

MS가 뽑은 2011년 IT기술 10대 트렌드

클라우드·스마트워크... 삶의 패턴 확 바뀐다



한국마이크로소프트(MS)는 12일 소프트웨어 및 서비스 분야를 중심으로 2011년 정보기술(IT) 전문가 및 개발자들이 주목해야 할 IT 기술 10대 트렌드를 발표했다.

한국MS는 올해 핵심 IT 트렌드의 공통 분모는 소비자화(consumerization)와 범용화(commoditization)로 귀결된다고 진단했다.

소비자화는 새로운 기술이 일반 소비자 시장에 먼저 자리잡고 기업이 그 변화를 나중에 받아들이는 것으로, 대표적인 상품으로 스마트폰을 들 수 있다.

범용화는 복잡한 IT 기술이 다양한 사용자에게 쉽게 소비될 수 있도록 가격 모델, 사용자 이용 환경, 구매 방법에서 유용성을 높이는 방향으로 나아가는 경향을 말한다.

IT기술 10대 트렌드의 구체적 내용을 살펴보자.

1 클라우드(Commercial cloud·IT as a service)=마크 주커버그가 페이스북을 만들어 세계를 뒤흔들 수 있었던 것은 친구에게 빌린 1만8000달러로 서버를 구입, 손쉽게 IT 인프라를 활용할 수 있었기 때문이다. 현재 개발자에게 아무리 좋은 아이디어가 있더라도 이를 구현하려면 서버와 네트워크, 스토리지 등 대규모 자원 투자가 필요하다. 개발자와 기업들이 적은 비용으로 독립적인 비즈니스 모델을 시작할 수 있게 된 것은 클라우드 컴퓨팅 때문이다.

2 N스크린과 소비자 클라우드(N screens experience with consumer cloud)=버스를 타고 가면서 영화나 음악, 게임을 즐기다가 집에 와서는 TV로 혹은 PC로 동일한 콘텐츠를 추가비용 없이 이어서 즐길 수 있다. 이러한 N스크린을 기반으로 제공되는 콘텐츠가 소비자 클라우드 서비스를 통해 제공되는 추세다.

3 SNS를 이용한 비즈니스(Social Network Service as a business platform)=기존 소셜 커머스가 오프라인 매장에서 판매하는 제품과 서비스를 공동구매 형태로 저렴하게 제공하는데 그쳤다면 SNS를 이용한 비즈니스는 이용자의 위치를 기반으로 필요한 장소에서 필요한 물건을 제공하는 형태로 진화할 것이다.

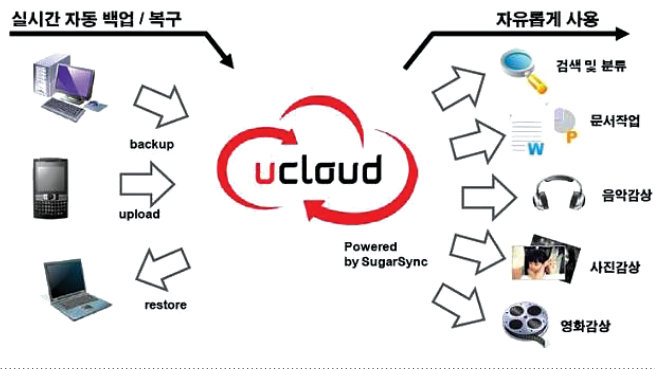
4 스마트 워크(Smart Work)=스마트 워크는 '업무 환경의 변화'로 정의할 수 있다. 사무실을 단순히 일을 하는 곳에서 '편 매니지먼트'와 어울려 재미도 추구할 수 있는 곳으로 바꾸거나 사무실에 출근하지 않아도 업무를 볼 수 있는 것, 이동 중에서도 일할 수 있는 환경이 스마트 워크의 일환이다. IT 전문가는 스마트 워크를 근무 환경, 정보 흡수와 소화, 기업 내의 시스템, 평가 관점 등 다양한 시각에서 바라보면서 실용적으로 접근해야 한다.

5 상황인식 컴퓨팅(Context-aware computing)=상황인식 컴퓨팅이란 사용자와 그 역할, 전체 프로세스에서 현재 단계와 주어진 목표, 처한 공간과 시간



지난 6~9일 미국 리스베이거스에서 열린 'CES 2011'에서 N스크린을 통한 비디오 스케이프 기능을 선보이고 있다. /연합뉴스

클라우드 시스템이란=서로 다른 위치에 존재하는 데이터, 콘텐츠 등 IT 관련 서비스를 인터넷상에 두고 필요에 따라 컴퓨터나 휴대폰 등으로 불러와 사용할 수 있는 서비스.



을 컴퓨터 시스템이 인지하고 그에 맞도록 적절한 서비스를 제공하는 것이다. 편안히 소파에 누워 TV를 시청하다가 리모컨을 찾을 필요없이 손동작만으로 채널을 돌리고 내 얼굴 표정에 따라 TV 프로그램을 추천해 주는 시대가 오고 있다.

6 보안·프라이버시(Security·privacy everywhere)=2011년에 대두할 보안 영역은 클라우드 보안이다. 사내 보안은 현재 보안 체계를 개선하는 선상에서 접근하지만 클라우드 보안은 클라우드 서비스 제공자가 어떤 범위의 보안을 제공하는지, 그 보안이 회사 내 보안정책과 어긋나는 것인지부터 자세히 조사해야 한다. 또 올해는 CCTV와 같이 불특정 다수를 녹화하는 영상 자료와 디지털 카메라에 찍힌 사진들에 대한 보안이 화두가 될 것이다.

7 온라인 마켓플레이스(Marketplace as an ecosystem)=MS는 애플리케이션 스토어인 핀포인트(Pinpoint)를 통해 비즈니스에 필요한 솔루션은 물론 데이터와 서비스 등을 사고 팔 수 있는 온라인 마켓

플레이스를 제공하고 있다. 최근에는 음악, 비디오 콘텐츠, 스마트폰 애플리케이션 뿐 아니라 데이터, 개인용 컴퓨터 애플리케이션, 서비스 등을 온라인에서 거래할 수 있는 마켓플레이스가 등장하고 있다. 2011년은 서로 다른 부가가치를 가진 사업자들이 디바이스와 소프트웨어, 서비스 등 자신의 비교우위 분야에서 마켓플레이스를 무기로 자용을 겨루는 해가 될 것이다.

8 비즈니스 분석 기술(Advanced Analytics)=소비자 행동을 자세히 추적, 맞춤형 서비스 제공을 가능케 하는 기술이다. 비즈니스에서 필요할 전망이다. 비즈니스에서 필요한 시나리오를 만들고 데이터를 추출, 예측 모델을 이용해 시뮬레이션한 뒤 이 결과를 비즈니스 의사 결정까지 연결하는 비즈니스 분석 기술이 활용될 것이다.

9 웹 표준(Web standard across multi-platform)=앞으로는 다양한 브라우저에서 이용할 수 있는 웹사이트가 많아질 전망이다. 웹 표준은 웹 상에서 데이터 전달과 표현을 정의해서 더 많은 정보가 웹에서 유통될 수 있게 한 일등공신이다. HTML5는 월드 와이드웹 컨소시엄(W3C)의 표준 단계 하위의 규격 초안(working draft) 단계에 있는데, 최종 단계에 도달하기까지는 시간이 필요할 것으로 보인다.

10 소프트웨어 수명 주기 관리(Application lifecycle management with agile processes)=제품의 설계단계에서부터 출고까지 모든 단계를 총체적이고 일체적으로 관리되게 된다. 앞으로는 소프트웨어 요구사항 정의, 디자인, 개발, 테스트, 유지 보수를 통합으로 관리하는 애플리케이션 수명 주기 관리가 IT업계의 필수요소가 될 것이기 때문이다. /연합뉴스



'테라' 대박에 감

첫날 동시접속자수 16만명 돌파

올해 최고의 화제작으로 꼽히는 다중접속역할수행게임(MMORPG) '테라'가 서비스 첫날 최고 동시접속자수 16만명을 돌파했다.

12일 NHN 한게임에 따르면 지난 11일 오전 5시 50분에 총 29개 서버로 공개 시범 서비스(SBT)에 들어간 '테라'는 이날 오후 9시 55분에 최고 동시접속자수 16만5400명을 기록했다.

'테라'는 OBT 시작 5분만에 동시접속자수 1만명을 돌파한데 이어 12시 20분에 10만명을 넘어섰고 이날 저녁에 16만명의 벽도 돌파했다.

통상 게임업계에서 MMORPG의 OBT 첫날 동시접속자수가 10만명을 넘어선다면 '대박'으로 여겨진다. 최근 수년 간 엔씨소프트의 '아이온' 외에는 신작이 동시접속자 10만명을 넘어선 것은 '테라'가 처음이다.

한게임은 OBT 시작 이후 게이머들이 몰려들자 신규 서버를 지속적으로 추가 오픈해 이날 총 36개의 서버를 가동했다. 한게임 관계자는 "기존 서버의 수용인원도 확대해 사전선택 서비스 시 참여하지 못한 게이머들도 기존 서버에 캐릭터를 생성해 게임을 즐길 수 있도록 지원하고 있다"면서 "앞으로도 '테라'의 원활한 서비스를 위해 최선을 다할 것"이라고 말했다.

게임업계에서는 이러한 '테라'의 초기 반응에 대해 반기는 분위기다.

'테라'는 신생스튜디오인 블루홀스튜디오가 4년여의 개발기간과 400억원의 투자비를 들여 만든 차세대 MMORPG로, 올해 최고 기대작으로 손꼽혀왔다. 그동안 국내에서 정역제 MMORPG 시장은 엔씨소프트와 블리자드의 '월드 오브 워크래프트'가 양분해왔다.

엔씨소프트와 외국기업인 블리자드를 제외하고 MMORPG로 대박을 친 경우가 사실상 전무하다는 점에서 이번 '테라'의 선전은 게임업계에 신선한 충격을 주고 있다.

게임업계 관계자는 "엔씨소프트가 아닌 국내 신생 스튜디오가 기술력과 기획력 등 개발력을 토대로 대작 MMORPG를 만들었다는 자체가 의미 있는 일"이라며 "블루홀스튜디오 장병규 의장과 김강석 최고경영자(CEO), 한게임의 쉽지않은 투자와 노력이 결실을 보는 것 같다"고 평가했다.

또다른 관계자는 "블리자드처럼 완성도를 위해 출시 시기를 계속 늦추다가 게임 개발에 몰두한다는 것이 그동안 국내 게임환경에서는 쉽지 않았다"면서 "블루홀과 한게임이 게임업계에 새로운 바람을 불어넣은 것 같다"고 말했다. /연합뉴스

美 과학자들, 강철보다 강한 유리 개발

깨지지 않고 구부러져

강철은 물론 지금까지 알려진 어떤 물질보다도 강하고 견고한 유리가 개발됐다고 사이언스 데일리가 보도했다.

미국 로런스 버클리 국립연구소와 캘리포니아 공대 과학자들은 유리 고유의 취성(脆性·파괴되기 쉬운 성질)과 반대로 작용하는 높은 전단율(剪斷率)을 가진 금속인 팔라듐을 합금한 금속 유리를 만들어냈다고 네이처 머티리얼스 최신호에 발표했다.

연구진은 "팔라듐을 함유한 물질은 부피 대 전단율이 높아 충격에 대한 반응으로 광범위한 가소성을 보이며 이 때문에 깨지지 않고 구부러진다"고 설명했다.

유리질 물질은 비결정형, 무정형 구조를 갖고 있어 강하지만 균열이 확산되는 것을 막을 구조가 없기 때문에 깨지기 쉽다. 반면 금속의 결정형 구조는 이물질이나 결정입계(結晶粒界) 같은 미

세구조 장애를 갖고 있기 때문에 균열이 확산되지 않게 해 준다.

유리의 취성은 특히 금속성 유리에 심해 아주 작은 충격에도 단일 전단밴드가 형성돼 물질 전체에 확산되면서 전체의 파괴로 이어진다.

앞서 연구진은 금속의 두 번째 단계인 결정 단계를 도입함으로써 균열부의 확산을 막는 'DH3'라는 금속유리를 만들었다. 유리의 무정형 구조 안에 스며들어 나뭇가지 모양을 이루는 이 결정 단계는 균열이 퍼지는 것을 막는 미세구조 장애를 형성하게 된다.

연구진은 이어 전단밴드가 균열로 바뀌기 전에 여러 개의 전단밴드를 형성해 광범위한 가소성을 강화하게 만드는 독특한 화학구조의 순수한 유리질 물질을 만들어냈다.

연구진은 "이는 무정형 물질에 광범위한 가소성을 더하는 새로운 전략을 사용한 최초의 금속 유리 제조 방법이며 이를 바탕으로 앞으로 더 강하고 더 견고한 유리를 만들 수 있을 것"이라고 말했다. /연합뉴스

스타박스 24시 사우나·찜질방

24시

사우나·찜질방

땀만 빼는 찜질방은 이제 가라!

스타박스가 광주 시민들의 휴식과 재충전을 위한 명소로 새롭게 태어났습니다.

사우나·헬스·에어로빅·요가를 한 곳에서 즐길 수 있는

'Multi-Plex Fitness System' 으로 잃었던 '당신의 젊음' 을 되찾으세요!

회원가입 · 상담문의 | 062-383-7272 | 광주광역시 서구 치평동 1213-4 |

(내비게이션에서 '스타박스 사우나' 주소를 검색하세요)