

재미있게 배우는 인터넷 하나에서 열까지

정보화에 대한 관심이 높아지면서 요즘 가장 각광을 받고 있는 용어가 있다면 바로 인터넷 (INTERNET)일 것이다. 국제데이터통신망인 인터넷이 세계적으로 폭발적인 인기를 끌고 있는 것은 학술정보를 비롯하여 국방, 예술, 과학기술, 경제, 사회, 비즈니스, 취미등 거의 모든 분야에 걸쳐 정보가 입력되어 있는 "정보의 보고(寶庫)"이기 때문이다. 뿐만아니라 전자우편을 통해 인터넷에 접속되어 있는 전세계 2,000여만명의 사람들과 손쉽게 바로 의사교환을 할 수 있기 때문에 인터넷에 대한 관심이 크게 고조되면서 상용화도 빠르게 진전되고 있는 것이다. 이러한 "정보의 寶庫"인 인터넷에 대한 독자들의 궁금증을 해소시켜줄 신간서적이 나왔다.

오픈컴퓨팅 출판부에서는 인터넷에 새롭게 접속을 시도하는 사람이나 인터넷을 사용한 지 얼마되지 않은 인터넷 초보자 및 중견 사용자를 위한 인터넷 활용지침서 "재미있게 배우는 인터넷 하나에서 열까지"를 새로 펴냈다. 이책은, 인터넷에 대한 전반적인 이해와 보다 쉽고 편리하게 인터넷을 이용할 수 있도록 자세한 인터넷 접속방법, 정보통신/ 박물관/ 여행안내/ 스포츠/ 음악/ 오락등 인터넷에서 제공하고 있는 400여 가지의 서비스, 그리고 성공적으로 인터넷을 사용하면서 겪어야 했던 고충과 그탈출 방법에 대한 회고, 실제 인터넷에서 얻을 수 있는 정보를 찾는 실사례등을 모두 일곱개 파트로 나누어 알기쉽게 구성되어 있다.



국내 TRS 시장 전망

발행처 : 한국전파진흥협회
인쇄처 : 고문사

대외적으로 통신시장의 개

방과 대내적으로 경쟁 도입으로 국내 이동통신산업은 큰 변혁기를 맞고 있다. 통신이 우리생활의 중요한 일부분이 되면서 급격한 경제발전과 정보사회화로 인해 과거 획일적인 수요계층에서 점차 전문화되고 다양해진 수요계층의 형성이 계속적으로 이루어지고 있고, 이들 각 계층의 이용자들은 이용자 자신에게 적합한 다양한 통신 서비스를 요구하고 있으며, 기술적인 측면에서 모든 이동통신이 기존의 아날로그 방식에서 디지털 방식으로 전환되고 있어, 개인휴대통신(PCS), 위성통신, 무선데이터통신, 등의 다양한 서비스가 곧 상용화 될 것으로 예상된다.

이러한 다양한 통신서비스중에서 주파수공용통신(TRS; Trunked Radio System)이 차세대 무선통신으로 각광 받고 있다. 주파수공용통신은 전파의 효율적인 이용을 가능하게 하면서 다양한 수요계층의 통신서비스 욕구를 충족시킬 수 있는 이동통신으로 부각되고 있기 때문이다.

이러한 국내외 환경여건에 즈음하여 한국전파진흥협회에서 “국내 TRS 시장 전망”이라는 연구보고서가 발간되었다. 본 연구보고서는 국내 TRS에 관련되는 기본자료를 체계화하여 관련 현황을 파악하도록 하고, 국가의 통신 정책적인 차원에서의 TRS에 대한 향후 정책입안 및 TRS 관련산업계에서 향후 사업 및 투자계획의 수립에 활용할 수 있는 기초 자료를 제시하는데 목적을 두고 추진되었다고 밝히고 있다.

본 연구보고서는 TRS의 개념, 시스템 구성, 통신 특성 및 서비스 응용분야등을 정리한 후, TRS통신정책과 사업동향, 개발동향, 해외동향등을 분석정리 하고, TRS서비스의 수요경쟁력과 수요예측을 위한 방법론을 설정하여 이에의한

국내 TRS서비스의 수요예측 결과 및 시장전망을 분석정리하는 체계로 구성 되어 있다.

멀티미디어가
어떻게 움직이는가

컴퓨터와 통신의 만남

으로 시작하여 급속도로 관련기술이 진전되어온 오늘날 국가, 사회, 개인의 정보생활이 다양한 미디어를 통해 이루어지고 있다. 그러나 이제는 멀티미디어라는 새로운 미디어가 출현되기에 이르렀다. 과연 멀티미디어란 무엇인가? 뉴미디어, 통합미디어등 다양하게 불리면서 그 의미 역시 다양하게 해석되고 있는데 보다 새롭고 다각적인 각도에서 멀티미디어를 소개한 책이 가남사에서 송용호 번역(원저자 Eric Holsinger)으로 출간되었다.

이책에서는 멀티미디어의 가장 중요한 개념으로 대화성을 들고 있으며, 많은 사람들이 멀티미디어가 음성, 비디오, 화상, 문장등의 결합이라고 보는 의견과 달리하고 있다. 왜냐하면 그것은 텔레비전에 대한 설명에 지나지 않는다는 것이다. 그래서 저자는 이용자가 어떤 정보를 보고 싶을때 그것을 선택할 수 있다는 점, 즉 대화성이 멀티미디어의 핵심적인 요소라고 규정하고 있다. 버튼을 누르거나 화면에 손을 대서 또는 키보드의 키를 눌러서 멀티미디어 타이틀에 포함된 어떤 내용도 꺼낼수 있어야 하는 특징을 가져야만 멀티미디어라는 것이다. 또 멀티미디어 시장이 어느 정도까지 발전될 것인지 정확히 아는 사람도 없고 멀티미디어 하드웨어나 소프트웨어를 구입하고자 하는 사람이 그리 많지도 않은데도 멀티미디어에 대해 그렇게 들떠 있는 것은 멀티미디어가 그만큼 잠재력을 가지고 있기 때문이라고 해석하고 있다. 즉 멀티미디어는 텔레비전, 영화, 미술, 서적, 잡지, 라디오, 동화상 등의 장점만으로 구성된 진정한 잠재력을 가진 존재라는 것이다.

이러한 기본적인 개념으로 이 책은 멀티미디어에 관해 다각적인 설명을 시도하고 있다. 즉, 멀티미디어가 실생활에 어떻게 이용되는지를 일러스트로 설명하고, 멀티미디어의 설계, 제작, 배포 분야에 걸친 제작과정을 소개하고 있으며, 멀티미디어 시스템의 동작원리등 멀티미디어 시스템의 하드웨어와 소프트웨어를 파트를 달리해서 설명하고 있다. 그리고 각각의 다른 부분 미디어(디지털 오디오/비디오/비디오 게임/CD-ROM등)를 그 원리를 중심으로 설명하고 있다.

옮 김 : 송용호
(원작자 : Eric Holsinger)
출판사 : 가남사