클라우드 컴퓨팅

A. 언제 어디서나 인터넷을 통해 데이터의 접속, 교환, 저장이 가능한 클라우드 서비스 에 대한 수요가 높아지고 있다.

B. 초기 클라우드 시장은 컴퓨팅 자원의 효율적 활용을 통한 비용 절감이라는 목적에 의해 발달했다.

C. 자본력이 부족한 중소기업이나 스타트업은 클라우드를 통해 대규모 컴퓨팅 자원을 저렴하게 활용할 수 있다.

λ 클라우드 서비스 유형 및 운용 형태 A. IaaS(Infrastructure as aService)는 이용자에게 서버, 스토리지 등의 하드웨어 자원 만을 임대·제공하는 서비스이다.

B. 사설 클라우드(Private Cloud)는 개별 기업이 자체 데이터센터에 클라우드 컴퓨팅 환경을 구축하는 방식이다. C. 하이브리드 클라우드(Hybrid Cloud)는 사설과 공용 클라우드를 결합한 형태이고, 기 업의 핵심 시스템은 회사 내부에 두고 외부의 클라우드를 활용하는 방식이다

. O2O 서비스

A. 온라인으로 상품 추천 및 할인 쿠폰을 발송하고, 오프라인 매장으로 방문을 유도하 는 형태

B. 온라인으로 구매하고 소비자에게 배송되는 형태입니다.

C. 오프라인 서비스를 온라인 결제를 통해 이용

메타버스

A. 다양한 메타버스 플랫폼의 확산, 지속되는 기술혁신, 투자의 증가로 인해 확산이 본 격화될 것으로 전망된다.

B. 다양한 분야에서 인간, 시간, 공간을 결합한 새로운 메타버스 경험을 설계하여 미래 의 경쟁력을 확보해야한다.

C. 메타버스 시대에 먼저 들어선 Z 세대와의 소통 등을 통해 마케팅 믹스(Marketing Mix)의 변화와 초월적 협력이 필요하다.

AR과 VR

A. VR(가상현실)은 오큘러스(Oculus)와 HTC 바이브(Vive) 장치에 의해 다양한 콘텐츠 가 출시되고 있다.

B. VR(가상현실)의 하드웨어는 시장을 형성하고, 소프트웨어는 콘텐츠를 통한 시장 확 장에 영향을 미치고 있다.

C. AR(증강현실)은 이동성 기반의 위치 인식형 증강현실 기기 및 콘텐츠의 확산에 따 라 새로운 시장이 형성되고 있다.