

온오프코리아

마이한글 상표·상호 우선 등록 실시

온오프코리아가 지난달 12일부터 이달 31일까지 확정형 한글인터넷 주소 <마이한글> 서비스를 실 상표·상호권자의 권리보호를 위해 우선등록을 실시한다.

상표·상호 우선등록은 상표·상호권자에게 한글.컴(넷/비즈)의 우선권을 주기 위한 것으로 상표·상호명과 동일한 한글이름을 우선 신청할 수 있다.

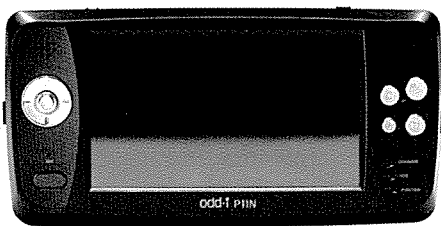
이번 우선등록과 관련해 온오프코리아 관계자는 "우선등록기간 이후 11월 1일부터 '핸드폰.컴', '성형.컴', '꽃배달.컴', '짜장.컴' 등 과 같은 키워드 등록이 실시되면 선호도가 높은 한글이름들이 무더기 등록될 것으로 예상된다"고 말했다.

우선 등록시, <마이한글> 홈페이지에 회원가입 후 로그인을 통해 온라인 신청란에 신청한 마이한글의 등록자, 관리자 정보를 입력하고, 상표/법인명을 입증할 수 있는 서류를 우편등기나 팩스를 이용해 제출해야 한다. 제출 후, 마이한글 등록규칙에 따라 심사 진행 후 등록이 완료된다.

한글, 영문(A~Z, 대소문자), 숫자(0~9), 특수문자의 조합이 가능한 <마이한글>의 등록규칙은 한글 1자~64자, 영문/숫자는 1자~128자 이내로 제한되고, 특수문자는 마이한글명의 시작과 끝을 제외하고 하이픈만 사용이 가능하다.

퓨전소프트

PMP 오드아이 P11N 유럽 수출



퓨전소프트의 내비게이션 PMP 오드아이 P11N

모바일 솔루션 업체인 퓨전소프트는 최근 내비게이션 기능을 통합한 PMP <오드아이 P11N>을 유럽 시장에 수출하는데 성공했다.

퓨전소프트는 지난 4월 이탈리아 전자제품 유통업체와 130억원 규모의 <오드아이 P11N>을 공급키로 계약을 체결하고 지난 8월에 1차 선적을 완료, 9월 중순부터 이태리 유통망을 통해 판매하기 시작했다.

이번에 유럽시장에 진출한 <오드아이 P11N>은 운영체제 WinCE 지원을 통해 유럽 전역의 언어사용이 가능하며 내비게이션 기능을 위해 현지 유수의 맵을 탑재했다. 이와 함께 터치스크린을 적용해 운전 중에도 손쉽게 목적지를 찾을 수 있고 PMP를 기본 성능으로 갖춰 다른 내비게이션과 달리 운전 중 영화를 보거나 음악을 들을 수 있다. 또 워드와 엑셀, 파워포인트 등 문서 파일을 열 수 있어 업무용으로도 활용할 수 있다. 4인치 와이드 LCD와 200만 화소급 카메라가 적용됐으며 이동식 디스크, TV 출력기능 등을 갖췄다.

김윤수 퓨전소프트 오드아이사업그룹 상무는 "현재 유럽과 미국시장을 중심으로 현지화 전략과 강력한 유통망 및 AS망을 통해 해외수출을 가속화하여 미국·동남아·중국 등 해외시장 공략을 지속할 계획"이라고 밝혔다.

안철수연구소

시스코 NAC 호환용 보안 제품 출시

안철수연구소는 지난달 시스코시스템즈의 네트워크 승인 컨트롤(NAC: Network Admission Control) 솔루션과 연동되는 PC용 통합보안 제품인 <V3 인터넷 시큐리티 7.0 플래티넘 엔터프라이즈: 이하 V3 IS 7.0 플래티넘>과 중앙보안관리 솔루션인 <안랩 폴리시 센터(AhnLab Policy Center 3.0):이하 폴리시센터 3.0>을 출시했다.

시스코의 NAC는 네트워크에 접속을 요청하는 노트북, 데스크톱 등이 바이러스에 감염되었거나 보안 업데이트가 되지 않은 경우에 자동 감지하여 네트워크 접속을 차단하고, 치료 및 보안 업데이트 등을 통해 자동으로 기업의 네트워크 자원을 보호하는 기술이다.

시스코 NAC솔루션을 안철수연구소 제품과 함께 사용할 경우, 클라이언트 PC에 설치되어 있는 안철수연구소 보안 솔루션이 시스코의 지능형 네트워크 시스템과 연동하여 웹, 바이러스 등의 악성 코드에 감염됐거나 보안에 취약한 PC가 네트워크에 접속하는 것을 사전 차단하는 동시에 정책에 따라 자동 패치 서비스를 제공함으로써 네트워크를 효과적으로 보호할 수 있다.

씨디네트웍스

미 현지법인 설립

콘텐츠 전송 네트워크 서비스 기업 씨디네트웍스

가 지난달 8일 미국 실리콘밸리에 현지 법인을 설립하고 북미 시장에 본격 진출했다.

북미 지역은 세계 최대의 디지털콘텐츠 시장으로 디지털영상·웹정보콘텐츠·게임 등 모든 분야에서 세계 시장을 견인하고 있는 곳으로 전세계 시장의 57% 이상을 차지하고 있다.

씨디네트웍스는 이번 법인 설립을 통해 북미 지역을 공략함과 동시에, 국내 인터넷 기업들의 미국 진출 파트너로서 시장 공략에 적극 협력할 계획이다.

고사무엘 씨디네트웍스 대표는 "북미 지역은 디지털콘텐츠의 세계 최대 시장으로, 2010년까지 연평균 11.8%의 성장률이 예상되고 있는 유망시장이다"며, "북미 시장에서의 성공적인 사업을 통해 일본·중국·미국을 아우르는 글로벌 기업으로 자리매김 할 예정"이라고 강조했다.

티제로

무선 HDMI 제품 출시

초광대역 무선 기술 전문업체인 티제로테크놀로지사가 최근 아나로그디바이스와 손잡고 표준 기반형 무선 HDMI(High-Definition Interface: 고해상도 멀티미디어 인터페이스)제품을 출시했다.

이 HDMI 제품은 HDTV·DVD플레이어·셋톱박스·게임기 등 모든 유형의 제품들을 무선으로 연결시켜 비디오 및 오디오 접속을 구현하도록 설계됐다.

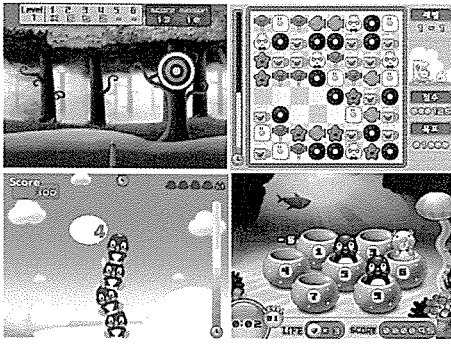
현재 HDMI는 오디오와 비디오 부품을 서로 연결시키기 위해 선호되는 방법으로 시장에서 빠르게 자리잡아 가고 있다. HDMI는 720p와 1080i를 포함해 모든 HD 포맷에서 비압축형 고해상도 비디오와 비압축형 멀티 채널 오디오를 모두 전달할 수 있다.

마이크 골렛 티제로 사장은 "무선 HDMI 솔루션은 소비자들이 유선 방식의 HDMI 배선의 복잡성 및 비용문제를 해결할 수 있다"며 "이 제품을 통해 제조업체들은 HD 콘텐츠를 무선으로 이용할 수 있고 가정 어디에서나 비디오 프로그램을 접할 수 있는 엔터테인먼트 네트워크를 구축할 수 있다"고 밝혔다.

NHN

한게임 플래시 출시

NHN이 최근 네오엠텔, KTF와 제휴를 맺고 한게임의 인기 플래시게임을 휴대전화로 즐길 수 있



한게임 플래시

는 <한게임 플래시>를 선보였다.

이번 출시로 게이머들은 KTF의 모바일 게임서비스 지평을 통해 <파워애로우>, <토이콧> 등 기존 한게임의 인기 플래시게임 열개를 휴대전화로 손쉽게 즐길 수 있다.

모바일 <한게임 플래시>는 모바일 전용 플래시 엔진을 적용해 애니메이션을 연상케 할 정도로 높은 수준의 화려한 그래픽 퀄리티와 생동감 넘치는 재미를 살려내 젊은 이용자들에게 좋은 반응을 얻을 것으로 기대되고 있다.

한편, NHN은 향후 모바일 플래시게임의 라인업을 확대하는 한편 <라스베가스포커>, <신고스톱> 등 한게임의 인기 게임을 모바일을 통해 지속적으로 선보일 예정이다.

이데토크리아

中 화웨이와 IPTV 파트너십 체결

콘텐츠 보호 솔루션 기업인 이데토크리아가 최근 중국의 통신 장비 업체인 화웨이테크놀로지와의 IPTV 솔루션 제공을 위한 전략적 파트너십을 체결했다.

이번 계약에 따라 화웨이는 이데토크의 콘텐츠 보호 솔루션인 <이데토크 IPTV(Irdeto IPTV)>를 화웨이의 엔드 투 엔드 IPTV 제품에 통합하고 화웨이의 MPEG-4 셋톱박스에도 장착할 예정이다. 이와 함께 이데토크와 화웨이는 공동 마케팅은 물론, 차세대 IPTV 제품을 개발하기 위한 기술 통합 등 R&D 활동을 공동 추진할 계획이다.

우병기 이데토크리아 사장은 "이번 파트너십은 이데토크가 콘텐츠 보호 장치 분야에서 보여준 2년간의 경험과 실적에 따른 것"이라며 "향후 화웨이와 이데토크는 전세계 IPTV사업자들에게 최고의 솔루션을 제공, IPTV 시장에서 유리한 위치를 선점할 것"이라고 말했다.

SKT

광대역 무선인터넷 T LOGIN 출시



다양한 디지털기기로 무선인터넷을 이용할 수 있는 <T LOGIN>

SK텔레콤이 지난달 8일부터 휴대전화뿐 아니라 디지털기기로도 HSDPA 네트워크에 접속할 수 있는 광대역 무선인터넷 접속 서비스인 <티로그인: 이하 T LOGIN> 서비스를 제공하기 시작했다.

<T LOGIN> 서비스는 노트북·데스크톱 PC, 휴대용 멀티미디어 단말기(PMP·디지털카메라 등)의 다양한 디지털 기기에 USB형태의 모뎀을 장착해 HSDPA·EVDO·와이브로망이 제공되는 전국 어디서나 이동전화망에 접속, 무선 인터넷 서비스를 제공해주는 유비쿼터스 서비스다.

초기에는 HSDPA/EVDO망을 활용하여 노트북·데스크톱 PC에 USB 모뎀을 장착, 인터넷 서비스를 이용하는 형태로 서비스가 제공되며, 향후 <T LOGIN>용 PMP, 디지털카메라의 개발을 통해 다양한 휴대용 멀티미디어 단말기에서도 광대역 무선인터넷 서비스를 사용할 수 있도록 할 계획이다.

이를 위해 SK텔레콤은 조만간 PMP 2개 기종, 2007년 1월까지 디지털카메라 1개 기종을 <T LOGIN>용으로 개발할 예정이다. 또한, 자동차에 탑재된 내비게이션용 LCD 모니터를 통해 인터넷을 이용할 수 있도록 하고, USB 모뎀 형태 외에 제품에 모뎀을 탑재한 임베디드 형태도 출시할 예정이다.

한편, SK텔레콤은 연내 <T LOGIN>을 통한 DVD급 동영상 서비스를 추진한다는 계획 아래, 일

부 사용자를 대상으로 시범 서비스를 제공할 방침이다.

정낙균 SK텔레콤 비즈개발본부 상무는 "<T LOGIN> 서비스는 언제 어디서나, 다양한 디지털기종이 HSDPA·EVDO망에 접속할 수 있도록 해주는 서비스로 컨버전스·유비쿼터스 시대를 현실화시킬 수 있는 실질적인 서비스로서 자리매김할 수 있을 것"이라고 설명했다.

오라클

한국 그리드 지수 결과 발표

오라클은 최근 전세계 기업의 그리드 컴퓨팅 기술 도입 및 활용도에 대한 오라클 그리드 인덱스 IV(Oracle Grid Index IV) 조사에서 한국이 그리드 지수 5.3으로, 글로벌 그리드 지수 평균인 5.4와 대등한 수준으로 상승했다고 발표했다.

이번 보고서에 따르면 한국의 도입 기반 지수는 8.0으로, 글로벌 평균인 6.9를 훌쩍 뛰어넘어 국내 기업들이 그리드 컴퓨팅의 핵심 단계인 IT 인프라 트러치의 가상화(virtualization)에서 상당히 발전했음을 나타냈다. 또, 지난 12월 발표한 오라클 그리드 인덱스 III와 비교하면, 한국의 그리드 지식 및 관심도 지수는 5.2에서 글로벌 수준인 6.3으로 상승하여 국내 기업들의 그리드 관심도 및 이해도가 세계의 평균수준으로 올라갔음을 보여주었다.

크리스 켈러이어 오라클 아태지역 테크놀로지 아키텍처부문 수석 이사는, 한국의 도입 기반 지수와 채택률 지수가 큰 차이를 보이는 것에 대해 "한국이 그리드 실제 도입의 주춧돌이 되는 그리드의 기반, 지식 및 관심도에서 높은 지수를 보이는 점이 인상적"이라며 "한국 기업들이 지난 몇 년간 그리드의 실제 도입 효과를 지켜보았던 만큼, 향후 그리드 컴퓨팅 구축 면에서 성장세를 나타낼 것으로 보인다"고 전망했다.

그리드란 컴퓨터의 처리능력을 한곳으로 모아 가장 중요한 업무에 집중 사용할 수 있게 해주는 기술로 현재의 인터넷 방식인 월드와이드웹(WWW)과 달리 컴퓨터의 처리능력을 한 곳으로 집중시킬 수 있는 인터넷망이다.

오라클은 2004년부터 전세계 기업의 그리드 컴퓨팅 기술에 대한 도입과 활용도에 대한 조사인 오라클 그리드 지수를 지속적으로 발표하고 있으며, 올해는 15개 국가(지역)의 기업 임원과 의사결정자 1,466명을 대상으로 조사를 실시했다.

CCR

RF온라인 글로벌 통합 버전 제공



RF온라인

온라인게임업체 CCR이 최근 SF MMORPG인 <RF온라인>의 원활한 글로벌 서비스 지원을 위해 글로벌 통합 버전 제공 및 업데이트를 단행했다.

CCR은 지난달 7일 일본을 시작으로 유럽 28개국·미국·필리핀·대만·중국 등 정식 서비스 중에 있는 33개국에 통합 버전 업데이트를 순차적으로 끝마칠 계획이다.

CCR 해외사업부 관계자는 "해외 모든 국가들에 일괄적으로 통합 버전을 제공함으로써 전세계 <RF온라인> 게이머들은 최신의 업데이트를 같은 시기에 즐길 수 있게 됐다"며 "이로 인해 CCR은 글로벌 통합 버전 제공으로 각 국 업데이트 및 버그 수정 등 지원 업무에 드는 비용과 시간을 대폭 줄일 수 있게 됐다"고 말했다.

이번에 제공되는 글로벌 통합 버전에는 지난 상반기 국내에서 업데이트 된 <신/구 배틀 던전, 엘란 고원, 조합 시스템 및 길드전 등>이 포함됐다.

지오인터랙티브·상명대학교

게임 개발 협력 제휴 체결

모바일게임 전문업체 지오인터랙티브는 지난달 6일 상명대학교와 건전한 게임 개발을 위한 산학협력에 합의하고 조인식을 체결했다. '스마트게임(Smart game)'으로 명명된 이번 프로젝트는 모바일게임 분야의 우수한 전문 인력 양성 및 산업기술에 대한 정보를 상호 교류하는 내용을 담고 있으며 게임 사용자의 건전한 인성함양과 기획 및 제작에 주안점을 두고 있다.

지오인터랙티브는 상명대학교 소프트웨어대학 및 디지털미디어대학원에서 수행하는 게임 프로젝트 스마트게임의 기업체 멘토로서 협조하게 되며, 상명대학교 소프트웨어대학에서 추진하는 프로젝

트의 실질적인 사업에 협력하기로 했다.

상명대학교 소프트웨어대학, 디지털미디어대학원과 지오인터랙티브는 산학협력 체제를 구축함으로써 산업기술 및 정보를 개발, 공유하게 되었으며, 인턴십, 현장실습, 취업협력 사업 등을 통해 우수한 전문 인력 양성을 위한 교류사업도 진행할 계획이다.

김병기 지오인터랙티브 대표는 "인적자원 교육훈련 및 산업기술정보 교류는 양 기관의 발전에 기여하는 윈윈 사업이 될 것"이라며 "프로그램은 또한 게임산업의 건전한 발전 및 육성을 목적으로 하고 있다"고 밝혔다.

한국어도비

플렉스 빌더 무료 교육 실시

한국어도비시스템즈가 <어도비 플렉스 빌더 2(Adobe Flex Builder 2)> 런칭을 기념해 제품 구매자를 대상으로 제품 교육을 무료로 제공한다.

<어도비 플렉스 2>의 가장 중요한 구성 요소인 <플렉스 빌더 2> 개발툴은 플렉스 애플리케이션을 보다 편리하게 개발할 수 있도록 지원하는 통합 개발 환경이다. <플렉스 빌더 2>는 이클립스(Eclipse)를 기반으로 구성되어 표준 기반의 프로그래밍 프레임워크를 제공하며, 이를 통해 개발자들은 보다 친숙한 환경에서 코딩, 디버깅, 사용자 인터페이스 디자인 등 주요 개발 작업을 수행할 수 있다.

이번 교육에서는 <플렉스 빌더 2>의 설치부터 플렉스 애플리케이션 개발, 컴포넌트 및 액션스크립트 활용 등이 자세히 소개될 예정이다. 또한 레이아웃 활용 및 애플리케이션 디버깅 등을 통해 체득할 수 있는 시간도 마련됐다.

이원진 한국어도비시스템즈 사장은 "웹 2.0 트렌드를 반영한 리치 애플리케이션 및 차세대 웹 개발에 대한 수요는 크게 늘고 있으나 관련 기술 및 전문 개발자가 부족했던 것이 사실"이라며 "이번 플렉스 빌더 교육을 통해 플렉스 개발자들이 더욱 편리하게 웹 애플리케이션 개발할 수 있도록 정보를 나누는 계기가 되었으면 한다"고 말했다.

한국MS

ISV 임파워먼트랩 출범

한국마이크로소프트는 지난달 4일 국내 소프트웨어 산업의 선순환 생태계 구축과 글로벌 경쟁력 배양을 위한 'ISV 임파워먼트 랩(Independent Software Vendor Empowerment Lab)' 출범

식을 가졌다.

ISV 임파워먼트 랩은 한국소프트웨어진흥원과 마이크로소프트가 함께 추진하고 있는 '한국 소프트웨어 생태계 구축' 프로젝트 가운데 하나다. 올해는 그 첫 해로서, 유비쿼터스 홈(U-Home), 오피스(U-Office), 모바일(U-Mobile) 분야에서 혁신적인 기술을 가진 국내 소프트웨어 기업을 발굴하여 글로벌 경쟁력을 강화시키고, 이 가운데 경쟁력 있는 기업의 해외 시장 진출도 지원한다는 것이 주된 내용이다. 향후 3년간 총 1,200만달러가 투입될 이 프로그램은 국내 유망 소프트웨어 기업을 글로벌 기업으로 육성할 인큐베이터 역할을 담당하게 된다.

ISV 임파워먼트 랩은 연구 분야에 따라 이원적으로 운영되며, U오피스와 U모바일 분야의 연구가 이루어질 랩은 한국MS가 소재한 서울 삼성동 포스코센터 내에, U홈 분야의 랩은 일원동에 소재한 삼성물산 주택문화전시관 내에 위치하게 된다.

유재성 한국MS 사장은 "이번에 출범하는 ISV 임파워먼트 랩이 글로벌 소프트웨어 기업 육성의 하나의 모델을 제시함으로써 국내 소프트웨어 생태계의 선순환 구조를 마련하는 계기가 되기를 바란다"며 "MS는 국내 소프트웨어 기업과 동반 성장하기 위해 최선을 다할 것"이라고 말했다.

KTH

원클릭 패치 서비스 실시



파란의 OCP 서비스 이용화면

KTH가 지난달 1일부터 파란게임 내 모든 사이트에 OCP(One Click Patch) 서비스를 실시하기 시작했다.

OCP 서비스는 게임 유저들의 PC에 원도 보안패치를 자동으로 설치하고 관리해 주는 서비스로 이를 이용하면 게임해킹 방지와 서비스 안정화에 기

여할 수 있다. 특히, OCP는 게임과 관련된 원도 보안패치만 설치하기 때문에 패치의 질차를 단축시키고 유저들의 편의성을 높인 것이 특징이다.

OCP 서비스를 이용하기 위해서는 파란게임에 접속할 때 나타나는 OCP 프로그램을 한번만 다운로드 받아 설치하면 이후에는 실시간으로 자동 보안 패치가 작동하기 때문에 파란게임을 이용하는 유저들이 편리하게 해킹의 걱정을 덜어낼 수 있다.

김중래 KTH 게임포털팀 팀장은 "OCP 서비스를 이용하면 유저들은 해킹 걱정 없이 쾌적한 환경에서 파란게임을 즐길 수 있게 될 것"이라며 "한번만 설치하면 자동으로 업데이트가 되기 때문에 유저들의 편의성을 최대한으로 고려한 것이 특징"이라고 밝혔다.

하나로텔레콤

더존 IT그룹과 MOU 체결

상호협력 협정식

2006년 9월 15일



박병무 하나로텔레콤 사장(좌)과 김용우 더존 IT그룹 회장이 MOU 체결 후 악수를 나누고 있다

하나로텔레콤이 지난달 17일 더존 IT그룹과 공동 마케팅, 신규 서비스 개발 등에 대한 전략적 제휴를 체결했다.

이번 제휴를 통해 양사는 더존 IT그룹의 고객 및 영업기반을 활용해 하나로텔레콤의 대표적 상품인 초고속인터넷·전화·하나TV 등에 대한 공동 영업을 실시하는 한편, 더존 IT그룹의 영업력 및 IT기술력을 통해 VoIP 솔루션 등의 기업 상품을 공동 개발하기로 합의했다. 특히 양사는 전략적 사업 협력을 위해 더존 IT그룹의 고객사 및 관계사들을 대상으로 특화된 제휴상품을 신설, 공동 마케팅을 펼치기로 했다.

박병무 하나로텔레콤 사장은 "하나로텔레콤과 더존 IT그룹은 각 사의 유형과 무형의 인프라를 최대한 활용해 상호간 시장 확대를 위해 최선을 다 할 것"이라며 "향후 디지털 컨버전스 사업에 대해서도

양 사의 차별화된 강점을 바탕으로 긴밀한 협력 관계를 유지해 나갈 것"이라고 말했다.

다음

개발자 컨퍼런스 개최

2006 다음·라이코스 개발자 컨퍼런스가 지난달 14일 제주 한화콘도에서 개최됐다. 이번 컨퍼런스에서는 '웹2.0, 사용자 중심 플랫폼으로의 진화'를 주제로 다음커뮤니케이션 개발자들이 1년간 축적한 개발 지식을 비롯해 ▲서비스 개발 사례 ▲신기술 동향 ▲웹 개발 현황 등 다양한 분야에 대한 정보를 교류하며 심도 깊은 강연이 진행됐다.

올해로 2회째를 맞이한 2006 다음·라이코스 개발자 컨퍼런스에는 석중훈 대표이사를 비롯, 다음내 개발자 약 280여명이 참석했으며 전세계 오픈소스 트렌드를 이끄는 개발자 중 하나로 꼽히고 있는 그레그 스테인(Greg Stein)과 라이코스의 CTO인 돈 코삭(Don Kosak)이 기조 강연 연설자로 나서 개발 마인드 및 비전을 제시했다.

이번 컨퍼런스는 최근 사용자 중심의 인터넷 패러다임의 변화를 주도하고 있는 웹2.0 기술과 트렌드에 대한 다양한 지식과 노하우를 공유함과 동시에, 참여와 공유를 기반으로 한 웹2.0 플랫폼으로의 방향성을 살펴볼 수 있는 기회를 제공하는 장이 되었다.

다음은 이번 2006 다음·라이코스 개발자 컨퍼런스를 향후 세계적인 개발자들이 한데 모여 미래 인터넷 트렌드를 논하는 글로벌 컨퍼런스로 발전시켜 나갈 계획이다.

KT

홈엔 서비스, 메가패스TV로 재탄생

KT가 지난달부터 자사의 '홈엔' 서비스 브랜드명을 '메가패스TV'로 변경하고 최신영화, TV드라마, 교육용 콘텐츠 등 영상 콘텐츠를 대폭 보강하고 나섰다.

KT의 이번 브랜드 개편은 서비스 강화 및 고객인지도 확산을 위한 것으로, 오락 위주의 콘텐츠에서 수험생을 위한 교육 콘텐츠를 보강한 것이 특징이다. 특히 메가패스TV는 논술강의를 보강하기 위해 유명 논술학원과 제휴, 소설가와 영화감독, 시사평론가 등 유명인사들의 영상강의를 제공할 예정이다. 이를 통해 수험생 등 고객들이 수준 높고 흥미 있는 다양한 주제들을 쉽게 접함으로써 논리력, 사

고력 향상에 도움을 줄 수 있을 것으로 기대하고 있다.

최병만 KT 미디어본부 상무는 "KT는 지난 2004년 메가패스TV의 전신인 홈엔을 출시한 이후 2년간 전국에 지역서버를 구축하는 등 서비스 품질을 계속 높여왔다"며 "향후 IPTV서비스가 시작되면 메가패스TV 가입자를 그대로 수용할 예정"이라고 밝혔다.

넥슨모바일

액션 사다리 출시

넥슨모바일이 최근 SK텔레콤을 통해 퍼즐 액션 모바일게임 <액션 사다리: 빨간망토편>을 출시했다.

<액션 사다리>는 주위에서 쉽게 볼 수 있는 사다리 게임을 모티브로 제작된 액션 퍼즐 게임으로 고전 동화인 <빨간모자와 늑대> 이야기를 배경으로 삼아 새로운 형태의 퍼즐 액션 게임으로 만들었다.

게임 방법은 주인공 빨간 망토 아가씨가 늑대를 피해 목적지에 도착할 수 있도록 유저는 사다리 선을 미리 설정하면 된다. 10초간의 예비 시간 동안 유저는 빠른 판단력으로 사다리의 동선을 파악하고 실시간으로 선을 연결해야 스테이지를 클리어 할 수 있다.

난이도에 따라 숨겨진 캐릭터가 등장하며 총 70여개의 스테이지로 구성된 방대한 내용을 담고 있으며 스토리모드·서바이벌모드·대기모드 등 세 종류로 구성되어 있다.

게임빌

모바일 원버튼 게임 강아지 출시

게임빌이 최근 원버튼 게임 <강아지>를 SK텔레콤에 서비스하기 시작했다.

<강아지>는 게임빌이 <물가에 돌탕기끼IQ>에 이어 두번째로 선보이는 국내 퍼블리싱 작품이다.

<강아지>는 원버튼 게임으로 누구나 쉽게 즐길 수 있으며, 특히 동화 같은 배경과 스토리가 돋보인다. 이 게임에는 나비를 쫓아 달리는 강아지 외에도 고슴도치·고양이·문어·당나귀 등 아기자기한 캐릭터들이 등장한다. 또한 게임 플레이 중에 등장하는 동전을 모아 강아지 옷을 바꿔주는 코스튬도 구입할 수 있고, 엔딩 없이 계속 달린 거리와 모은 동전의 개수를 이용하여 다른 유저들과 경쟁도 펼칠 수 있다.

한편, 게임빌은 이번 <강아지> 서비스 외에도 연내 3~5종의 게임을 퍼블리싱 할 계획이다.

픽스카우

동영상 마켓플레이스 오픈



픽스카우 홈페이지 메인화면

멀티미디어 인터넷업체인 픽스카우는 지난달 14일 개인의 UCC동영상을 유료로 거래할 수 있는 오픈 마켓플레이스 <픽스카우>를 개설했다.

정식 서비스에 앞서 베타버전으로 선보인 <픽스카우>는 '멀티미디어 지식장터'를 표방하는 UCC 동영상 전문 마켓플레이스로, 자신의 지식이나 노하우를 담은 자작 동영상을 제작해 원하는 사람에게 판매할 수 있는 플랫폼 일체를 제공한다.

<픽스카우>에서는 비즈공예에 강좌, 클럽 댄스 노하우 등 자신의 전문 지식을 활용하는 콘텐츠에서부터 오래된 연인의 식상한 데이트 탈출 방법, 까다로운 셔츠 다림질 방법, 내신 1등급 잡는 노트 정리 방법, 동네축구의 1인자가 될 수 있는 멋진 킥하기 등 개인의 생활 속 노하우, 취미 등 다양한 나만의 지식을 자유롭게 구성해 판매할 수 있다.

회사측은 생활 속 노하우나 전문 지식 등 다양한 분야의 콘텐츠를 텍스트나 이미지만으로 보는 데 한계를 느꼈던 네티즌들도 UCC 동영상을 통해 보다 쉽게 이해할 수 있을 것이라고 설명했다.

<픽스카우>는 깜찍 노하우, 패션/뷰티, 소풍/여행, 직업/창업 등 총 19개의 주요 카테고리 및 46개 세부 카테고리로 이뤄져 있으며, 구매자는 해당 콘텐츠를 구입한 후 일정기간 동안 스트리밍 형태로 <픽스카우> 사이트에서 시청할 수 있다.

한편, <픽스카우>는 UCC 동영상 판매자들을 위해 동영상 촬영 및 편집, 콘텐츠 기획 등을 교육하는 온라인 헬프 데스크와 함께 촬영 및 조영 장비를 구비한 스튜디오를 운영하는 등 원활한 제작 및 판매 지원책을 제공할 방침이다.

엠파스

한국형 웹 문서 검색서비스 출시

엠파스가 최근 2년간의 노력 끝에 순수 토종 기술

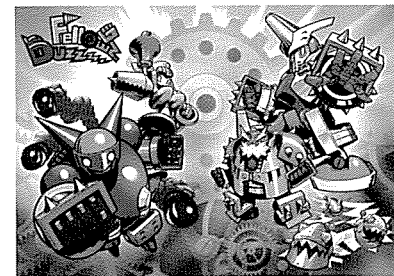
로 개발한 '한국형 웹 문서 검색서비스'를 선보였다. 한국형 웹 문서 검색서비스는 셀 수 없을 정도로 많은 웹 문서 중 중요도가 가장 높은 문서를 최상위에 노출시켜주는 새로운 웹 검색 서비스로 검색 결과의 신뢰도와 적합도를 대폭 향상 시킨 것이 특징이다.

엠파스는 이를 위해 독자 기술로 개발한 '랭크 5' 방식을 국내 최초로 도입했다. 검색 단어에 대한 웹 문서의 적합도를 수치화한 랭크 5 방식은 최초 검색 결과 상위 5개 문서 내에 사용자가 찾고자 하는 정보와 가장 근접한 결과를 보여주는 것이 특징이다. 이를 위해 첫 정보 수집 단계부터 30억개 이상의 인터넷 주소(URL)를 평가하고 스팸 문서 등을 제거한 8억개 정도의 URL을 선별해 정보를 수집했다.

이 검색서비스는 인터넷 웹 문서들이 서로 참조하는 방식을 분석해 페이지와 키워드 간의 연관성을 수치화 하고 첨부 링크 종류, 링크 연관도 등의 가치를 평가했다. 또한 데이터베이스의 업데이트 주기를 최소화해 수시로 추가되고 변경되는 웹의 변화를 검색 결과에 바로 반영할 수 있게끔 설계했다.

윈디소프트

버즈펠로우즈 日 수출



버즈펠로우즈

윈디소프트가 일본 게임 업체 델가마다스와 지난 달 8일 계약을 체결하고 <버즈펠로우즈>를 100만 달러에 수출했다.

<버즈펠로우즈>는 한편의 만화를 보는 듯한 독특한 아이템 변신을 통해 상대방과 대전을 벌이는 오버 액션게임으로 연내 국내에서 서비스 될 예정이다.

윈디소프트는 <버즈펠로우즈>의 일본 수출을 시작으로 국내에서 서비스 중인 게임들의 해외 수출에 전력을 기울일 계획이다.

이한창 윈디소프트 대표는 "첫 해외 진출에 성공한 만큼 글로벌 컴퍼니를 목표로 해외 시장개척에 박차를 가하겠다"며 "일본을 시작으로 중국 등 아시

아 지역은 물론, 북미와 유럽에도 진출할 계획"이라고 포부를 밝혔다.

다모임

동영상 직접 링크 서비스 오픈

엔터테인먼트 동영상 포털 아우라가 최근 웹 2.0 기반의 <동영상 직접 링크> 서비스를 오픈했다. <동영상 직접 링크>는 동영상 플레이어 창을 타사이트 블로그나 카페, 게시판 등에 통째로 옮겨 놓을 수 있는 서비스.

이 서비스는 태그 등록이 가능한 게시판 등에 링크를 거는 방식이며, 기존 외부 창과 다르게 새 창이 뜨는 번거로움이 없다. 웹상의 모든 플랫폼에 동영상이 적용돼 자유롭게 퍼지고 다른 사람과 공유가 가능하다는 장점도 있다.

또한 동영상 업로드를 지원하지 않는 웹 서비스에서도 동영상 콘텐츠를 즐길 수 있으며, 타사이트에 동영상 직접 링크를 걸면 플레이어 창에서 아우라 사이트를 방문하지 않고도 바로 동영상 콘텐츠 검색이 가능하다.

이선범 다모임사업부 차장은 "모든 웹 환경에서 동영상 UCC의 재생과 공유, 배포에 중점을 둔 <동영상 직접 링크> 서비스는 웹 2.0 시대에 맞는 동영상 플랫폼이 될 것"이라고 전망했다.

네오위즈

고고트래저 대규모 업데이트

네오위즈는 최근 유즈드림이 개발하고, 게임포털 피망에서 서비스하는 캐주얼 트래저 헌팅 액션게임 <천하무적 고고트래저>의 대규모 업데이트를 단행했다.

이번 업데이트로 세계 7대 불가사의의 이스트 섬을 닦은 카멜섬 모하이가 신규 맵으로 추가되고, 현재 유저들의 작은 커뮤니티와 휴식 공간인 틀리피오 항구 마을에는 퀘스트 부여 및 아이템거래 중계 역할을 수행할 NPC가 등장한다.

또한 유저 편의 기능을 강화, 친구들과 쉽게 게임을 같이 할 수 있는 메신저가 추가되어 접속유무와 계급 등을 바로 확인 할 수 있으며, 같이하기와 초대하기 기능을 통해 게임을 함께 즐길 수 있다.

더불어 기존의 견습채널이 견습전용채널로, 초급채널이 자유초급채널로 변경되고, 혼자하기(튜토리얼)에는 기본조작훈련, 보물쟁탈전 훈련 외에 혼자서도 가능한 보물쟁탈전 혼자하기와 몬스터 사냥

등 다양한 미션이 추가됐다.

이글루스

RSS등록 서비스 오픈

전문 블로그 서비스인 이글루스가 지난달 7일 메타사이트에 자신의 이글루스 블로그를 보다 편리하게 등록시킬 수 있는 RSS등록 서비스를 오픈했다.

메타사이트는 독립적으로 존재하는 블로그의 글을 한 곳에 모아볼 수 있는 서비스로 이글루스는 현재 등록이 가능한 올블로그와 블로그 플러스, 블로그 코리아 등 총 세 곳을 포함하여 점차 다른 메타 사이트에도 확대할 계획이라고 밝혔다.

이글루스 블로거들은 RSS등록 서비스를 통해 보다 손쉽게 다른 서비스 블로그의 글을 읽고 실시간 인기글, 어제의 추천글 등 각 메타사이트에 특화된 글도 구독할 수 있게 되었다.

또한 기존의 검색서비스와는 달리 불특정 다수가 블로그의 글을 보러 오는 것이 아니라 블로거들이 방문하여 진정한 블로그 커뮤니케이션을 형성할 수 있게 되었다.

허진영 이글루스 사업부 부장은 "그동안 개인 블로그들의 홍보공간이 부족했던 게 사실"이라며 "평소 자신의 블로그를 알리고 싶었던 블로거들에게는 높은 만족감을 줄 것으로 기대한다"고 밝혔다.

데이콤ME

한글주소서비스 다툼 베타서비스

데이콤ME가 지난달 6일 한글인터넷주소서비스와 인터넷 주소 입력창에 다양한 전송기능을 접목시킨 <다툼>을 선보이고 일반 이용자를 대상으로 시범서비스를 개시했다.

<다툼> 서비스는 기존의 한글키워드서비스와 달리 '한글.홈'의 형태로 한글 키워드와 아랫점(.), 한글 확장자로 구성되는 것이 특징이며 한글주소를 통하여 문자메시지전송(SMS), 메일보내기, 쪽지보내기 등 다양한 기능을 누구나 쉽게 이용할 수 있다.

기존 키워드서비스는 계약된 ISP가 각각 달라 동일한 키워드를 사용해도 ISP에 따라 서로 다른 사이트로 이동하는 경우가 있었지만 <다툼> 서비스는 KT·데이콤·하나로텔레콤 등 모든 ISP에 동일하게 키워드가 적용되어 이종으로 키워드를 등록해야 하는 불편함을 없앴다.

또한, 주소창에서 '한글.홈'이라는 주소 뒤에 미리 설정된 기호를 넣고 뒤에 내용을 입력하면 문자

메시지(SMS), 메일보내기, 쪽지보내기 등을 이용할 수 있다.

특히, 소호 사업자의 경우 '상품명.홈'을 등록하고 현재 운영하고 있는 상품 블로그나 카페 또는 옥션, G마켓 주소를 <다툼> 도메인과 연결시켜주는 것만으로 간단하게 고객에게 상품을 소개할 수 있고 고객이 사업자의 연락처를 모르는 상태에서도 연락이 가능해진다.

한국EMC

KTF 와이즈 ILM 프로젝트 구축

한국EMC가 KTF의 고객 정보를 정보수명주기관리(Information Lifecycle Management: ILM) 전략에 따라 관리하기 위한 'KTF 와이즈(WISE) ILM 프로젝트' 구축을 완료했다.

KTF 와이즈(WISE) ILM 프로젝트는 KTF의 고객정보관리시스템인 WISE 시스템의 지속적인 데이터 증가로 인해 초래되는 시스템의 성능 저하를 미연에 방지하고, 정보의 효율적 관리를 통해 정보의 효용성과 활용도를 제고함으로써 기존 업무의 역량 강화와 관리 비용 및 하드웨어 소요 경비 절감을 위해 진행됐다.

이번 프로젝트 완료로 KTF는 고객 데이터베이스 중 사용 빈도와 중요성이 떨어지는 오래된 데이터를 자체적인 정책기준에 따라 자동으로 압축하여 아카이빙 스토리지에 보관할 수 있는 지능형 인프라를 구축하게 되었다.

김경진 한국EMC 사장은 "KTF가 급격히 성장하는 데이터를 아카이빙하는 애플리케이션을 구축하고 효과적인 정보 활용 환경을 마련하게 됐다"고 평하며 "ILM 전략을 실제 전산환경에서 성공적으로 구현, 궁극적으로는 기업의 총소유비용(TCO)을 최소화하는 기반을 마련했다는데 프로젝트의 의의가 있다"고 설명했다.

와이더댄

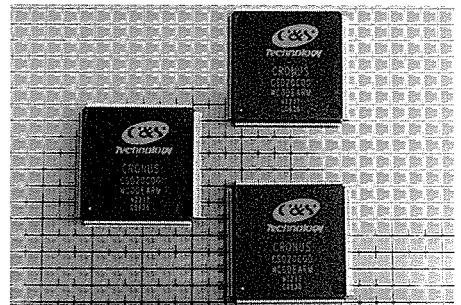
텔스트라에 통화연결음 솔루션 수출

무선인터넷 전문 기업인 와이더댄이 호주 최대 통신사인 텔스트라와 통화연결음 서비스에 관한 운영 대행 계약을 체결했다. 와이더댄은 호주 현지 SP인 m.넷(m.Net)사와 함께 최근 텔스트라 이동통신 고객들을 대상으로 <빅폰드 콜러 톤스(BigPond Caller tones)> 통화연결음 서비스를 시작했다.

박상준 와이더댄 사장은 "2002년 통화연결음 서비스를 시작으로 와이더댄은 글로벌 고객들에게 유무선 이 연계된 다양한 음악 서비스를 제공하고 있다"며, "이미 미주, 유럽 등 여러 시장에서 경쟁력이 입증된 와이더댄의 통화연결음 서비스로 텔스트라에서도 고객들 입맛에 맞춘 완성도 높고 개개인에 특화된 모바일 서비스를 제공할 수 있을 것"이라고 덧붙였다.

씨앤에스테크놀로지

VoIP 전용칩 상용화 성공



VoIP단말 전용칩 크로노스

멀티미디어 방송·통신 토털솔루션업체인 씨앤에스테크놀로지가 최근 VoIP단말 전용칩인 <크로노스(CRONUS)> 상용화에 성공했다.

<크로노스>는 인터넷이나 무선통신 환경에서 음성 및 데이터를 처리하는 고성능 칩으로, 인터넷전화 서비스에서 요구되는 각종 보이스 코덱과 오디오 플레이 등의 프로그램이 가능하도록 하여 G.723.1/G.711/G.729와 같은 보이스 코덱은 물론, MP3/AAC 등과 같은 다양한 오디오 디코더 기능을 구현한 것이 특징이다.

또한 <크로노스>는 유선기반의 VoIP폰, 가입자용 게이트웨이에 적용이 가능하며, 무선기반의 와이파이폰은 물론 기존의 900MHz 기반의 아날로그 무선전화를 대체하게 될 디지털 무선통신 방식의 ColP(cordless over IP)폰에도 적용할 수 있다. 아울러 VoIP 기능을 응용한 TPS용 셋탑박스와 보급형 홈네트워크 단말 등 다양한 분야의 디지털기기에도 적용이 가능하다.

서승모 씨앤에스테크놀로지 사장은 "인터넷전화 시장은 이제 본격적인 성장 단계에 진입하고 있으며, 세계적으로도 아날로그에서 디지털 및 통방 융합으로 무게 중심이 이동 하고 있다"며, "VoIP 시장의 확대를 위하여 크로노스를 합리적인 가격으로 제공, 국내 단말 업체의 경쟁력 확보에 큰 힘을 실어 줄 수 있을 것"이라고 밝혔다.

정통부

휴대전화·ARS 결제 중재센터 개소

정보통신부와 한국인터넷기업협회는 지난달 13일 휴대전화나 유선전화를 이용한 디지털콘텐츠 소액 결제서비스에 대한 민원을 원스톱으로 해결하기 위해 휴대전화·ARS 결제 중재센터를 개소했다.

중재센터는 이동통신 3사와 KT, 그리고 솔루션을 제공하는 다날·모빌리언스·인포허브·사이버패스 등 6개 결제대행사, 포털, 게임 등 주요 인터넷 관련기업이 참여한 가운데 구성·운영되며, 사무국은 한국인터넷기업협회에 설치된다.

그동안 유무선 소액결제 민원의 대부분은 거래명세를 확인하는 단순 민원임에도 이동사, 결제대행사, CP 등으로 이루어지는 복잡한 절차와 관련기관 간 책임회피로 인해 소비자의 불만이 많았다.

이에 따라 정보통신부와 인터넷기업협회의 중재로 관련기업들이 초기투자비와 운영비를 전액 부담하여 중재센터를 협회 사무국 내에 설치하고, 디지털콘텐츠 구매·결제 시 발생하는 오판금, 거래명세 일괄 조회, 사기 피해를 미리 방지하기 위한 피해정보 발령 등 이용자의 각종 민원을 처리하기로 했다.

중재센터는 피해 구제절차 안내, 거래내역 조회, 해결되지 않은 민원에 대한 중재, 수사기관 신고 안내 등의 업무를 수행하게 된다.

앞으로 중재센터는 정부와 민간이 공동으로 협력하는 모델로서 이용자 피해의 사전예방과 신속한 구제, 행정비용의 감소와 휴대전화·ARS 결제서비스의 신뢰도를 높이는데 이바지할 것으로 기대된다.

BEA시스템즈코리아

한국에 R&D센터 설립 발표

인프라스트럭처 소프트웨어 기업인 BEA시스템즈코리아가 국내 환경에 최적화된 기업용 솔루션을 개발하여 국내 통신 및 SOA 시장의 활성화에 기여할 수 있는 BEA 코리아 R&D센터를 설립한다고 발표했다. BEA 본사는 이를 위해 국내 R&D센터 설립 원년에만 약 30여명의 연구진을 배치할 계획이다.

BEA는 지난 7월 호주에서 열린 'BEA APAC 애널리스트/저널리스트 서밋 2006'에서 이미 한국 내 R&D센터를 포함한 대규모 투자 의사를 밝힌 바 있으며, 김형래 지사장이 R&D센터 유치를 위해 알

프레드 추앙 회장을 직접 만나 필요성을 전달하여, 국내 R&D센터의 설립이 최종적으로 결정되었다.

이번에 설립될 'BEA코리아 R&D센터'는 ▲국내 환경에 최적화된 기업용 솔루션 개발 ▲국내 통신 벤더들과의 협력 강화를 통한 기술 개발 및 통신 시장 확대 ▲선도적인 기술 개발로 국내 SOA 시장 리더로서의 입지 강화 ▲국내 고객들에게 원천 기술 기반의 신속한 서비스 제공 ▲산·학·연 협력 증진 등의 역할을 할 것으로 기대되고 있다.

그라비티

ISO 27001 인증 획득

그라비티는 최근 국내 게임 업계 최초로 정보보안 관리체계 국제표준인 'ISO 27001' 인증을 획득했다.

이번에 그라비티가 획득한 ISO 27001은 영국표준협회(BSI)의 BS7799를 모태로 출발해 지난해 11월 국제표준화기구(ISO)가 제정한 국제 보안표준규격이다. ISO 27001은 위험관리와 보안정책, 통신 및 운영 관리, 자산 관리 등 11개 분야 133개 통제항목의 심사를 통과해야 받을 수 있다.

그라비티는 지난 1월 국내 게임 업계 최초로 BS7799를 획득한 바 있으며, 지난 8월 ISO 27001의 항목 심사를 거쳐 이번 인증을 획득하게 됐다.

그라비티 관계자는 "현재 정보보호 분야에서 가장 권위 있는 'ISO 27001'을 획득함으로써 그라비티 보안 시스템의 안정성을 국제적으로 입증하게 됐다"며 "앞으로도 고객과 파트너사가 더욱 신뢰할 수 있는 안전한 보안 시스템을 제공하기 위해 노력하겠다"고 밝혔다.

인디시스템

항공물류용 RFID 태그 개발

인디시스템이 최근 항공물류분야에 전자태그를 부착, 높은 인식율과 인식거리, 장기간 배터리 교체 없이 사용 가능한 RFID Semi-Active 태그를 개발했다.

이번에 개발된 Semi-Active 태그는 기존의 RFID 태그와 달리 이미 특허 출원된 주기적 구조의 통신신호를 활용한 '항시 깨어남(Continuous Monitoring & Real-Time Wakeup)' 기능을 가진 RFID 태그로써 기존의 13.56MHz 대역에서 1m 내외(900MHz Passive Tag가 10m 내외)로

인식되는 것보다 진보된 것으로, 900MHz 대역에서 최대 100m 정도로 연동되어 높은 인식율과 거리를 자랑한다. 또한 내장된 초소형 배터리로 7년 이상 교체 없이 장기간 사용할 수 있는 제품이어서 오랜 시간 동안 세계로 운송되는 항공물류에 적합한 제품이다.

일반 RFID 제품은 단거리 내에서만 인식이 된다는 단점과 RFID 제품 내의 짧은 배터리 수명이 항공물류에 적용하기에 어려움이 있었으나, 이번에 개발된 제품은 이러한 단점들을 극복하고 RFID/USN용 Semi-Active 태그 기술과 고유의 RFID 리더기 신호에만 반응하는 주기적 구조의 통신신호를 활용한 항시 깨어남 기능의 배터리를 적용시켜 이를 해결했다.

인디시스템은 Semi-Active 태그 제품 개발 성공과 함께 연내에 신뢰성 테스트 등 본격적인 사업화를 위한 준비를 마무리 짓고, 2007년 월 10만개, 연100만개 이상의 양산체제에 돌입한다는 계획이다.

엔씨소프트

보안 로그인 시스템 확대 적용

엔씨소프트는 최근 자사 게임 <리니지>에 적용중인 보안 로그인 시스템 '린OTP(One Time Password)'를 한층 강화한 'NC OTP(NCsoft Game One Time Password)'로 업그레이드하기로 하고, 대상 게임을 기존의 리니지는 물론 <리니지Ⅱ>까지 확대했다.

보안 로그인 시스템 'OTP'는 개인이 갖고 있는 휴대전화를 통해 일회용 비밀번호를 활용하여 게임 등의 콘텐츠에 로그인하는 방식이다.

특히 새롭게 보강된 'NC OTP'는 한 개의 휴대전화로 <리니지>, <리니지Ⅱ> 모두 사용이 가능하며 각 게임 별 복수의 계정에도 적용되어 효용성이 대폭 강화됐다. 보안성 강화를 위해 본인 명의의 휴대전화와 계정 외의 서비스 신청이 차단되며 고객센터를 거쳐 가능했던 해지 및 일시정지 기능을 웹에서 간편하게 처리할 수 있도록 했다.

NC OPT의 신규가입자 및 린OTP 기존 가입자는 이달 3일까지 서비스 오픈을 기념하는 홈페이지 이벤트에 응모할 수 있고 당첨자에게는 추첨을 통해 최신형 휴대전화 등을 증정할 계획이다.

유엠플이

웹2.0 기반 동영상 서비스 공개

동영상 UCC 포털 사이트인 엠군을 운영하고 있는 유엠플이 최근 웹2.0 표준을 준수한 동영상 서비스 <태그스토리> 베타버전을 공개키로 했다.

<태그스토리>는 웹2.0 표준에 가장 적합한 것으로 PC운영체제와 웹 브라우저의 종류에 상관없이 모든 서비스의 이용이 가능하며 PC의 안정성을 떨어뜨리는 액티브X 등의 추가적인 프로그램의 다운로드가 필요 없는 것이 특징이다. 또한 기존의 카테고리나 키워드를 넘어서 '태그(tag)'를 전격 도입해 사이트 내 모든 정보가 태그를 통해 일관되게 유통되도록 했다.

또한 참여·개방·공유의 웹2.0을 구현하기 위해 누구나 동영상 업로드가 가능한 직관적인 인터페이스를 지원하며, 자신이 기존에 운영하던 블로그나 미니홈피에 손쉽게 동영상 삽입이 가능하다. 특히, 본인이 등록한 동영상을 다른 사람이 퍼갈 경우 사용자 수 및 재생횟수가 모두 집계되어 동영상 영향력의 정확한 측정이 가능하다.

<태그스토리>의 또 다른 큰 특징은 집단 지성을 이용한 유기적인 태그 입력 방식을 전격 도입했다는 점이다. 다른 이용자가 올린 동영상에도 임의로 태그 입력 참여가 가능하며 이를 통해 태그의 신뢰도를 높일 수 있도록 했다. 또한 태그를 통해 관련 동영상을 자동적으로 추출해 콘텐츠 노출 기회를 극대화 할 수 있는 것도 특징이다.

KT

올팟 서비스 개편

KT는 최근 지난해 12월 출시한 이미지 커뮤니케이션 서비스 <올팟(ALLPOT)>을 동영상 갤러리를 강화한 동영상 UCC 서비스로 개편하고, 이달 말까지 디지털액자 할인판매를 실시키로 했다.

이번에 신설한 '동영상 갤러리'는 동영상 콘텐츠를 업로드해서 편집하고, 감상할 수 있는 서비스로, 10분 이하의 동영상이라면 홈페이지 용량에 상관없이 무제한으로 올릴 수 있어 편리하다. 또한 '에세이 서비스'의 검색/편집기능을 강화해 사진과 동영상으로 그림을 그리듯 이야기를 만들어 갈 수 있게 했다.

한편, KT는 올팟 서비스 개편과 함께 디지털액자를 할인된 가격에 구매할 수 있는 더블탱크 상품을 이달 말까지 한시적으로 판매한다. 더블탱크에 가

입해 디지털액자와 흡피 용량 1기가바이트를 함께 구매한 고객은 디지털액자 할인 혜택과 함께 흡피 용량 1기가바이트를 추가로 제공받을 수 있다.

채종진 KT솔루션사업본부 상무는 "올팟 서비스는 아날로그 세상과 디지털 세상을 이어주는 이미지 시대의 감성매체"라며 "와이브로, 메가패스TV 등 다양한 서비스들과 연계한 열린 동영상 UCC 서비스로 계속 발전시켜 나갈 것"이라고 말했다.

한게임

온라인 기부 서비스 오픈

NHN이 운영하는 인터넷 게임포털 한게임은 최근 게임 콘텐츠를 이용한 게이머들의 나눔 문화 확산을 위해 게임 포털 내 기부 서비스 '한게임 해피빈(happybean.hangame.com)'을 오픈키로 했다.

'한게임 해피빈'은 게임과 사회공헌 활동이 유기적으로 결합된 새로운 형태의 온라인 기부 서비스로, 이용자들은 게임을 즐기면서 아동·청소년·장애·여성·환경·인권 등 다양한 영역의 후원 단체들이 진행하는 기부 활동에 동참할 수 있다.

우선 30개의 사회공헌단체와 함께 '집, 밥, 꿈'을 첫 번째 테마로 선정하고, 게이머들이 신맛고, 신바둑 등의 게임에서 일정 기록을 달성하면 어려운 이웃들을 위한 집 지어주기/식사 지원하기/꿈 이뤄주기 등 다양한 사회공헌활동을 위한 기부금 모금 운동에 참여할 수 있도록 했다.

회사측은 향후 NHN과 아름다운 재단이 공동 운영하는 기부 포털 사이트 '네이버 해피빈'과의 연계를 통해 전국 2만 개 이상의 시민사회·복지단체의 나눔 소식을 공유하고 게이머들이 손쉽게 자원봉사 등 후원 활동에 참여할 수 있도록 할 예정이라고 덧붙였다.

시스코시스템즈코리아

통합 WAAS 솔루션 제품군 출시

시스코시스템즈코리아는 최근 WAN 상에서 TCP 기반의 모든 애플리케이션의 성능을 가속시키는 한편 지사의 서버, 스토리지 및 백업 인프라를 통합시킴으로써 관리를 용이하게 하고 비용을 절감하는 지사용 통합 솔루션을 출시했다.

특히 이 제품은 업계에서 가장 광범위하고 확장성이 뛰어난 지사 네트워킹 소프트웨어로 최근에 출시된 시스코 광역 애플리케이션 서비스(WAAS:

Wide Area Application Services)를 포함하고 있어, WAN 최적화, 애플리케이션 가속 및 컴플라이언스 장비인 WAFS(Wide-Area File Services)의 기능이 하나의 솔루션으로 통합된 제품이다. 이와 함께, 시스코는 전 세계적으로 100만 대 이상이 구축된 시스코의 통합 서비스 라우터인 ISR(integrated services router) 상에서 작동하는 WAAS 소프트웨어를 위한 네트워크 모듈도 선보였다.

시스코 WAAS는 시스코의 애플리케이션 네트워킹 서비스와 결합된 지사용 솔루션으로, 수천개 지점의 수백만 TCP를 연결하는데 최고 16Gbps의 속도에 로드를 균형 있게 분산시키며 지원할 수 있도록 디자인 됐다.

현대통신

음성인식 요리 도우미형 주방TV 선포

현대통신은 최근 주방 생활을 편리하게 할 수 있도록 음성인식 및 요리백과기능을 추가한 소비자 친화형 주방TV (HKT-210)을 출시했다.

이 제품은 주방TV 모니터를 통해 방문자를 확인하고 현관문을 열어 주거나, 스피커폰을 이용한 전화 수발신 등 기존의 주방TV에 구현되던 홈 오토메이션 기능이 기본적으로 장착되며, 여기에서 음성인식 기능을 주방TV에 적용하고, 주부들이 요리 시 꼭 필요로 하는 요리백과사전, 요리타이머 기능 등을 추가했다.

특히 기존의 홈네트워크 시스템에서 구현되던 음성인식 기능을 주방TV에 적용해, 사양에 따라서 현관 문열림이나 채널 변경, 모드 설정 등이 가능하다. 이는 음식이나 물을 자주 만지는 주부들이 간단하게 음성으로 모드 조작을 가능케 해 주방생활을 한결 편리하게 한다.

이전에는 주부들이 요리책을 펼쳐놓고 요리하려 번거로웠지만, 앞으로 주방TV가 구현된 아파트에 가면 말 한마디로 원하는 요리를 검색하고 모니터를 보며 손쉽게 요리할 수 있다.

또한 이번 신상품은 요리하면서도 TV를 제대로 즐길 수 있게 HD방송 수신이 가능하고, 상하 90도 좌우 180~360도로 회전이 가능해 어느 자리에서도 TV를 편하게 볼 수 있게 했다.