

청소년 디지털 영화제를 통한 교육 문화 u-진주 구축 방안 연구 (진주시 사례)

A Study for u-Jinju Construction Plan through Youth Digital Film Festival in Education Culture(The City of Jinju Case)

안병태*, 김용만**, 정범석*
유한대학 경영정보과*, 경남대학교 경영학부**

Byeong-Tae Ahn(ahnbt@hanmail.net)*, Yong-Man Kim(ymkimj@kyungnam.ac.kr)**,
Bhum-Suk Chung(cbs622@yuhan.ac.kr)*

요약

최근, 우리는 국가적으로 유비쿼터스 기술을 기반으로 국가를 경영하고 발전시키는 u-Korea 전략을 제시하였다. 이에 따라 많은 지자체들이 자체적으로 자신의 환경에 가장 적합한 미래 도시를 건설하기 위해 u-City 구축 계획을 작성하고 있다. 본 논문에서는 유비쿼터스 관련 계획들의 동향과 특성을 분석한 후 진주에서 국제 청소년 디지털 영화제를 모바일을 이용한 유비쿼터스 기술 기반으로 기획한다. 그리고 디지털 콘텐츠 산업의 한 분야인 디지털 영화 산업 전략을 제안한다. 또한, 이를 바탕으로 본 논문은 진주 전역을 유비쿼터스 서비스가 지원되는 도농 복합형 u-진주를 위한 초기 수준의 연구 방안을 제시한다.

■ 중심어 : | u-City | 영화제 | 유비쿼터스 |

Abstract

Resently, We suggested u-Korea strategy to manage and develop a nation based on national ubiquitous technology using mobile.. therefore many a local self-governing body is writing out u-City construction plan to build most suitable future city in oneself environment. In this paper, after analyze tendency and character of ubiquitous related plans, it makes a plan international youth digital film festival based on ubiquitous technology in jinju. And it suggest strategy of digital film or game industry on a department of digital contents industry. also, an opportunity this paper propose research scheme of early level for u-Jinju of city-farm composition supported ubiquitous service in all the jinju area.

■ Keywords : | u-City | Film Festival | Ubiquitous |

I. 서론

오늘날 정보화 혁명은 문화 콘텐츠(Contents) 산업이라는 새로운 형태의 지식 정보 산업을 탄생시키고

있다[1]. 문화 콘텐츠 산업은 디지털 컴퓨터 기술을 이용하여 각종 문화 콘텐츠를 디지털화하여 초고속 인터넷으로 유통시킴으로써 부가가치를 창출하는 산업이

다. 최근 이러한 문화 콘텐츠 산업은 그 특성상 무공해 이면서 정보화 사회를 선도할 수 있는 지식 산업이라는 점에서 많은 지자체들이 자신들의 지역 발전 전략으로 발 빠르게 채택하고 있다. 진주도 이러한 디지털 산업을 육성함으로써 지역 발전을 획기적으로 향상시킬 수 있는 계기를 마련하게 되었다.

최근 진주는 경남의 혁신 도시로 지정되어 혁신 도시와 연계해 지식 정보화 시대를 선도할 수 있는 디지털 콘텐츠 산업을 적극 육성시키고, 이를 바탕으로 살기 좋은 유비쿼터스(Ubiquitous) 도시 u-진주를 적극 건설할 계획이다[2]. 따라서, 본 연구는 유비쿼터스 기술을 기반으로 한 국제 청소년 디지털 영화제를 성공적으로 개최하고 이를 토대로 디지털 콘텐츠 산업 단지를 조성한 후, 진주를 도농 복합형 교육 문화 도시의 특성을 살린 최첨단 u-City로 건설하기 위해 필요한 초기 기획안을 제시한다[3].

본 논문의 구성은 2장에서 연구를 위한 이론 고찰을 살펴보고, 3장에서는 유사시스템 사례 분석을 설명한다. 4장에서는 모바일을 이용한 진주 국제 청소년 디지털 영화제 구축안 설계를 제시하고, 5장에서는 진주시 디지털 콘텐츠 산업 육성 구축안을 설계한다. 6장에서는 u-진주 구축 방안을 설계하고, 7장에서는 결론 및 향후 과제를 기술한다.

II. 연구를 위한 이론 고찰

최근 문화 콘텐츠 산업 및 u-City 발전 방안을 위한 각 도시별 u-City 구축 방안 연구가 활발히 진행되고 있다. 본 연구에서는 문화 콘텐츠 산업의 일환으로 디지털 영화제 및 u-City 관련 개념을 알아본다.

1. 디지털 영화제 관련 개념

디지털 영화는 기존의 아날로그 영상을 디지털로 표현하는 영화를 말한다.

현재 가장 대표적인 디지털 영화제로는 1995년 미국 샌프란시스코에서 시작하여 현재 전 세계 33개국의 도시를 투어하는 방법으로 개최되고 있는 레스페스트

(RESFEST) 디지털 영화제가 있으며 국내 서울에서도 개최되고 있다. 레스페스트는 전 세계를 순회하는 글로벌 투어 성인 디지털 영화제로써 하이브리드 영상 축제를 개최한다. 반면, 국제 청소년 디지털 영화제는 전 세계 청소년을 대상으로 하여 디지털 기술로 제작된 영화 작품만을 대상으로 하는 국제 영화제로써 작품 상영 역시 완전한 디지털 영상 방식만으로 수행되는 영화제를 말한다.

그런데 진주에서 개최하기를 원하는 국제 청소년 디지털 영화제는 디지털 영화제인 레스페스트 영화제와 국내에서 개최되고 있는 국제 청소년 영화제를 혼합해 전 세계 청소년들이 디지털 기술로 영화를 제작하고 상영 및 관람하는 영화제를 말한다. 따라서 진주 국제 청소년 디지털 영화제는 영화 상영 뿐만 아니라 디지털 영상 관련등 여러 방향에서 입체적으로 청소년들이 접근할 수 있게 하는 영화제이다.

2. u-City 관련 개념

도시는 집안에 있는 PC와 개인 휴대 단말기(PDA)등 정보기기뿐만 아니라 집안에 있는 냉장고나 세탁기, 거리의 가로등이나 지하에 묻힌 상수도관 등 도시를 이루는 모든 시설물과 사물들에 정보를 주고받을 수 있는 인터넷 주소를 부여하고, 이들을 차세대 인터넷망이라고 할 수 있는 IPv6와 유비쿼터스 센서 네트워크(USN) 등으로 연결함으로써 스스로 자각하고 동작하는 지능형 도시를 말한다[4].

최초의 u-City는 PDA를 이용하여 공중 무선 핫스팟과 블루투스를 기반으로 한 네트워크를 사용하였으며 GPS와 연계되어 사용되었다.

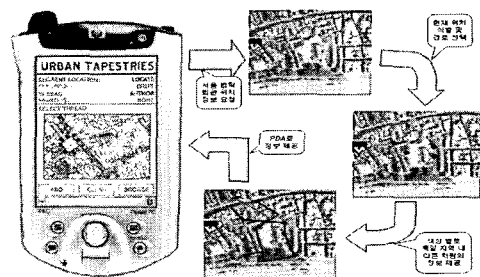


그림 1. u-City 기본 시나리오

[그림 1]은 u-City 환경에서의 사용 예를 나타낸 것이다. PDA에서는 도시 장식 프로그램을 다운받아서 서울 법학 회관의 위치 정보를 요청하면 서버에서는 요청한 PDA의 위치 정보를 파악하여 목표 지점의 최적 경로를 색상별로 지정하여 PDA에 제공한다.

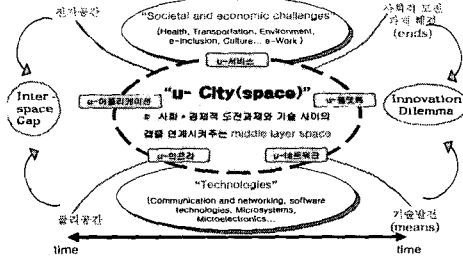


그림 2. u-City 공간

[그림 2]는 u-City의 공간 구조도를 나타낸 것이다. u-City 공간이란 사회 경제적 도전 과제와 기술 사이의 간격을 연계시켜 주는 중간 단계의 공간이다. u-City 공간은 사회적 도전 과제 해결을 기술 발전으로 해결하는 혁신 딜레마 역할을 하며 현실 세계의 물리 공간과 전자 공간의 간격을 상호 작용하는 다리 역할을 한다. 이러한 u-City 공간은 u-서비스, u-어플리케이션, u-플랫폼, u-인프라, u-네트워크 환경을 기반으로 구성된다. 본 논문에서는 u-City 공간을 활용한 도농 복합형 u-진주를 제안한다.

III. 유사시스템 사례 분석

1. 영화제 사례 분석

본 논문에서는 진주 국제 청소년 디지털 영화제 구축을 위한 국내 청소년 영화제 사례 현황과 국제 청소년 영화제 사례를 살펴본 후, 국제 디지털 영화제 사례 현황을 파악한다.

1.1 국내 청소년 영화제 사례 분석

최근 영화계에서는 영화 사업의 활성화를 위해 미래의 주역인 청소년들의 문화 교류 활성화를 위한 방안

으로 전국에 20여 개 이상의 청소년 영화제가 개최되었다. [표 1]은 국내에서 개최되고 있는 청소년 영화제를 요약한 것이다.

표 1. 국내 청소년 영화제

인정대회	주최기관
동의 청소년 영상제	동의대학교
청소년 디지털 영상제	서울시, 조선일보, 엔키노
대한민국 청소년 영화제	대한민국 청소년 영화제 조직위원회
강원 청소년 창작 영상제	KBS춘천방송총국, 강원도
춘천 청소년 영상제	춘천시
한·일 청소년 영상제	충청남도 아산시, 요미우리 신문사
도림천 영화제	서울시 관악구
청소년 창작 영상제	춘천 YMCA
전국 청소년 영상 축제	성공회대학교
로스타크 전국 고교 영상제	단국대 연극영화학과
동국청소년 연극 영상제	동국대
한국 독립 단편 영화제	한국 독립 영화 협회
돈보스코 청소년 영화제	돈보스코 정보 문화 센터
대전 청소년 영화제	대전광역시
보라매 청소년 영화제	보라매 청소년 회관
고당 영화제	청소년 영상 미디어 센터
전국 청소년 영화제	한국영화인협회 대전광역시지부
신영 청소년 영상 예술제	제주시

대한민국 청소년 영화제는 현재 청소년 영화제 중 가장 왕성하게 활동하고 있으며, 국내 영화 산업의 활성화에 새로운 전기를 제공하고 있다. 하지만 이러한 국내 청소년 영화제는 시설 및 규모면에서 제한적으로써 지역 영화제로 국한되어 사용된다. 따라서, 본 연구에서는 전국에 흩어져 있는 20여 개의 소규모 영화제를 통합한 국제 규모의 청소년 영화제를 제안한다.

1.2 국제 청소년 영화제 사례 분석

국내에서는 국제 청소년 영화제를 몇몇 시도에서 개최하고 있다. 하지만 이들은 대부분 아날로그 방식의 영상 상영관으로써 지리적 제한 및 효율성이 극히 제한적이다.

[표 2]는 국내에서 개최되고 있는 국제 청소년 영화제 중 가장 규모가 큰 영화제를 발췌한 것이다.

표 2. 국내 개최 국제 청소년 영화제

인정대회	주최기관
대한민국국제청소년영화제	사단법인 한국 청소년 문화 연구소
서울 국제 청소년 영화제	서울 국제 청소년 영화제 조직 위원회
광주 국제 청소년 영화 축제	광주 국제 청소년 영화 축제 위원회
김해 국제 청소년 영화제	김해 시청

대한민국 국제 청소년 영화제(KIYFF)는 만 24세 이하의 청소년이면 누구나 참석할 수 있는 영화제로서 2004년 제1회 KIYFF(Korea International Youth Film Festival)가 개최되었다.

서울 국제 청소년 영화제(SIYFF)는 국내의 국제 청소년 영화제 중 가장 오래된 영화제로서 올해로써 제 8회를 맞이하고 있다. 현재 국내 뿐 아니라 해외까지 포괄하여 청소년 영상 교육의 근거지로 성장하고 있다 [6]. 서울 국제 청소년 영화제는 국내 국제 청소년 영화제 중 가장 큰 규모로 진행되고 있다. 하지만 이러한 국제 청소년 영화제는 아날로그 방식의 영화제로써 지리적 제한 및 효율성에서 한계에 부딪힌다. 따라서, 본 논문에서는 전국의 20여개가 넘는 소규모 청소년 영화제와 아날로그 방식의 국내 청소년 영화제를 통합한 진주 국제 청소년 디지털 영화제(JIYDFF: Jinju International Youth Digital Film Festival)를 제안한다. JIYDFF[5]는 국내 및 국외에 유비쿼터스 환경 기반에서 동시에 원하는 영상을 상영하는 영화제이다.

2. u-City 사례 분석

2.1 국내 사례 분석

u-City의 개념은 도시 설계 단계부터 첨단 정보 기술과 초고속 광통신 인프라를 반영함으로써, 정보화에 따른 도시 생활의 편의 증대와 삶의 질을 향상시키고, 체계적인 도시 관리에 의한 안전과 주민 복지를 향상시킬 수 있는 도시를 말한다. 현재 국내의 지자체들은 광역시 대부분과 주요 중소 도시들에서 특색있는 u-City를 구축 및 계획하고 있다[6]. 하지만 현재 국내의 구축 및 계획된 u-City는 실 생활의 효율성 향상과 부가가치 창출을 위한 산업기반 환경의 도시이다. 반면, 우리가 제안하는 u-진주는 영상 산업이 주축인 디

지털 콘텐츠 산업을 이용한 문화기반 환경의 도시로써 향후 도농 복합형 u-진주를 개발한다. 기존의 u-City가 RFID[7]등 전자 태그 시스템을 이용한다면 우리가 제안하는 u-진주는 모바일 환경에서도 지원한다.

[그림 3]은 u-용인의 초고속 광통신망을 기반으로 한 세 영역 서비스를 위한 도시 개념도를 나타낸 것이다.

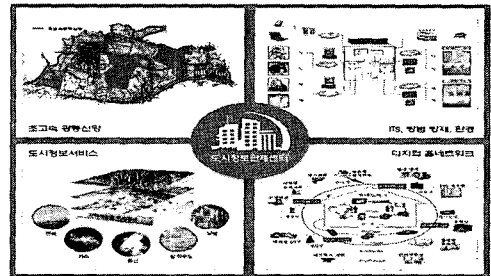


그림 3. u-용인 도시 개념도

2.2 국외 사례 분석

국외에서도 선진국들을 중심으로 경쟁적으로 u-City 구축에 심혈을 기울이고 있다. 일본은 시력 장애인 및 노인을 위한 길안내 전자 태그 시스템을 구축하여 사용중이다[8].

[그림 4]는 일본 시력 장애인의 길안내를 위한 전자 태그 지원 시스템이다.

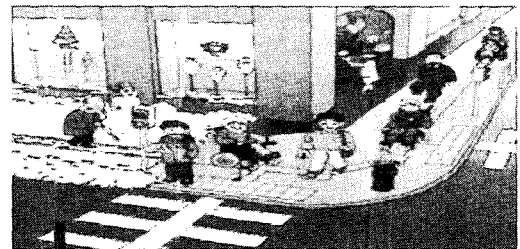


그림 4. 시력 장애인 길 안내 전자 태그 시스템

현재 일본의 교차로 및 타일 밑에는 리더(Reader)를 내장시키고 시각 장애인용 지팡이에는 125KHz의 태그를 부착하게 하고 있다. 이 태그는 보통 50cm 거리에서 감지되어 교차로에 있는 행인에게 소리가 전달되도록 고안되었다.

스웨덴은 쓰레기통 RFID 시스템을 통해 쓰레기 배출량 감소와 재활용 촉진에 큰 역할을 하고 있다.

[그림 5]는 전자 적재 화물 시스템으로 사용되는 스웨덴의 쓰레기통 RFID 시스템이다.



그림 5. 전자 적재 화물 시스템

전자 적재 화물 시스템(Botek)은 가정용 쓰레기, 산업·재활용 쓰레기뿐만 아니라 연료 같은 대형 선적 화물까지 적용 가능하며 쓰레기 무게에 따라 비용을 산출하고 더불어 주소, 쓰레기 종류 등의 데이터를 수집하여 통계를 낸다. 이 시스템이 사용됨에 따라 유지 관리 비용이 감소되고 쓰레기 수집을 위한 행정 비용이 감축되었다.

IV. 진주 국제 청소년 디지털 영화제 구축안 설계

본 논문에서는 성인 전용의 국제 디지털 영화제와 청소년을 대상으로 하는 국내 청소년 영화제의 성격을 통합한 새로운 국제 청소년 디지털 영화제인 진주 국제 청소년 디지털 영화제 JIYDFF(Jinju International Youth Digital Film Festival)를 제안한다.

진주 국제 청소년 디지털 영화제(JIYDFF)는 청소년들의 모바일 환경에서 서버에 영상을 요청 시 서버가 멀티미디어 영상을 이동중에도 제공할 수 있는 시스템이다. 본 연구에서는 진주시 남강 일대의 둔치 지역에서 모바일 단말기를 이용해 이동하면서 영화를 감상할 수 있는 유비쿼터스 기반의 멀티미디어 영화제를 제안한다. 본 논문의 시스템 설계는 다음과 같다.

1. 디지털 영화제 설계

기존의 유비쿼터스 환경은 전자태그 시스템을 이용한 반면, 본 논문에서는 전자 태그 시스템은 물론, 모바일 환경에서도 영화 검색과 관리를 효과적으로 수행할 수 있다. [그림 6]은 영화 감상을 위한 모바일 환경을 고려한 클라이언트/서버 구조이다.

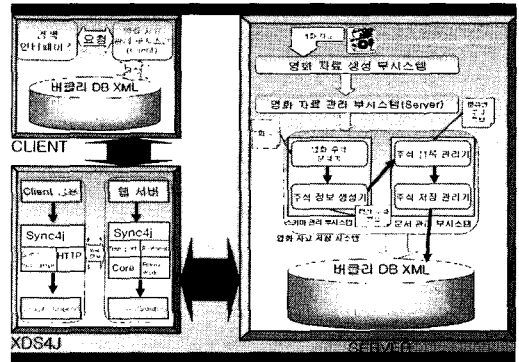


그림 6. 멀티미디어 영화 시스템 구성도

서버 측에 영화 자료가 들어오면 영화 자료 생성 부시스템을 통해서 영화 자료에 대한 주석 정보를 추출하여 영화 자료 주석 정보를 생성하고, 이렇게 생성된 주석 정보를 영화 자료 관리 부시스템을 통해서 하부의 데이터 저장소에 영화 자료 주석 정보와 연관된 특징을 광역 데이터베이스인 버클리 DB XML[9]에 저장된다. 이때 영화 자료 저장 시스템은 영화 데이터를 XML화 하여 저장한다[10].

클라이언트 측은 다양한 영화 자료 검색을 위한 검색 인터페이스를 이용하여 서버와의 통신으로 영화 자료를 검색하게 된다. 검색한 결과인 영화 자료와 내용은 영화 자료 관리 부시스템을 통해서 클라이언트 측의 데이터 저장소에 저장 관리하게 된다. 이렇게 검색된 결과인 영화 자료와 내용은 클라이언트 측에서도 저장 관리함으로써 서버와의 통신이 단절되어도 클라이언트에 저장된 결과를 이용하여 영화를 지속적으로 볼 수 있다.

클라이언트 측 데이터 저장소는 서버 측의 데이터 저장소와 같은 형태로 구성되지만 클라이언트 측은 개인

사용자를 위한 모바일 단말기 환경을 고려하여 트랜잭션 처리, 병렬 처리와 같은 부분들을 배제한 내장형 데이터베이스 시스템으로 구성하였다.

2. 디지털 영화제 클라이언트측 검색 과정

클라이언트 측 모바일 단말기에서의 영화 자료 검색 과정은 [그림 7]과 같이 7단계로 구성된다. ① 클라이언트 측에서 검색 인터페이스를 이용하여 다양한 영화 자료 검색을 요청하면 ② 클라이언트측의 영화 자료 관리 부시스템이 구동되어 지역 DB에 질의를 요청한다. ③ 질의 결과는 검색 인터페이스를 통해 제공하며 ④ 지역 DB의 자료가 부족하거나 해당 자료가 없을 시 서버 측에 추가로 검색을 요청한다. ⑤ 서버 측에서는 전역 DB에 대해 질의를 처리해, 그 검색 결과를 클라이언트 측의 영화 자료 관리 부시스템에 제공하며 ⑥ 이렇게 제공된 전역 DB에 대한 검색결과는 지역 DB에 저장된다. 그리고 ⑦ 이는 계속해서 검색 인터페이스를 통해 사용자에게 추가로 보여준다. 이러한 7단계의 검색 과정을 거침으로써 클라이언트 측에서 서버와의 통신이 단절되어도 클라이언트 측에 있는 지역 DB에서 관리되고 있는 MPEG-7 문서 및 영화 자료를 사용하는 것은 가능하다. 뿐만 아니라 서버와의 통신 연결이 속개 되었을 때 지속적으로 전역 DB로부터 검색 결과를 가져올 수 있다.

이러한 7단계 검색 과정을 통해 모바일 환경에서 영화 자료 검색이 보다 효과적으로 수행될 수 있다.

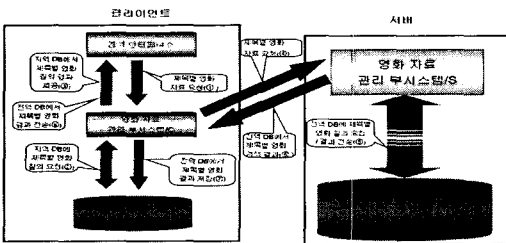


그림 7. 클라이언트측 검색 과정

이상과 같이 진주 국제 청소년 영화제는 모바일 환경에서도 유비쿼터스를 기반으로 원하는 영화를 직접 볼 수 있다.

V. u-진주 구축 방안 설계

진주 국제 청소년 디지털 영화제(JYDF)를 연계한 진주시의 u-City 구축은 크게 6단계로 완성한다.

[그림 8]은 진주 국제 청소년 디지털 영화제(JYDF)를 연계해 u-진주를 구축하기 위한 전체적인 시스템 계획도이다.

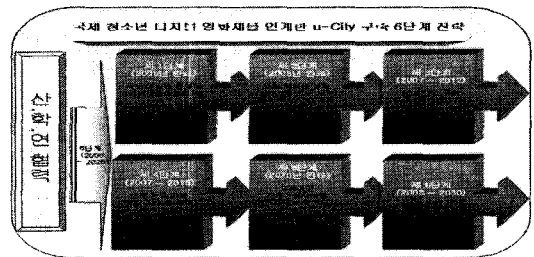


그림 8. JYDF를 연계한 u-City 계획도

1. 단계별 u-진주 구축 전략

u-진주의 구축은 다음과 같이 크게 6개 단계를 거쳐 완성한다.

제1단계는 진주의 교육 단지 거점이자 청소년들의 유동 인구가 가장 많은 칠암동 인근의 경남 문화 예술 회관과 청소년 수련관을 이용해 진주 국제 청소년 디지털 영화제(JYDF)를 개최한다. 이를 바탕으로 남강 둔치의 자연 경관과 기존의 건물을 이용함으로써 저예산 고효율로 사업을 수행할 수 있다.

제2단계에서는 1단계를 확장하는 사업의 일환으로 1단계 지역에서 반경 10Km 이내에 해당하는 상대 2동 인근 지역인 진주의 가장 경치가 좋은 남강 둔치를 거점으로 청소년 디지털 영화 제작을 위한 체험관과 연구소를 건설하고 남강변을 따라 대형 야외 영화 상영제를 위한 기반 시설을 확충한다.

제3단계에서는 상대 2동 인근 지역에 진주 국제 청소년 디지털 영화제(JYDF)와 상호 연관이 있는 상업 단지 구축과 문산 소문리 일대의 혁신 도시를 연계해 신규 도시와의 교량적 역할을 담당할 자동화 환경 시설을 구축한다.

제4단계에서는 혁신 도시와 연계된 자동화된 기반

시설을 이용하여 RFID 태그 장착으로 효율적인 운영이 가능한 전자 카드를 이용해 원격 결제 시스템을 진주 국제 청소년 디지털 영화제(JIYDF)와 관련된 모든 운영 프로그램에 적용한다.

제5단계에서는 2012년에 완공될 문산읍 혁신 도시와 진주 시내의 중간 지점에 해당하는 위치에서 국제 청소년 디지털 영화제(JIYDF)를 개최한다. 그리고 두 지역의 원활한 소통을 위해 4단계에서의 전자칩 태그를 확장하여 교통 관련 자동 인식 시스템을 구축한다.

제6단계에서는 도농 복합 도시인 진주시의 특성을 살려 농촌 지역의 특성화된 각종 농산물을 유비쿼터스 기술을 이용해 실시간 주문 제작할 수 있도록 해 도농이 함께 발전하는 신문화를 추구한다.

2. u-진주 추진 전략

[그림 9]는 국제 청소년 디지털 영화제 개최를 통한 도농 복합형 유비쿼터스 도시인 교육 문화 u-진주를 구축해 가는 통합 구성도를 나타낸 것이다.

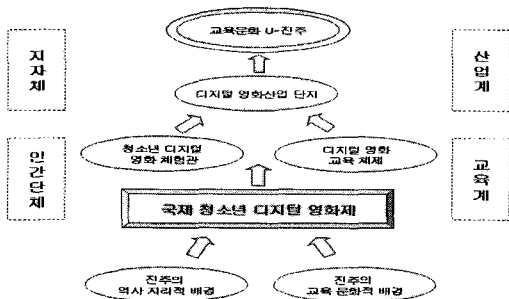


그림 9. 청소년 디지털 영화제를 통한 교육 문화 u-진주 구축 구성도

먼저, 진주의 역사 지리적 배경과 교육 문화적 배경을 기반으로 국제 청소년 디지털 영화제를 개최한다. 진주 국제 청소년 디지털 영화제의 성공적인 개최를 위한 지원 조직은 민간 단체와 교육 단체로 나누어 구성한다.

민간 단체에서는 청소년 디지털 영화 체험관을 설립하여 청소년들이 현장 체험으로 디지털 기술을 학습하게 하고 교육 단체에서는 디지털 영화제를 지원하기

위한 교육 시스템을 구축하여 기반 환경을 조성케 한다.

이러한 지원 시스템의 활성화를 통해 여러 분야의 인사들로 조직 위원회를 구성하여 매년 진주 국제 청소년 디지털 영화제를 개최한다.

다음으로, 진주 국제 청소년 디지털 영화제의 성공적인 개최 역량을 바탕으로 지자체와 산업계의 지원으로 남강변을 중심으로 한 유비쿼터스 기술을 이용한 디지털 영화 산업 단지를 조성하고, 이를 혁신 도시 구축과 연계해 나가고 궁극적으로 유비쿼터스 서비스를 진주시 전역으로 파급시켜 도농 복합형 교육 문화 도시인 u-진주를 건설한다.

VI. 결론 및 향후과제

본 연구에서는 진주에 매우 적합하고 경쟁력이 있으면서 차세대 성장 동력의 근간이 될 수 있는 청소년 대상의 특화된 디지털 영화 산업을 모바일 환경에서 지원하고, 이를 바탕으로 u-진주를 건설하는 방안을 제시하였다.

이를 위해 우선 진주 국제 청소년 디지털 영화제(JIYDF)를 개최하고 디지털 영화 산업을 육성하는 전략을 제시하였으며, 진주 국제 청소년 디지털 영화제(JIYDF) 개최 초기부터 유비쿼터스 기술을 적용하여 진주 혁신 도시와 연계해 진주를 이상적인 도농 복합형 문화 교육 u-City로 구축할 수 있는 방안을 제시하였다.

본 논문의 향후 과제로는 본 연구가 진주 국제 청소년 디지털 영화제(JIYDF) 개최와 도농 복합형 u-진주 구축을 위한 기획안으로써 향후 기술을 바탕으로 u-진주를 구축한다.

참고문헌

- [1] 심상민, “문화 원형 디지털 콘텐츠 사업의 산업적 활용 방안 연구”, 한국 인문 콘텐츠 학회발표 학

술지, Vol.3, No.2, pp.15-36, Dec. 2004.

[2] M. Weiser, "Hot topic: Ubiquitous Computing," IEEE Computer, Oct. 1993.

[3] 연해정, 박진식, 김대용, "성공적인 u-City 구축 계획", 정보과학회지, Vol.23, No.11, Nov. 2005.

[4] ETRI 정보화기술연구소, *유비쿼터스 네트워크 기술의 장래전망 조사연구*, Sep. 2002.

[5] 강현석, 안병태, *청소년 디지털 영화제를 통한 교육 문화 u-진주 구축*, 경상대학교 과제보고서, Jan. 2006.

[6] 이성국, "미국.일본.유럽의 유비쿼터스 컴퓨팅 전략의 비교론적 고찰", Telecommunications Review, Sk Telecom, Vol.13, No.1, Feb. 2003.

[7] L. John, "RFID Adoption in Returnable Packaging," ACM SIGMOD, Vol.12, No.2, pp.76-80, May 2002.

[8] 한국방송공학회, "일본의 유비쿼터스 네트워크 기술의 장래 전망 조사 연구", Feb. 2002.

[9] <http://www.sleepycat.com/products/bdb.html>

[10] 강병수, 한창영, 조건화, 안병태, 강현석, "내장형 XML DB 기반의 MPEG-7 문서 저장 시스템의 설계", 한국멀티미디어학회 추계학술발표대회 논문집, Vol.8, No.2, Nov. 2005.

김 용 만(Yong-Man Kim)

정회원



- 1975년 2월 : 영남대학교 경영학과(경영학사)
- 1977년 2월 : 영남대학교 경영학과(경영학석사)
- 1992년 8월 : 영남대학교 경영학과(경영학박사)
- 현재 : 경남대학교 경영학부 교수

<관심분야> : 모바일마케팅, 유비쿼터스 마케팅

정 범 석(Bhum-Suk Chung)

정회원



- 1982년 2월 : 국민대학교 경영학과(경영학사)
- 1984년 2월 : 국민대학교 경영학과(경영학석사)
- 1994년 2월 : 국민대학교 경영학과(경영학박사)
- 현재 : 유한대학 경영정보학과 교수

<관심분야> : 재무론, 유비쿼터스

저자소개

안 병 태(Byeong-Tae Ahn)

정회원



- 1999년 2월 : 국민대학교 컴퓨터과학부(이학사)
- 2001년 2월 : 경남대학교 컴퓨터공학부(공학석사)
- 2006년 8월 : 경상대학교 컴퓨터과학부(공학박사)

▪ 현재 : 유한대학 경영정보학과 교수

<관심분야> : u-City, 데이터베이스, 유비쿼터스, XML