

대학 무선인터넷 교육 방향과

대학 모바일 입시지원 서비스 활용

2003. 6.

주식회사 애니빌

Anybil

I. 무선인터넷과 대학 경영 환경

- 시대 변화에 따른 Business 영역 확대
- 시대 변화에 따른 기술/마케팅 요소 변화
- 대학 경영 환경의 변화
- 대학 환경 변화에 따른 투자 방향

Anybil

I. 무선인터넷과 대학 경영 환경

1. 시대 변화에 따른 Business 영역 확대

e-Commerce 시대에서 최근 m-Commerce 시대의 움직임 속에서 정부도 무선인터넷 사업을 위한 다양한 정책 및 지원을 계속하고 있습니다.

생활 환경의 변화

E-Commerce

1. B2B, B2C 시장의 전개에 유선인터넷 역할 증대
2. 수익모델 모색 및 체계 구축 단계 진입



(이동성 증가)

M-commerce

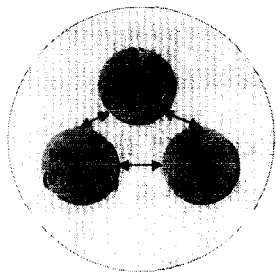
1. e-Commerce와 연동한 이동상의 업무 지원 및 엔터테인먼트 서비스 요구
2. m-Commerce 성장 기반의 요소 체계 구축 진행 (과금, 망 호환)
3. 신규 무선인력 고용 창출 필요



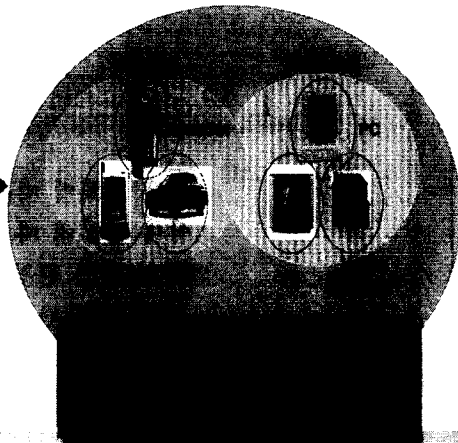
I. 무선인터넷과 대학 경영 환경

2. 시대 변화에 따른 기술/마케팅 요소 변화

무선인터넷 성장 요인



- 이용의 편리성
- 수익성
- 확장 연동성
- 멀티미디어



I. 무선인터넷과 대학 경영 환경

2. 시대 변화에 따른 기술/마케팅 요소 변화

무선인터넷 수익 사업 구조의 변화

Traffic 중심의 전통적 수익영역 성장 한계의 대안으로 고객기반과 매체로서의 가치를 활용한 수수로 중심의 신규 수익영역 탐색

기술 우대 시대 → 아이디어 시대

전통적
수익 영역

네트워크
(음성, 데이터)

컨텐츠

가입자, 매체

Communication

Commerce

미래의
수익 영역

5

Anybil

I. 무선인터넷과 대학 경영 환경

2. 시대 변화에 따른 기술/마케팅 요소 변화

망 개방에 따른 사업 환경의 변화

개별 홈페이지 지원

전 이종망 홈페이지 동시 지원

망 개방 (2003년 상반기)

- 과금
- 게이트웨이 개방

6

Anybil

I. 무선인터넷과 대학 경영 환경

2. 시대 변화에 따른 기술/마케팅 요소 변화

시대 변화에 따른 이용 환경의 변화

① Multi-Device Integrated Personal Platform

② Mobile Platform

Multi-Device	<ul style="list-style-type: none"> 어떤 단말에서나(Any Device) 접근 가능
Integrated	<ul style="list-style-type: none"> One ID, Single Sign On 구현 Device에 구애받지 않는 콘텐츠와 서비스의 자유로운 이용 가능 ※ One Source Multi Use
Personal	<ul style="list-style-type: none"> User Profile/Behavior 및 Context에 대한 정보를 기반으로 개인화된 콘텐츠/서비스 제공

7

Anybil

I. 무선인터넷과 대학 경영 환경

3. 대학 경영 환경의 변화

인구의 감소 추세로 수요보다 공급이 많은 대학 학생 유치 전략에 있어 마케팅의 변화와 모바일 시스템 구축 방향의 전환이 필요한 시점에 있다.

외부 환경변화

내부 환경변화

인구의 감소	→	학생 유치경쟁 첨예화	→	입학 마케팅 변화 요구
		↓		확장중인 지역화 대학 이미지 구축 필요
	↙	학생 질적 수준 저하	→	우수인력 양성의 어려움
경기 침체	→	취업경쟁 심화	→	취업지도 방향 전환

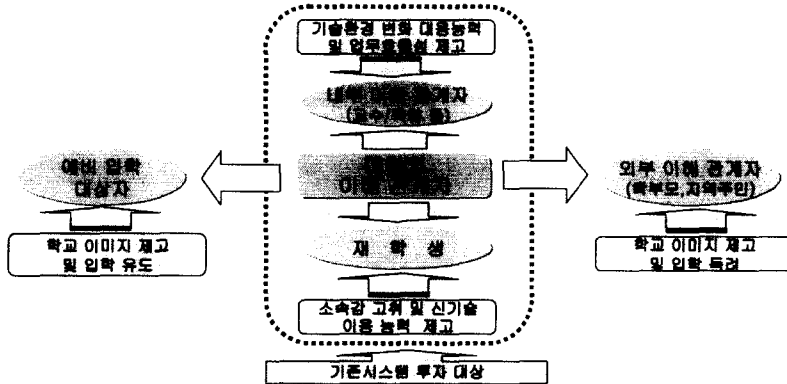
8

Anybil

I. 무선인터넷과 대학 경영 환경

4. 대학 환경 변화에 따른 투자 방향

기존 시스템 투자 대상은 재학생과 내부 이해관계자 위주의 편리성 및 업무 효율성을 높이기 위한 투자 결정이었으나 앞으로는 예비입학 대상자 및 외부 이해관계자를 위한 시스템 구축이 필요하다.



II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

- 무선인터넷 교육의 목적과 방향
- 무선인터넷 교육용 물의 활용
- 콘텐츠를 활용한 입시 관리서비스
- 무선인터넷 학사서비스
- 단문메시지서비스(SMS)

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

1. 무선인터넷 교육의 목적과 방향

무선인터넷 교육의 목적
 무선인터넷 시장 성장과 환경변화에 따라 기술인력 양성과 교육 커리큘럼 방향 모색이 필요

외부 환경변화 **내부 환경변화**

인터넷 기술인력 공급 과잉	차별화된 교육 과정 개설 필요
무선인터넷 시장 성장	기술 인력 수요 증가에 따른 교육 커리큘럼 개발
유무선 연동 콘텐츠 수요 증가	유무선 연동 콘텐츠 개발 능력 재고 교육 고려

Anybil

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

1. 무선인터넷 교육의 목적과 방향

무선인터넷 교육의 전개 방향
 무선인터넷 시장에 필요한 인력 양성을 위해 기초과정과 고급 전문가 과정을 거쳐 학생의 적성을 고려하여 사회에서 필요한 인력을 육성

- 시장 환경에 맞는 전문지식과 실무능력 배양
- 현장 감각이 있는 교육과정 개설

유무선 디지털 콘텐츠 전문가	무선인터넷 웹 프로그래밍 전문가	유무선인터넷 네트워크 전문가	무선인터넷 모바일 콘텐츠 전문가
-----------------	-------------------	-----------------	-------------------

무선인터넷의 이해	무선인터넷 기술 이해 및 환경 구축	무선인터넷 언어의 이해	무선인터넷 응용 기술 및 서비스 개발
-----------	---------------------	--------------	----------------------

Anybil

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

1. 무선인터넷 교육의 목적과 방향

☐ 무선인터넷 교육 인력의 진로

무선인터넷 회사 구분에 의한 전문가 과정을 이수하고 자격 및 자기개발을 통하여 유관 회사에 취업하는 교육과정을 거치도록 한다.



13

Anybil

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

1. 무선인터넷 교육의 목적과 방향

☐ 무선인터넷 교육 커리큘럼 구성 방향 (기초 과정)

- 과정 중심 목적
 - 유무선 웹 마스터로서 기업의 유선 홈페이지를 무선인터넷과 연동 개발 및 운영하기 위한 기술 배양
 - 유무선 웹마스터가 되기 위한 Mobile Markup 언어(SK-WML, UP-WML, mHTML)에 대한 실전 이해 및 무선인터넷 100% 활용하기
- 교육 대상
 - 무선인터넷 교육 희망자 또는 유선 웹 마스터 과정 이수자
- 선수 학습 필수 내용
 - 언어 : HTML4.0, JavaScript or VBScript
 - Server (택일)
 - ▶ NT 서버 : IIS, ASP, MsSQL 기본
 - ▶ Linux 서버 : Apache, PHP or JSP, MySQL 기본
- 교육 환경 준비
 - ▶ 서버 : Windows or Linux OS (기 구축 장비 활용)
 - ▶ Database : MsSQL or MySQL (기 구축 S/W 활용)
 - ▶ AnyBuilder2002 Enterprise 교육기관용
 - ▶ Simulators(UP3.2/4.0, ME12) - Freeware/Image Tool (nbp4gray.exe) - Freeware

14

Anybil

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

1. 무선인터넷 교육의 목적과 방향

무선인터넷 교육 커리큘럼 구성 방향 (기초 과정)

구분	세부 내용	강의 시간	참고 도서
무선인터넷의 이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 인터넷 일반/● 무선인터넷 개요 ● 유무선 인터넷의 비교 ● 무선인터넷 산업 및 시장의 이해 ● 무선인터넷의 활용 사례/SMS서비스 실습 	1일 2시간 (1주)	무선인터넷관리사 (2003.2.10) 한국정보통신산업 협회 부설한국정보통신인력개발센터 저 (영진닷컴)
무선인터넷 기술의 이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 정보통신망/이동통신망 기술의 이해 ● 무선인터넷망 기술의 이해 ● 모바일확산서비스 이용 설명(구축시) 	1일 2시간 (2주)	
무선인터넷 플랫폼 기술	<ul style="list-style-type: none"> ● 무선인터넷 단말기술/● 브라우저 ● 무선 보안 기술 ● 콘텐츠(콘텐츠)서비스 실습 	1일 2시간 (3주)	무선인터넷관리사 (2003.2.10)
무선인터넷 이용 환경 구축	<ul style="list-style-type: none"> ● 무선인터넷 웹서버 구축 ● 무선인터넷 시뮬레이터의 이해 ● 시뮬레이터 활용 	1일 2시간 (4주)	한국정보통신산업 협회 부설한국정보통신인력개발센터 저 (영진닷컴)
무선인터넷 언어의 이해	<ul style="list-style-type: none"> ● WML/● m-HTML ● 버추얼머신(VM)의 종류와 전망 	2일(2시간/1일) (5-6주)	

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

1. 무선인터넷 교육의 목적과 방향

무선인터넷 교육 커리큘럼 구성 방향 (기초 과정)

구분	세부 내용	강의 시간	참고 도서
무선인터넷 콘텐츠 제작 기획	<ul style="list-style-type: none"> ● 콘텐츠 기획서 작성/● 스토리보드 작성 ● 저작도구 소개 ● 중간고사 설명 (기획서 제출) 	1일 2시간 (7주)	무선인터넷관리사 (2003.2.10)
중간 고사	<ul style="list-style-type: none"> ● 필기 시험 또는 기획서 제출로 평가 택일 	1일 1시간(8주)	
홈페이지 제작	<ul style="list-style-type: none"> ● 무선인터넷 저작도구 이해 ● 무선인터넷 홈페이지 작업 준비 	2일(2시간/1일) (9주)	
무선인터넷 홈페이지 제작	<ul style="list-style-type: none"> ● 글자 입력하기/● 예쁜 문자 삽입하기 ● 이모티콘/클립아트 삽입 하기/● 그림삽입하기/● 메뉴구조 수정하기(이동/삭제) ● 번호있는 리스트 메뉴 만들기/● 하위페이지 만들기/● 번호가 없는 메뉴 만들기 ● 자유롭게 링크 걸기/● Accept/Soft 이해 ● 페인트삽 프로 이용 연결하기/● 사각형 도형/라라이미지 만들기/● 문서에 그림 삽입하기 	1일 2시간 (9주) 2일(2시간/1일) (10주)	애니빌터2002 홈페이지 기본+활용 쉽게 배우기 (안창현 저) (영진닷컴)

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

1. 무선인터넷 교육의 목적과 방향

무선인터넷 교육 커리큘럼 구성 방향 (기초 과정)

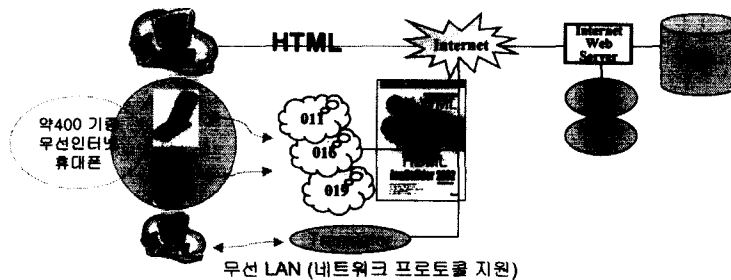
구분	세부 내용	강의 시간	참고 도서
무선인터넷 홈페이지 제작	<ul style="list-style-type: none"> ● 그림 형식과 자동변환의 이해/● 그림파일 만들기 및 변환/● GIF 애니메이션 제작하기 ● SIS 애니메이션 만들기/● 음악데이터 만들기/스크립트삽입/● 휴대폰에서 음악 실행하기 	1일 2시간 (11주)	애니빌더2002 홈페이지 기본+활 용 쉽게 배우기 (안창현 저) (영진닷컴)
	<ul style="list-style-type: none"> ● FPT로 파일전송하기/● 무선인터넷 홈페이 지 확인하기/● 나만의게시판 만들기/매일보내 기/● 다양한 CGI 사용하기/방문자수/● 게시 판 소스 수정하기/● 언어별 소스 편집하기 ● 표 삽입 및 프레임셋 이해 	2시간/1일 (12주)	
무선인터넷 홈페이지 제작	<ul style="list-style-type: none"> ● 웹서버 설치하기/● 가상 디렉토리 만들기 /● 무선인터넷 속성 설정하기/● 웹서버 주소 등록/● 웹 프로그램 알아보기/● 데이터베이 스 연결하기/● anySQL 살펴보기 	1일 2시간 (13주)	
	<ul style="list-style-type: none"> ● 기획서 수정 발표 ● 프로젝트 진행하기 	2일(2시간/1일) (14-15주)	
기말고사	● 이론 시험 또는 프로젝트 결과물 제출	(16주)	

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

2. 무선인터넷 교육용 톨의 활용

☞ 애니빌더2002의 필요성

이동통신 사업자별, 브라우저 종류 별로 달리 구축되어야 하는 국내외 무선인터넷 서비스 환경하에서 AnyBuilder2002 제품은 SKWML, mHTML, UPWML, HDML, cHTML 컨텐츠를 동시에 제작 지원







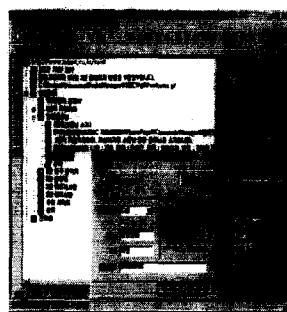
II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스





2. 무선인터넷 교육용 툴의 활용

애니빌더2002의 주요 기능

무선인터넷 사이트 개발에서 필요로 하는 핵심적인 4가지의 Concept를 제공



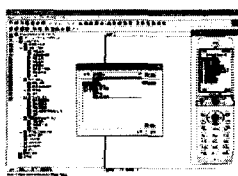
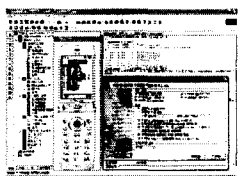
19

Anybil

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

2. 무선인터넷 교육용 툴의 활용

애니빌더2002의 주요 특징

- 국내 휴대용 내장 브라우저 모두 지원 및 PDA까지도 지원
- 이동통신 사업자의 표준 UI(nate, magion, ez-i) 지원
- 생성된 SKXML, UPXML, HDML, mHTML 파일의 100% 완벽성(수작업 불필요)
- 고가의 별도 Reformatter 서버가 불필요
- Query Analyzer 및 ASP, PHP, JSP 자동 생성 기능(유선의 DB 연동 지원)
- 유지보수가 가장 쉬운 최적의 솔루션으로 자체 FTP 지원
- 제품 가격이 저렴하고 지속적 Upgrade 제공
- 프로젝트 병합 지원 (예: 신규 사이트에 기존 게시판 프로젝트 삽입)
- 메일서비스, 주소록연동, 게시판, 공지사항, 방명록, 주소록 연동
- 이미지 일괄 변환 : 흑백~컬라의 bmp, wbmp, nbmp, png, gif, jpg 변환 지원
- 벨소리/캐릭터 삽입 : 1~40화음, 2~65536달라의 Device에 따라 동적 삽입
- 카운트, 로그, 폰번호, 휴대폰만 접근 설정 지원
- Timer 및 광고 삽입, background & font Color 설정 지원
- Push 전송 client 내장 및 시스템 연동 interface 제공


20

Anybil




II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

2. 무선인터넷 교육용 물의 활용

애니빌더2002의 주요 인증



무선인터넷관리사
시험도구 제작

<p>● 산업자원부 신기술 사업자 선정</p>  <p>- 수여자 : 산업자원부 - 선정일 : 2000.7.4</p>	<p>● KT 마크 획득</p>  <p>- 수여자 : 과학기술부 - 기술인증 : 2002.3.12</p>	<p>● 행정업무용 소프트웨어 선정 및 등록</p>  <p>- 선정일 : 2002.6 - 주관 : 행정자치부</p>
<p>● IT 마크 선정</p>  <p>- 수여자 : 정보통신부 - 기술인증 : 2002.7.5</p>	<p>● INNO-BIZ(기술혁신) 기업으로 선정</p>  <p>- 평가기준 : A등급 - 선정일 : 2002.7 - 주관 : 중소기업</p>	<p>● 조달청 우수제품 선정 및 등록</p>  <p>- 선정일 : 2002.12 - 주관 : 조달청</p>

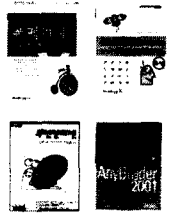
21

Anybil

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

2. 무선인터넷 교육용 물의 활용

애니빌더2002의 교육 기반



국립중앙도서관
중앙도서관 무선인터넷 홈페이지 제작도구

행정업무용 소프트웨어	무선인터넷	다양한 교육서비스
<ul style="list-style-type: none"> ● 행정업무용 소프트웨어 선정 (2002.6 행정자치부) ● 우수신기술(IT)사업자로 선정 (2002.7 정보통신부) ● 신기술(KT)사업자로 선정 (2002.3 과학기술부) ● 조달청 우수제품으로 선정 (2002.12 조달청) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 무선인터넷 홈페이지 만들기 (영진닷컴 2002.2) ● 무선인터넷 홈페이지 쉽게 따라하기 (영진닷컴 2002.10) ● 애니빌더2001 따라하기 (2001.8 상양출판사) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 무선인터넷관리사 시험 ● 전국 40여개 대학의 무선인터넷 교육용 S/W 이용 ● 전국 70여개 애니빌 지정 및 협력 교육센터 보유 ● 부산시 초중고 경보교사 무선인터넷 교육

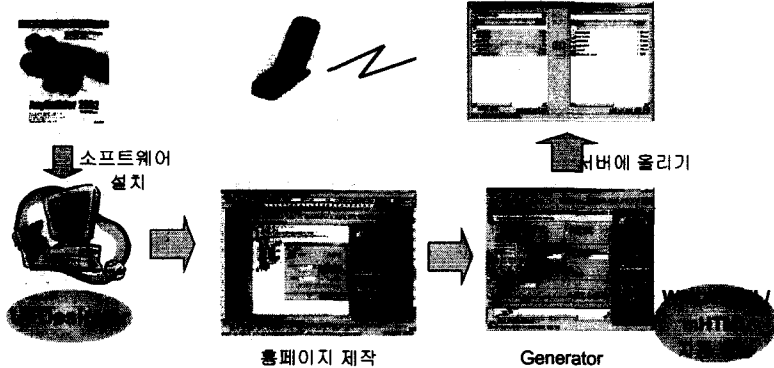
22

Anybil

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

2. 무선인터넷 교육용 툴의 활용

애니빌더2002의 이용



II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

2. 무선인터넷 교육용 툴의 활용

애니빌더2002의 Reference

- 대학 및 교육기관**

 - 세종대, 한양대, 동신대, 산성대, 서울대, 영진전문대, 서원대, 동아방송대, 진주산업대, 영진전문대, 광주전문대, 동원대, 전남대, 오산대, 수원과학대, 삼지영서대, 전안화대, 중앙문화산업대, 대구보건대, 이화대학교 등 70여개 대학
 - 경찰청아이돌경찰교육원 및 정보처리학원 70여개
- 일반 기업**

 - 네오비전코리아, 영디스플레이, 쉬즈클럽, 한국미래경영연구원, 연세레시닷컴, 대이콤종합연구소, 소프트나래, 큐엔솔브경북대 연구지원, 오픈타운, 퓨처그림, 걸리버몰, 카이낙스, 어니컴, 인트비, 오리엔탈소프트, 인트로모바일, 아삼넷, 네오다임, 에스비홀딩스, 모바일로, 모비퀴즈, 이엑스이 모바일닷컴, 마이너파트너, 앤터월드엔터테인먼트, 엠프리아이클엔솔즈 등 400여개
- 모바일 웹**

 - LG텔레콤 개인 홈페이지 사이트 구축 (<http://w.ex-l.co.kr>) - AnyBuilder Portal Solution
 - 국립중앙의료원 모바일사이트 구축
 - 영진전문대 모바일 학사서비스
 - 쉬즈클럽 모바일 식자재배달서비스 등

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

3. 폰메일을 활용한 입시 관리서비스

☞ 입시 홍보의 개선 방향

전국학생을 대상으로 한 일시적인 고비용 마케팅 방식은 환경변화에 따라 지역을 중심으로 한 1:1 마케팅 방식으로 전환하여야 마케팅 효율성을 높일 수 있다.

대 상	마케팅 주기	마케팅 방식	개선방향
전국학생	모집 일시 기간	Broadcasting -TV, 라디오, 신문 -직접 방문	고비용 저효율 -주기에 마케팅 활동에 어려움 -홍보비용 고가 -비홍보자 대비 이미지 제고 기여의 미비
↓	↓	↓	↓
광역학생	연중 수시 모집	1:1 마케팅 -모바일 마케팅 -경시 대회 -DS활동 -직접 방문	저비용 고효율 -연중 수시 마케팅 가능 -타겟마케팅으로 입학유구 제고 -장기적 홍보로 이미지 제고

25 **Anybil**

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

3. 폰메일을 활용한 입시 관리서비스

☞ 서비스의 개요

웹에서 예쁘게 HTML을 메일을 보내듯이 텍스트를 예쁘게 꾸미고 내 맘대로 "링크"도 삽입해서 "폰"으로 "사진", "벨", "캐릭터", "게임"까지 동시에 전송 가능한 서비스로 예비 대학생 및 부모에게 홍보

서비스의 이용 방법

- 대학 웹사이트에서 사용자 권한을 가진 승부자가 서비스 이용 가능토록 시스템 구축

서비스의 필요성

- 저비용으로 1:1 마케팅 홍보 수단 → 저비용 고효율
- 연중 수시 홍보 가능 → 입학유구 증대해 기여
- 서비스 도입의 용이성 → 개발 구축 최소기간 소요로 즉시 이용 가능
- 국내 최초 대학 도입 서비스로 차별화 이미지 제공

26 **Anybil**

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

3. 폰메일을 활용한 입시 관리서비스

서비스의 이용 절차

"폰지" Client/Server 구성

1. 서버로 메타 정보/사진 이미지 전달

2. Push 전송

4. 발, 캐릭터, 게임 다운로드

3. 접속하여 메시지 확인

27 **Anybil**

수신자의 폰으로 Callback URL이 전송되고 "검색" 버튼을 누르면 바로 메시지 확인 및 전송된 캐릭터, 발, VM 게임을 다운로드

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

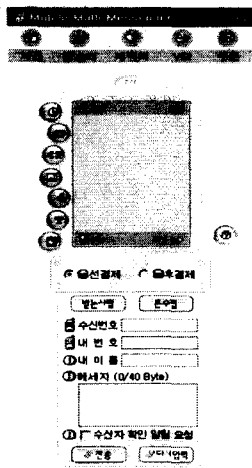
3. 폰메일을 활용한 입시 관리서비스

서비스의 이용 내용

- 학교 이미지
- 모바일 학사 서비스 링크
- 학교 소식
- 문의 전화
- 발소리 선물
- 캐릭터 선물

서비스의 주요 장점

- 선물이 포함되어 접속 이용률이 매우 높음
- 1:1 타케팅 홍보로 이용이 편리하고 지속적으로 활용 가능
- 지속적인 학교 소식 전달로 학교 이미지 제고
- 일괄 자동 송부 가능



II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

3. 폰메일을 활용한 입시 관리서비스

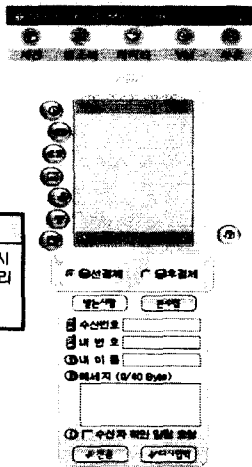
서비스의 이용 비용

- 서비스 시스템 구축비
 - sending application : 무료
 - 기본서비스 외 요구 시스템 연동 : 별도 협의
- 서비스 이용료 : 선불제

구분	결제방식	건당요금	비고
일천만원 이하	선입금	500원	벨소리/캐릭터 동시 사용시 2건으로 처리
이천만원 이하	강력방식	450원	
이천만원 이상		400원	

* 월 5천건 송부시 2백만원 확보비 소요

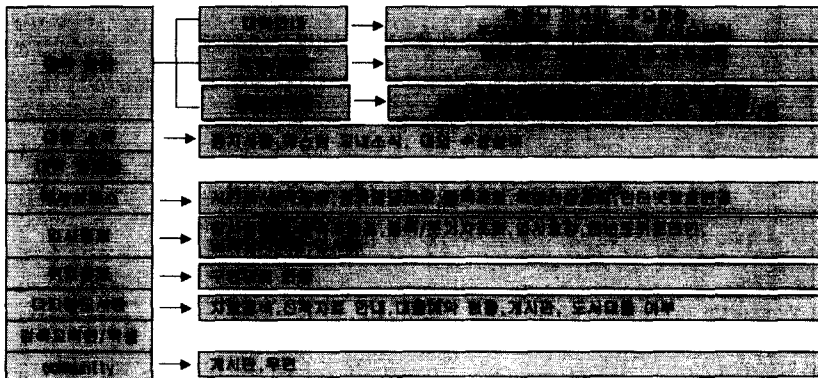
- 학교 캐릭터 제작 지원
 - 10 Set 제작 : 3백만원
 - 학교 이미지를 상징할 수 있는 애니메이션



II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

4. 무선인터넷 학사서비스

서비스의 개발 내용(예)



II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

4. 무선인터넷 학사서비스

☞ 서비스의 개발 방향

대학 모바일 학사서비스 구축 방향을 고려한 개발 목표는 이해관계자의 커뮤니티를 높이면서 대외 이미지를 강화하는데 그 목표를 설정코자 합니다.

31

Anybil

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

4. 무선인터넷 학사서비스

☞ 서비스의 개발 투자 비용

- 유선 홈페이지에서 제공된 정보서비스 : 3천만원 내외
 - 대학안내, 학과소개, 입학안내, 대학생활, 늘푸른터
 - 학생정보시스템, 교수정보시스템
 - 신입생 학번 조회, 합격자 조회 등
- 도서관 정보 연동 시스템 구축 등 : 추가 비용 고려

32

Anybil

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

5. 단문메시지서비스(SMS)

○ 서비스의 개요

휴대폰에 간단한 메시지를 표시할 수 있는 SMS(Short Message Service)는 이동전화 시스템을 이용해 실시간으로 사용자의 휴대폰으로 문자를 전송해주며 수신확인까지 가능한 무선데이터 통신 서비스의 일종으로 통보성 서비스에 적합한 서비스

○ 서비스의 이용 대상 : 교수 및 직원

- **교직원:** 조직내 실시간 연락망(Intranet)
부서별 직원 통보, 긴급사항 통보, 외근사원에 연락, 회의 알림
매일도착 알림, 졸업생 후원회 지원 및 통보, 생일축하(학생)
- **학사일정 등 통보:** 수강신청, 장학금 신청, 등록금 납부 등
교무처, 장학과, 학생과, 총무처 알림 사항 통보각 과별 실시간 연락망
강의 변경안내, 과제를 제출 안내,
시험안내, 지시사항 통보, 등호회 활동지원
- **교내 행사 안내:** 각종 행사 홍보
축재, 세미나, 발표회, 취업설명회 등 전송
- **합격자 통보:** 수시모집, 정규모집
신입생 모집 단계별 연락사항 통보

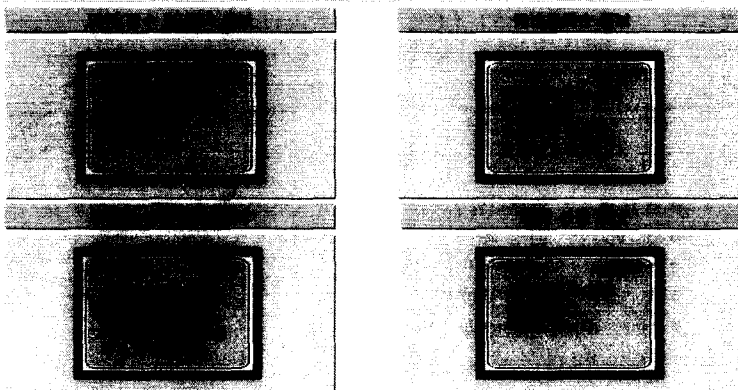
33

Anybil

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

5. 단문메시지서비스(SMS)

○ 서비스의 이용 형태



34

Anybil

II. 무선인터넷 교육과 활용 서비스

5. 단문메시지서비스(SMS)

서비스의 이용 비용

- 서비스 시스템 구축 방식 : 유선 전송 방식
- 서비스 시스템 구축비 : 오백만원
 - 구축 내용 : 전송 에디터, 관리시스템
 - 학교 전체 시스템 구축시 삼천만원 소요 예상
- 전송 건당 요금 : 18원
- 개발기간 : 구축일로 부터 15일

감사합니다.

- 업체명 : (주) 애니빌
- 대표이사 : 김상복
- 연락처 : 02-797-6491(ext.500)
- 팩스 : 02-797-6493
- E-mail : sbkim@anybil.com

