |                 |     |
| Metabank                                     | 177 |                 |     |
| Micropayments                                | 180 |                 |     |
| Mobey Forum                                  | 183 |                 |     |
| Mobile Wallet                                | 184 |                 |     |
| OFX (Open Financial Exchange)                | 197 |                 |     |
| P2P payment (Peer-to-Peer Payment)           | 204 |                 |     |
| PFMS (Personal Financial Management Service) | 210 |                 |     |
| PG (Payment Gateway)                         | 210 |                 |     |
| Phone Bill                                   | 211 |                 |     |
| Screen Scraping                              | 232 |                 |     |
| UBI (Ubiquitous Banking Interface)           | 257 |                 |     |

### 온라인 마케팅

|                                            |     |  |  |
|--------------------------------------------|-----|--|--|
| 공동마케팅                                      | 291 |  |  |
| Affiliate Program                          | 15  |  |  |
| ARPU (Average Revenue Per User)            | 19  |  |  |
| Banner Exchange                            | 30  |  |  |
| Churn Management                           | 51  |  |  |
| Click                                      | 53  |  |  |
| Collaborative Marketing                    | 57  |  |  |
| CRM (Customer Relationship Management)     | 66  |  |  |
| CTI (Computer Telephony Integration)       | 68  |  |  |
| Demarketing                                | 75  |  |  |
| Direct marketing                           | 82  |  |  |
| DM (Direct Mail)                           | 85  |  |  |
| e-CRM (e-Customer Relationship Management) | 101 |  |  |
| Frequency Marketing                        | 126 |  |  |
| Interactive Marketing                      | 147 |  |  |
| keyword advertising                        | 160 |  |  |
| LTV (Lifetime Value)                       | 169 |  |  |
| One-to-One Marketing                       | 198 |  |  |
| Opt-in Mail                                | 200 |  |  |
| P4P (Pay For Performance)                  | 205 |  |  |
| Permission                                 | 209 |  |  |
| Permission Marketing                       | 209 |  |  |
| Personalization                            | 209 |  |  |
| PPV (Pay-Per-View)                         | 215 |  |  |
| Relationship Marketing                     | 223 |  |  |
| SFA (Sales Force Automation)               | 237 |  |  |
| Spam Mail                                  | 245 |  |  |
| Spam Relay                                 | 246 |  |  |
| Target Marketing                           | 252 |  |  |
| Telemarketing                              | 253 |  |  |
| Versioning                                 | 265 |  |  |

### 유비쿼터스 기술

|                                         |     |
|-----------------------------------------|-----|
| Auto-ID (Auto Identification)           | 23  |
| Contact (Smart) Card                    | 59  |
| Embedded System                         | 110 |
| Lab-on-a-Chip                           | 164 |
| MEMS (Micro Electro Mechanical Systems) | 176 |
| RFID (Radio Frequency Identification)   | 225 |
| Smart Dust                              | 242 |
| Smart Tag                               | 242 |
| SoC (System on Chip)                    | 244 |
| UC (Ubiquitous Chip)                    | 258 |
| USN (Ubiquitous Sensor Network)         | 268 |

### 유비쿼터스 주요 개념

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| Calm Technology                  | 42  |
| Context-Aware Computing          | 60  |
| Context-aware services           | 61  |
| Context-Awareness Marketing      | 61  |
| Cooltown Project                 | 63  |
| Disappearing Computing           | 83  |
| Implant Computing                | 143 |
| Location Awareness               | 167 |
| M2M (Machine to Machine)         | 170 |
| Nomadic Computing                | 194 |
| Oxygen Project                   | 203 |
| Pervasive Computing              | 210 |
| Sentient Computing               | 235 |
| T2T (Things to Things)           | 252 |
| TTT (Things That Think)          | 255 |
| Ubiquitous Computing             | 257 |
| Ubitizen                         | 258 |
| U-Commerce (Ubiquitous Commerce) | 258 |
| UX (Ubiquitous service eXchange) | 264 |
| Wearable Computing               | 276 |
| Disposable Computing             | 84  |
| Exotic Computing                 | 121 |
| Silent Computing                 | 239 |

### 전자무역

|                                                          |     |
|----------------------------------------------------------|-----|
| Bolero (Bill of Lading Electronic Registry Organization) | 34  |
| e-무역상사                                                   | 301 |

|                                                                         |     |                                                           |     |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------|-----|
| EIPP (Electronic Invoice Presentment and Payment)                       | 104 | APII (Asia Pacific Information Infrastructure)            | 18  |
| e-Trade (Electronic Trade)                                              | 117 | AS (Autonomous System)                                    | 20  |
| Identrus                                                                | 142 | BcN (Broadband Convergence Network)                       | 30  |
| PAA (Pan Asian E-Commerce Alliance)                                     | 205 | ccTLD (Country Code Top Level Domain)                     | 46  |
| SURF (Settlement Utility for managing Risk & Finance)                   | 250 | Co-location                                               | 57  |
| SWIFT (Society for the Worldwide Interbank Financial Telecommunication) | 250 | DNS (Domain Name System )                                 | 87  |
|                                                                         |     | DOCSIS (Data-over-Cable Service Interface Specifications) | 87  |
|                                                                         |     | Domain                                                    | 88  |
|                                                                         |     | Ethernet                                                  | 117 |
|                                                                         |     | FTP (File Transfer Protocol )                             | 127 |
|                                                                         |     | FTTH (Fiber To The Home)                                  | 128 |
|                                                                         |     | Gateway                                                   | 130 |
|                                                                         |     | gTLD (generic Top Level Domain)                           | 133 |
|                                                                         |     | HFC (Hybrid Fiber/Coax)                                   | 135 |
|                                                                         |     | Hub                                                       | 139 |
|                                                                         |     | IDC (Internet Data Center)                                | 142 |
|                                                                         |     | Internet II                                               | 148 |
|                                                                         |     | IP (Internet Protocol )                                   | 150 |
|                                                                         |     | IPv6 (Internet Protocol Version 6)                        | 152 |
|                                                                         |     | ISDN (Integrated Services Digital Network )               | 152 |
|                                                                         |     | IX (Internet eXchange)                                    | 156 |
|                                                                         |     | KREONET (Korea Research Environment Open Network)         | 162 |
|                                                                         |     | LAN (Local Area Network)                                  | 164 |
|                                                                         |     | Last Mile Technology                                      | 165 |
|                                                                         |     | MAC (Medium Access Control Address )                      | 170 |
|                                                                         |     | MAEs (Metropolitan Area eXchange)                         | 170 |
|                                                                         |     | Mobile IPv6 (Mobile Internet Protocol Version 6)          | 184 |
|                                                                         |     | OSI (Open System Interconnection)                         | 201 |
|                                                                         |     | OSI 7 Layer                                               | 201 |
|                                                                         |     | PUBNet (Korea Public Session for Internet)                | 219 |
|                                                                         |     | SAN (Storage Area Network)                                | 230 |
|                                                                         |     | TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol ) | 252 |
|                                                                         |     | TEIN (Trans-Eurasia Information Network)                  | 253 |
|                                                                         |     | Telnet                                                    | 254 |
|                                                                         |     | Usenet                                                    | 263 |
|                                                                         |     | VDSL (Very high-data rate Digital Subscriber Line)        | 265 |
|                                                                         |     | VLAN (Virtual Local Area Network)                         | 270 |
|                                                                         |     | WAN (Wide Area Network)                                   | 274 |
|                                                                         |     | xDSL (x Digital Subscriber Line)                          | 287 |

### 전자정부

|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| e-Government (Electronic Government)         | 103 |
| G2B (Government-to-Business)                 | 129 |
| G2C (Government-to-Citizen)                  | 129 |
| G2E (Government-to-Employees)                | 129 |
| G2G (Government-to-Government)               | 130 |
| G4B (Government for Business)                | 130 |
| G4C (Government for Citizen)                 | 130 |
| GOL (Government OnLine)                      | 131 |
| HTS (Home Tax Service)                       | 139 |
| m-Government (Mobile Government)             | 179 |
| NAFIS (NAtional Finance Information System)  | 190 |
| NEIS (National Education Information System) | 191 |
| u-Government (Ubiquitous Government)         | 259 |

### e-비즈니스 관련 기구

|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| 인터넷 침해사고 대응지원센터                                                 | 296 |
| CommerceNET                                                     | 58  |
| ECRC (Electronic Commerce Resource Center)                      | 100 |
| EFF (Electronic Frontier Foundation)                            | 103 |
| ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)     | 141 |
| ICEC (International Center for Electronic Commerce)             | 141 |
| IETF (Internet Engineering Task Force)                          | 143 |
| KIX (Korea Information Exchange)                                | 161 |
| KRNIC (Korea Network Information Center)                        | 162 |
| UNCITRAL (United Nations Commission on International Trade Law) | 261 |
| W3C (World Wide Web Consortium )                                | 274 |
| WPIE (Working Party on the Information Economy)                 | 284 |

### e-비즈니스 기반

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| 한글 도메인                                    | 300 |
| ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) | 13  |
| AP (Access Point)                         | 18  |

### e-비즈니스 기술

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| .NET                                      | 10 |
| ActiveX                                   | 12 |
| APIs (Application Programming Interfaces) | 18 |
| Applet                                    | 18 |
| ASP (Active Server Page )                 | 21 |
| BBS (Bulletin Board System)               | 30 |

|                                                    |     |                                                                  |     |
|----------------------------------------------------|-----|------------------------------------------------------------------|-----|
| CBIR (Content Based Retrieval Technique)           | 44  | Plug-in                                                          | 213 |
| CGI (Common Gateway Interface )                    | 48  | POP (Post Office Protocol)                                       | 213 |
| Client-server model                                | 54  | Protocol                                                         | 217 |
| COM (Component Object Model )                      | 57  | Proxy                                                            | 218 |
| Contactless(Proximity) (Smart) card                | 59  | RAD (Rapid Application Development )                             | 221 |
| CORBA (Common Object Request Broker Architecture ) | 64  | RDF (Resource Description Framework )                            | 222 |
| CSS (Cascading Stylesheet )                        | 68  | RSS (Rich Site Summary)                                          | 228 |
| DCOM (Distributed Component Object Model )         | 74  | Script                                                           | 232 |
| Defacto (de Facto Standard)                        | 75  | Search Engine                                                    | 234 |
| Digital                                            | 77  | Semantic Web                                                     | 235 |
| Directory Service                                  | 82  | Servlet                                                          | 235 |
| DOM (Document Object Model )                       | 87  | Shareware                                                        | 237 |
| Downsizing                                         | 89  | Smart Card                                                       | 241 |
| DTD (Data Type Definition )                        | 90  | SOAP (Simple Object Access Protocol)                             | 243 |
| DVI (Digital Video/Visual Interactive )            | 91  | Software License                                                 | 245 |
| E2E (Engineer to Engineer )                        | 92  | SQL (Structured Query Language )                                 | 248 |
| EJB (Enterprise JavaBean )                         | 104 | STB (Set Top Box)                                                | 249 |
| E-mail (Electronic mail)                           | 107 | UDDI (Universal Description Discovery, and Integration)          | 259 |
| EPC (Electronic Product Code)                      | 112 | USB (Universal Serial Bus)                                       | 262 |
| ERD (Entity Relationship Diagram )                 | 113 | VM (Virtual Machine)                                             | 270 |
| Home Page                                          | 136 | VoIP (Voice over Internet Protocol)                              | 272 |
| Host                                               | 136 | VRML (Virtual Reality Modeling Language )                        | 273 |
| HTML (HyperText Markup Language)                   | 138 | Web Hosting                                                      | 276 |
| HTTP (HyperText Transfer Protocol )                | 139 | Web Master                                                       | 277 |
| ID통일화                                              | 301 | Web Server                                                       | 277 |
| Infra (Infrastructure)                             | 145 | Web Services                                                     | 277 |
| Interface                                          | 147 | Web-Bot                                                          | 279 |
| J2EE (Java 2 Enterprise Edition )                  | 157 | WSDL (Web Services Description Language)                         | 287 |
| Java                                               | 157 | WWW (World Wide Web )                                            | 285 |
| Kiosk                                              | 161 | XML (eXtensible Markup Language)                                 | 287 |
| LDAP (Lightweight Directory Access Protocol )      | 166 | XML/EDI (eXtensible Markup Language Electronic Data Interchange) | 288 |
| LDP (Linux Documentation Project)                  | 166 |                                                                  |     |
| Linux                                              | 166 | XrML (eXtensible rights Markup Language)                         | 288 |
| Mail Server                                        | 171 | XSL (Extensible Stylesheet Language )                            | 288 |
| Merchant Server                                    | 177 |                                                                  |     |
| MetaData                                           | 178 |                                                                  |     |
| Middle Ware                                        | 181 |                                                                  |     |
| Mirror Site                                        | 182 |                                                                  |     |
| News Group                                         | 194 | 국가전자무역위원회 규정                                                     | 292 |
| Object                                             | 196 | 문화산업진흥기본법                                                        | 292 |
| OLE (Object Linking & Embedding)                   | 198 | 신용정보의이용 및 보호에 관한 법률                                              | 293 |
| Ontology                                           | 199 | 약관의 규제에 관한 법률                                                    | 294 |
| ORB (Object Request Broker)                        | 200 | 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법                                                 | 294 |
| P2P (Peer-to-Peer)                                 | 204 | 인터넷 주소자원에 관한 법률                                                  | 295 |
| Packet                                             | 206 | 저작권법                                                             | 296 |
| Packet Switching                                   | 206 | 전기통신사업법                                                          | 296 |
| PDA (Personal Digital Assistants)                  | 207 | 전자거래기본법                                                          | 296 |
| PIMS (Personal Information Management System )     | 212 | 전자상거래소비자보호법                                                      | 297 |
| Plug and Play                                      | 213 | 전자상거래소비자보호지침                                                     | 297 |

### e-비즈니스 법제도

|                                                                                |     |                                                            |     |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----|------------------------------------------------------------|-----|
| 전자서명법                                                                          | 298 | MD (Message Digest )                                       | 175 |
| 전자어음 법안                                                                        | 298 | MD4 (Message Digest 4)                                     | 175 |
| 전자정부법                                                                          | 298 | MD5 (Message Digest 5)                                     | 175 |
| 정보통신망이용촉진 및 정보보호등에 관한 법률                                                       | 298 | Non-repudiation                                            | 194 |
| 지식정보자원 관리법                                                                     | 299 | OTP (One Time Password )                                   | 202 |
| 컴퓨터프로그램 보호법                                                                    | 299 | P3P (Platform for Privacy Preferences Project)             | 205 |
| ADR (Alternative Dispute Resolution)                                           | 13  | Packet Sniffing                                            | 206 |
| Anticybersquatting Consumer Protection Act of 1999                             | 17  | PGP (Pretty Good Privacy)                                  | 211 |
| CDA (Communications Decency Act of 1996)                                       | 46  | PKC (Public-Key Cryptosystem )                             | 212 |
| Child Online Protection Act of 1998                                            | 50  | PKI (Public-Key Infrastructure)                            | 212 |
| Children's Online Privacy Protection Act of 2000                               | 51  | Private-Key                                                | 216 |
| Cybersquatting                                                                 | 71  | Public-Key                                                 | 218 |
| DMCA (Digital Millennium Copyright Act of 1998)                                | 86  | RA (Registration Authority )                               | 221 |
| E911 Act                                                                       | 92  | RCA (Root Certificate Authority)                           | 222 |
| e러닝산업발전법                                                                       | 300 | RSA Algorithm (Rivest-Shamir-Adelman encryption algorithm) | 228 |
| E-Sign Act (Electronic Signatures in Global and National Commerce Act of 2000) | 116 | SDT (Secure Debit Protocol)                                | 233 |
| Financial Services Modernization Act of 1999                                   | 123 | SET (Secure Electronic Transaction)                        | 236 |
| FOI (Freedom of Information)                                                   | 126 | Spyware                                                    | 247 |
| Internet Tax Freedom Act                                                       | 148 | SSL (Secure Socket Layer)                                  | 249 |
| KOSDAQ (Korea Securities Dealers Automated Quotation)                          | 162 | SSO (Single Sign On )                                      | 249 |
| ODR (Online Alternative Dispute Resolution)                                    | 196 | Symmetric Cryptography                                     | 251 |
| UDRP (Uniform Domain name dispute Resolution Policy)                           | 259 | VPN (Virtual Private Network)                              | 265 |
| Unsolicited Commercial Electronic Mail Act of 2001                             | 261 | WPA Security (Wi-Fi Protected Access Security)             | 284 |
|                                                                                |     | WPKI (Wireless Public-Key Infrastructure)                  | 285 |

### e-비즈니스 보안

|                                               |     |                                              |     |
|-----------------------------------------------|-----|----------------------------------------------|-----|
| Asymmetric Encrytion                          | 22  |                                              |     |
| Authentication System                         | 22  | ABC (Activity Based Costing)                 | 11  |
| Authorization                                 | 23  | Alert Notification System                    | 16  |
| Biometrics                                    | 32  | ARS (Automatic Response System)              | 20  |
| CA (Certificate Authorities)                  | 41  | Auto-Respond E-mail                          | 24  |
| Digital Certificate                           | 78  | Back end                                     | 27  |
| Digital Envelope                              | 80  | BCP (Business Continuity Planning)           | 31  |
| Digital signature                             | 80  | BI (Business Intelligence)                   | 31  |
| Digital watermarks                            | 81  | BPM (Business Process Management)            | 35  |
| DoS (Denial-of-Service)                       | 88  | BPMS (Business Process Management System)    | 36  |
| EAM (Extranet Access Management)              | 93  | BPO (Business Process Outsourcing)           | 36  |
| EAP (Extensible Authentication Protocol)      | 93  | CBD (Component Based Development)            | 44  |
| Encryption                                    | 111 | CIM (Computer Integrated Manufacturing)      | 52  |
| ESM (Enterprise Security Management)          | 116 | EAI (Enterprise Application Integration)     | 92  |
| Firewall                                      | 123 | EDMS (Electronic Document Management System) | 102 |
| IDSs (Intrusion Detection Systems)            | 142 | EIP (Enterprise Information Portal)          | 103 |
| IP Spoofing                                   | 151 | EIS (Executive Information System)           | 104 |
| ISMS (Information Security Management System) | 153 | EKP (Enterprise Knowledge Portal)            | 105 |
| Logic Bomb                                    | 168 | Electronic catalogs                          | 106 |
| Mail Bomb                                     | 171 | ERP (Enterprise Resource Planning)           | 114 |
| Malware                                       | 172 | EUC (End-User Computing)                     | 118 |

### e-비즈니스 시스템

|                                                  |     |                                  |     |
|--------------------------------------------------|-----|----------------------------------|-----|
| Front end                                        | 127 | OSP (OnLine Service Providers)   | 202 |
| Groupware                                        | 132 | SNA (Social Network Application) | 243 |
| HCI (Human Computer Interaction)                 | 134 | VAN (Value-Added Networks)       | 265 |
| Intranet                                         | 149 | Wired Home Network               | 281 |
| IVR (Interactive Voice Response)                 | 156 |                                  |     |
| KM (Knowledge Management)                        | 161 |                                  |     |
| MIS (Management Information System)              | 182 |                                  |     |
| PDM (Product Data Management)                    | 208 |                                  |     |
| PRM (Partner Relationship Management)            | 216 |                                  |     |
| Repository                                       | 223 |                                  |     |
| RTE (Real-Time Enterprise)                       | 229 |                                  |     |
| SCADA (Supervisory Control And Data Acquisition) | 231 |                                  |     |
| SCM (Supply Chain Management)                    | 231 |                                  |     |
| SEM (Strategic Enterprise Management)            | 234 |                                  |     |
| Shared Service                                   | 237 |                                  |     |
| SI (System Integration)                          | 238 |                                  |     |
| SIS (Strategic Information System)               | 240 |                                  |     |
| SLA (Service Level Agreement)                    | 240 |                                  |     |
| SLM (Service Level Management)                   | 241 |                                  |     |
| SOA (Service Oriented Architecture)              | 243 |                                  |     |
| UML (Unified Modeling Language )                 | 260 |                                  |     |
| Workflow                                         | 283 |                                  |     |
| WorkFlow Management System                       | 284 |                                  |     |

## e-비즈니스 유형 분류

|                                                   |     |  |  |
|---------------------------------------------------|-----|--|--|
| 공동구매                                              | 291 |  |  |
| 의료정보화                                             | 295 |  |  |
| ASP (Application Service Provider)                | 21  |  |  |
| B2B (Business to Business)                        | 26  |  |  |
| B2C (Business to Consumer)                        | 26  |  |  |
| B2E (Business to Employee)                        | 27  |  |  |
| Bancassurance                                     | 28  |  |  |
| BSP (Business Service Provider)                   | 38  |  |  |
| C2C (Consumer to Consumer)                        | 41  |  |  |
| Clicks and Mortar                                 | 53  |  |  |
| Comparison Shopping                               | 58  |  |  |
| e-Banking (Electronic Banking)                    | 94  |  |  |
| eBI (e-Business Integrator)                       | 95  |  |  |
| e-Learning (Electronic Learning)                  | 106 |  |  |
| e-Mall (Electronic Mall, Online Mall, Cyber Mall) | 108 |  |  |
| Home Network                                      | 136 |  |  |
| Hub Portal                                        | 140 |  |  |
| ISP (Internet Service Provider)                   | 154 |  |  |
| IT Rental                                         | 155 |  |  |
| Knowledge Search                                  | 162 |  |  |
| m-Business (Mobile Business)                      | 173 |  |  |
| MLS (Multiple Listing Services)                   | 183 |  |  |

## e-비즈니스 이론

|                                                |     |
|------------------------------------------------|-----|
| Asymmetry of Information                       | 22  |
| Bandwagon Effect                               | 28  |
| Cannibalization                                | 43  |
| Channel conflict                               | 49  |
| Disintermediation                              | 83  |
| Early Adopter                                  | 93  |
| Economy of scale                               | 99  |
| Economy of Scope                               | 99  |
| Electronic Brokerage Effect                    | 106 |
| Electronic Integration Effect                  | 107 |
| e-Marketplace (Electronic Market)              | 109 |
| Increasing Returns                             | 143 |
| Infomediary                                    | 144 |
| IOSs (Interorganizational Information Systems) | 150 |
| Lock-in                                        | 167 |
| Metcalfe's Law                                 | 178 |
| Moore's Law                                    | 185 |
| Network Effect(Externalities)                  | 192 |
| Revenue model                                  | 224 |
| Switching Cost                                 | 250 |
| Virtual Integration                            | 269 |

## e-비즈니스 주요 개념

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| BM Patent (Business Method Patent)      | 34 |
| BPR (Business Process Reengineering)    | 36 |
| Bundling                                | 39 |
| Business Model                          | 39 |
| CALS (Computer Aided Logistics Support, | 42 |
| Commerce At Light Speed)                |    |
| CCO (Chief Communication Officer )      | 45 |
| CEO (Chief Executive Officer )          | 47 |
| CFO (Chief Financial Officer )          | 48 |
| Chasm                                   | 49 |
| CIO (Chief Information Officer)         | 53 |
| CMO (Chief Marketing Officer )          | 55 |
| Collaboration                           | 55 |
| Convergence                             | 61 |
| COO (Chief Operating Officer )          | 62 |
| CPO (Chief Privacy Officer )            | 66 |

|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| CTO (Chief Technology Officer )              | 69  |
| CxO                                          | 70  |
| Cyberspace                                   | 71  |
| Digital economy                              | 79  |
| e-Business                                   | 96  |
| EC (e-Commerce, Electronic Commerce)         | 97  |
| EDI (Electronic Data Interchange)            | 101 |
| Electronic Document                          | 107 |
| e-Transformation (Electronic Transformation) | 118 |
| FAQ (Frequently Asked Question )             | 123 |
| First Mover                                  | 125 |
| Friction-Free Capitalism                     | 127 |
| Hypermedia                                   | 140 |
| Internet Phone                               | 148 |
| Killer Application                           | 160 |
| Mass Customization                           | 172 |
| PI (Process Innovation)                      | 211 |
| Prosumer                                     | 217 |
| Utility Computing                            | 263 |
| Virtual Enterprise                           | 268 |
| Virtual Reality                              | 269 |
| Web EDI (Internet-based EDI, Web-based EDI)  | 276 |
| Yellow Page                                  | 289 |

## e-비즈니스 평가

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Cultural capital                | 69  |
| Digital capital                 | 77  |
| e-Readiness                     | 114 |
| eTrust                          | 118 |
| EVA (Economic Value Added)      | 119 |
| Hit                             | 135 |
| Intangible Asset                | 146 |
| Intellectual Capital            | 146 |
| ISI (Information Survey Index)  | 153 |
| KEBIX (Korea e-Business Index)  | 160 |
| NRI (Networked Readiness Index) | 194 |
| Page View                       | 207 |
| Social Capital                  | 244 |
| SWOT                            | 251 |

## m-비즈니스

|                                         |     |
|-----------------------------------------|-----|
| ALI (Automatic Location Identification) | 16  |
| HLR (Home Location Register)            | 135 |
| Hot spot                                | 137 |
| LBS (Location-based Services)           | 165 |

## m-비즈니스 기술

|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| 4G (4th Generation Mobile Communication Systems)   | 10  |
| Ad-Hoc                                             | 12  |
| AMPS (Advanced Mobile Phone System)                | 16  |
| Bluetooth                                          | 33  |
| BREW (Binary Run-time Environment for Wireless)    | 37  |
| CDMA (Code Division Multiple Access)               | 46  |
| cHTML (Compact HyperText Markup Language)          | 51  |
| EV-DO (Evolution Data Only)                        | 119 |
| EV-DV (Evolution Data and Voice)                   | 120 |
| GPS (Global Positioning Systems)                   | 131 |
| HDML (Handheld Device Markup Language)             | 134 |
| HRFWG (Home Radio Frequency Working Group)         | 138 |
| IrDA (Infrared Data Association)                   | 152 |
| J2ME (Java 2 Micro Edition)                        | 157 |
| ME (Mobile Explorer)                               | 176 |
| mHTML (Mobile HTML)                                | 180 |
| Multicast                                          | 188 |
| OFDM (Orthogonal Frequency Division Multiplexing ) | 196 |
| Open Access                                        | 199 |
| PPS (Precise Positioning Service)                  | 215 |
| RLAN (Radio Local Area Network)                    | 226 |
| SDR (Software Defined Radio)                       | 233 |
| Smart Antenna                                      | 241 |
| TRS (Trunked Radio System)                         | 255 |

|                                                        |     |                                         |     |
|--------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------|-----|
| UMTS (Universal Mobile Telecommunications System)      | 261 | JIT (Just In Time )                     | 158 |
| WAP (Wireless Application Protocol)                    | 274 | LMS (Logistic Management System)        | 167 |
| W-CDMA (Wideband Code Division Multiple Access)        | 275 | Logistics                               | 169 |
| WEP (Wireless Equivalent Privacy)                      | 279 | MAP (Manufacturing Automation Protocol) | 172 |
| WiBro (Wireless Broadband Internet)                    | 280 | MRP (Material Requirement Planning)     | 188 |
| Wi-Fi (Wireless-Fidelity Alliance)                     | 280 | m-SCM (Mobile Supply Chain Management)  | 188 |
| WINC (Wireless Internet Numbers for Contents)          | 281 | POS (Point of Sales)                    | 214 |
| WIPI (Wireless Internet Platform for Interoperability) | 281 | QR (Quick Response)                     | 220 |
| WLAN (Wireless Local Area Network)                     | 282 | Reverse Logistics                       | 225 |
| WML (Wireless Markup Language)                         | 283 | SCE (Supply Chain Execution)            | 231 |
| WPAN (Wireless Personal Area Network)                  | 284 | VMI (Vendor Managed Inventory)          | 270 |
|                                                        |     | Wireless Supply Chain Management        | 282 |
|                                                        |     | WMS (Warehouse Management System)       | 283 |

## P2P

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Distributed Computing | 84  |
| Freenet               | 126 |
| Gnutella              | 131 |
| Grid Computing        | 132 |
| JXTA                  | 159 |
| Napster               | 190 |
| SETI@home             | 236 |

## SCM

|                                                               |     |
|---------------------------------------------------------------|-----|
| 3PL (Third Party Logistics)                                   | 10  |
| 공동 수배송 시스템                                                    | 290 |
| 공동 수배송제도                                                      | 291 |
| 공동 집배송단지                                                      | 291 |
| 공동배송센터                                                        | 292 |
| AGV (Automatic Guide Vehicle)                                 | 15  |
| APS (Advanced Planning & Scheduling)                          | 19  |
| Bullwhip effect                                               | 38  |
| CAO (Computer Assisted Ordering )                             | 43  |
| CMI (Co-Managed Inventory )                                   | 55  |
| Collaborative Manufacturing                                   | 56  |
| CPFR (Collaborative Planning, Forecasting, and Replenishment) | 65  |
| CRP (Continuous Replenishment Program )                       | 67  |
| Direct Distribution                                           | 81  |
| Distribution Center                                           | 84  |
| ECR (Efficient Consumer Response)                             | 100 |
| e-Logistics (Electronic-Logistics)                            | 107 |
| e-Manufacturing (Electronic Manufacturing)                    | 109 |
| EOQ (Economic Order Quantity )                                | 112 |
| e-SCM (e-Supply Chain Management)                             | 115 |
| Fleet Management                                              | 125 |
| ITS (Intelligent Transport System)                            | 155 |

2004년 12월 인쇄

2004년 12월 발행

발 행 인 김종희

발 행 처 한국전자거래진흥원

주 소 서울 강남구 대치동 944-31 삼유센터 6층

홈페이지 <http://www.kiec.or.kr>

전 화 (02)528-5004

본 보고서의 저작권은 한국전자거래진흥원이 소유하고 있으며 무단전제나 복제를 할 수 없습니다.

만약 일부 내용을 인용하고자 할 경우 저희 한국전자거래진흥원에 문의하여 주시고 저작권을 표기하여 주시기 바랍니다.

