



# 07

# 모바일 인터넷의 활용

07 Use of the mobile Internet

# 차례

## 7.1 모바일 인터넷 환경의 발전

- 7.1.1 인터넷 환경의 발전
- 7.1.2 이동통신 기술의 발전
- 7.1.3 무선인터넷 서비스

## 7.2 모바일 기기와 플랫폼

- 7.2.1 모바일 인터넷 기기
- 7.2.2 모바일 플랫폼
- 7.2.3 모바일 운영체제
- 7.2.4 모바일 웹브라우저

## 7.3 모바일 애플리케이션

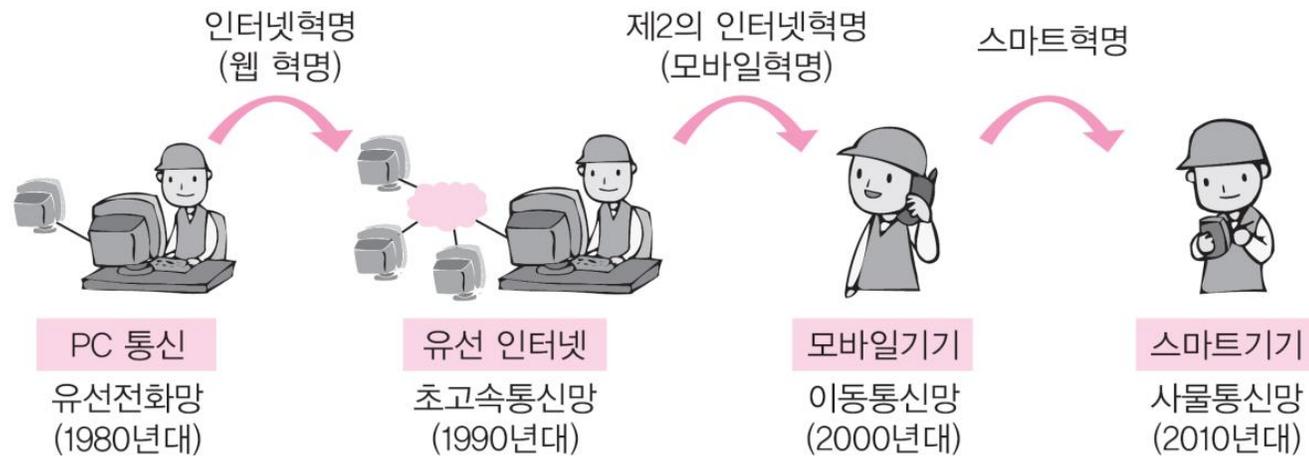
- 7.3.1 모바일 앱 마켓
- 7.3.2 모바일 웹
- 7.3.3 주요 모바일 서비스

## 7.4 모바일 콘텐츠와 스마트 혁명

- 7.4.1 스마트 콘텐츠
- 7.4.2 스마트 라이프
- 7.4.3 스마트 워크

# 인터넷 환경의 발전 ①

- 정보통신 환경에 따른 인터넷 환경의 발전
  - 1980년대, 주로 전화망으로 PC 통신이나 초기 형태 인터넷 접속
  - 1990년대, 웹 방식의 인터넷 보급 => 인터넷 혁명
  - 2000년대, 모바일 기기가 보급 => 모바일 혁명
  - 2010년대, 스마트 기기가 널리 보급 => 스마트 라이프 시대
    - 사물통신(M2M; Machine To Machine) 환경까지 제공



# 인터넷 환경의 발전 ②

## ■ 스마트폰 시대

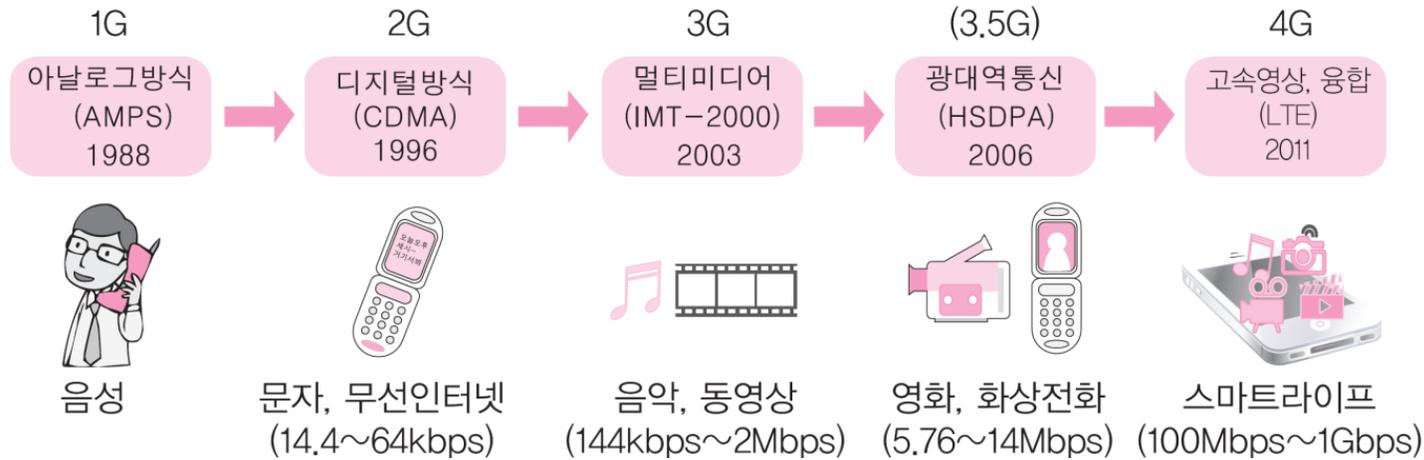
- 2007년 6월 애플사가 아이폰(iPhone)을 출시하면서
- 국내에서도 2009년 11월 아이폰이 도입되면서
- 모바일 인터넷을 이용한 데이터 서비스 요구는 급증

## ■ 인터넷을 사용하는 패러다임 변화

- 이동통신망의 발전, 스마트폰 보급, 다양한 모바일 애플리케이션
  - 24시간 언제, 어디서나, 이동 중에도 인터넷 접속이 가능한 환경
  - 스마트 기기를 통해 정보를 공유하고 의사소통
- 모바일 활성화를 통해 새로운 비즈니스 모델의 변화뿐만 아니라 스마트 라이프 등 생활의 혁명도 주도

# 이동통신 기술의 발전 ①

## 이동통신 서비스 기술의 발전



- 1세대 아날로그 방식, 음성통화 목적
- 2세대 디지털 방식, 음성 이외에 데이터의 송수신이 가능
  - 1990년대 초 상용화
  - 우리나라 및 태평양 지역의 CDMA 방식, 유럽의 GSM 방식이 대표적
  - 2000년대 들어서면서 문자위주의 무선인터넷 서비스 시작

# 이동통신 기술의 발전 ②

- 3세대 멀티미디어 서비스, 본격적인 모바일 인터넷 가능
  - 2003년경 시작, IMT-2000이라 명명
  - 우리나라 및 미국의 CDMA2000, 유럽의 W-CDMA 방식이 대표적
- 3.5G 서비스
  - 2007년부터 HSDPA 서비스 시작
  - 최대 다운로드 속도 14Mbps와 업로드 속도 5.76Mbps 지원
  - 이동중에도 연속적인 인터넷 접속이 가능한 LTE 및 WiBro 기술 개발
- 4세대 이동통신 정의(ITU)
  - 정지시 1Gbps, 고속 이동시 100Mbps 데이터 전송속도 지원
  - 2011.7 SK텔레콤과 LG U+에서 4G LTE(Long Term Evolution) 서비스를 시작
  - 2012.1 KTF에서 4G WiBro(Wide Broadband) 서비스 시작

# 무선인터넷 서비스 ①

## ■ 무선인터넷(Wireless Internet)

- 무선으로 모바일 단말기를 이용하여 인터넷 정보나 멀티미디어 데이터를 송수신하는 것
  - 휴대폰, PDA, 태블릿PC, 노트북 등의 각종 무선단말기를 이용
  - WiFi, WiBro, LTE 등 무선데이터 통신망이나 이동통신망을 통해
  - 인터넷에 접속하여 데이터 서비스를 받는 것

## (1) 무선인터넷 서비스의 유형

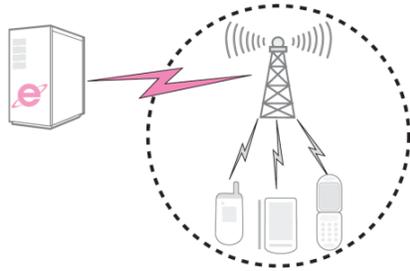
### ■ 고정형 무선인터넷

- 무선 LAN이나 핫스팟(HotSpot) 지역을 설치하여 인터넷 서비스
- 구역 내에서는 이동 가능, 해당 지역을 벗어나면 서비스 중단
- WiFi 경우 무료 혹은 정액제 요금을 지불하면 제한없이 이용

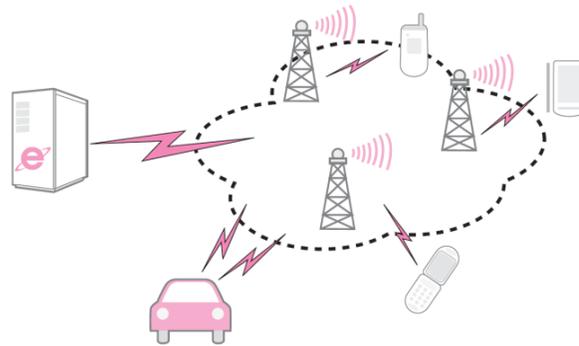
# 무선인터넷 서비스 ②

## ■ 이동형 무선인터넷

- 휴대폰이나 스마트 기기에서 이동통신망으로 인터넷 서비스
- 협의의 이동형 무선인터넷 => 모바일 인터넷
- 모바일 인터넷의 특징
  - 이동 중에도 사용이 가능한 이동성, 실시간으로 정보를 송수신하는 즉시연결성, 어디에서나 휴대가 간편한 휴대성
  - 사용료가 이용시간과 데이터 전송량에 따라 부과되어 많은 비용부담



(a) 고정형 무선인터넷 서비스

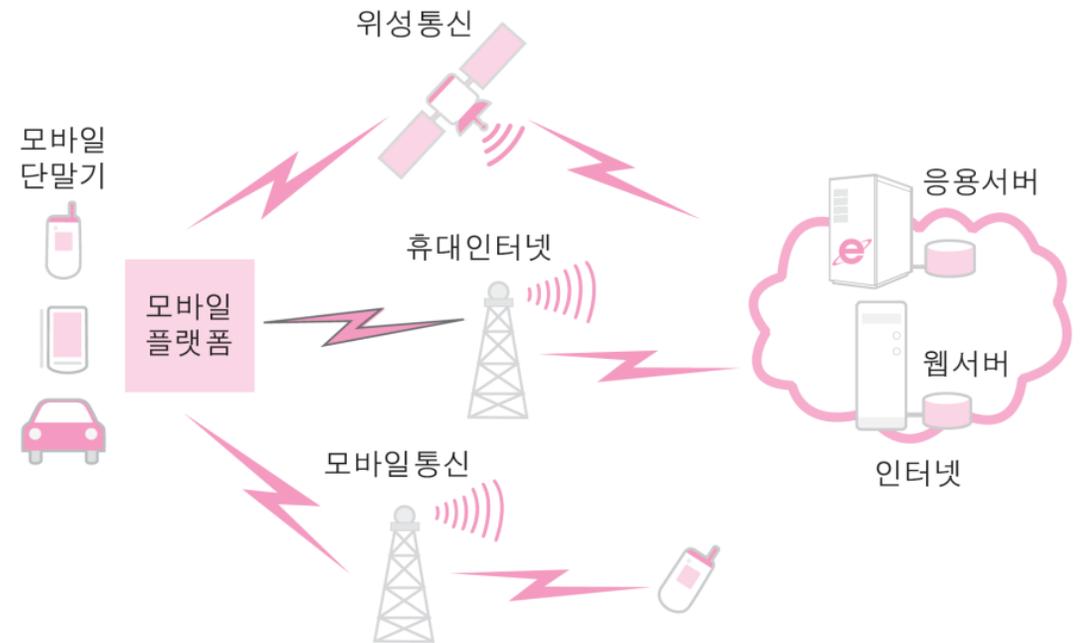


(b) 이동형 무선인터넷 서비스

# 무선인터넷 서비스 ③

## (2) 모바일 인터넷 서비스의 구성요소

- 단말기
  - 사용자가 멀티미디어를 포함하는 인터넷 정보 송수신
  - 휴대폰, PDA폰, 스마트폰, 태블릿PC, eBook 단말기
- 네트워크
  - 인터넷 데이터를 효과적으로 전달
  - 이동통신망, 위성통신망, 무선 LAN
- 모바일 콘텐츠
  - 사용자에게 전달될 내용
  - 애플리케이션 및 데이터
- 플랫폼
  - 콘텐츠를 작성하고 실행
  - 모바일 운영체제, 웹브라우저, 앱 스토어



# 모바일 인터넷 기기 ①

## ■ 모바일 기기의 한계성

- 휴대하기 편하도록 크기가 작고 무게도 가벼워야
  - 화면의 크기가 작고 프로세서의 성능도 PC에 비해 낮다
- 배터리의 충전능력이 매우 큰 제약사항
  - 전력소모량이 큰 프로세서는 곤란
- 키보드나 마우스와 같은 편리한 입력장치 사용 불가능
  - 편리한 사용자 인터페이스 요구

## ■ 모바일 기기의 새로운 인터페이스

- 개인이 휴대하기 간편하여 이동성이 좋다
- 음성입력, 카메라, 위치정보 등 모바일 기기의 센서 기능 이용

# 모바일 인터넷 기기 ②

- 모바일 단말기의 종류

- 일반 휴대폰

- 3G 혹은 3.5G 휴대폰: ' 피쳐폰(Feature Phone)'
    - 음성통화 이외에 무선인터넷 및 정보처리를 위한 컴퓨팅 기능 내장

- 스마트폰(Smart Phone)

- 고기능의 범용 운영체제 탑재, 다양한 애플리케이션을 자유롭게 실행
    - '손 안의 PC'
      - 넓은 화면, 편리한 인터페이스, 멀티미디어 기능을 지원
    - 애플의 아이폰과 삼성전자의 갤럭시폰이 대표적

# 모바일 인터넷 기기 ③

- 태블릿 PC
  - 2010.4 애플사, 9.7" 화면 0.5" 두께의 아이패드(iPad)로 시작
  - 스마트라이프 혁명에 큰 역할
    - 가볍고 큰 화면, 들고 다니며 모바일 인터넷, 멀티미디어 감상, 이메일 작업
  - 삼성전자의 갤럭시탭, 애플사의 아이패드3, 구글사의 넥서스탭 경쟁
- 전자책 단말기
  - 2007년 아마존의 킨들(Kindle)이 전자책 단말기 시장을 본격적 형성
  - 휴대형 단말기를 통해 이동 중에 무선 인터넷으로 출판물을 구독
    - 멀티미디어 데이터도 받아 보는 등 태블릿 PC와 동등한 수준의 기능 제공



(a) 일반 휴대폰



(b) 스마트폰



(c) 아이패드



(d) 킨들파이어

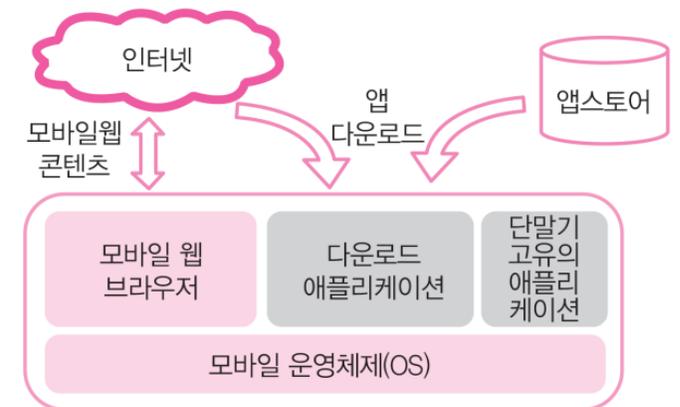
# 모바일 플랫폼 ①

## ■ 시스템 소프트웨어

- 모바일 운영체제(OS): 모바일 단말기용 시스템 소프트웨어

## ■ 애플리케이션

- 다운로드 애플리케이션: 사용자가 인터넷이나 앱스토어에서 직접 다운로드하여 실행, 게임, 음악, 이터닝 등 다양한 앱(App)
- 모바일 웹브라우저: 모바일 기기에서 실행되는 웹브라우저
- 내장 애플리케이션: 모바일 운영체제에 직접 구현된 프로그램



# 모바일 플랫폼 ②

## ■ 모바일 운영체제(OS)

- 휴대폰에서 PC의 운영체제와 같은 역할을 수행
- 모바일 플랫폼
  - 스마트폰의 프로세서, 메모리, 화면 등의 하드웨어를 관리하고 운영
  - 모바일 애플리케이션이 실행되는 소프트웨어 플랫폼 역할
- 공개형(Open) 모바일 운영체제가 대세
  - 개발자들에게 API 및 개발도구를 무료로 제공해주는 공개전략 추진
- 구글 안드로이드(Android), 애플 iOS, 블랙베리(Blackberry), 심비안(Symbian), 마이크로소프트 윈도우즈, 삼성전자 바다 등



# 모바일 운영체제 ①

## ■ 애플 iOS

- 아이폰과 아이패드에 탑재된 모바일 운영체제
- 멀티터치, 큰 화면, 다중작업 기능이 주요 특징
  - 단말기 및 인터페이스 디자인이 큰 경쟁력
- API 공개 및 앱스토어(AppStore)
  - 일반 개발자들이 제작한 애플리케이션을 일반 고객이 구매
- 아이팟, 아이폰, 아이패드까지 같은 운영체제로 수직계열화
- 애플사 제품에만 탑재하는 방식의 폐쇄적인 독점 전략

# 모바일 운영체제 ②

## ■ 구글 안드로이드

- 오픈소스(Open Source) 전략, 여러 단말기사들이 채택토록 유도
- 안드로이드 API와 개발도구를 무료로 제공
  - 안드로이드 마켓을 통해 일반 개발자들의 앱을 일반 고객에게 판매



1.5  
컵케익



1.6  
도우넛



2.0/2.1  
이클레어



2.2  
프로요



2.3  
진저브레드



3.0/3.1  
하니콤



4.0  
아이스크림



4.1  
젤리빈

## ■ 기타 모바일 운영체제

- 마이크로소프트: 윈도우즈 모바일, 윈도우즈 폰7
- 노키아의 심비안, RIM사의 블랙베리, 삼성전자의 바다(Bada)
- 타이젠(Tizen): 리눅스 재단의 오픈소스 프로젝트,
  - HTML5 기반 애플리케이션에 최적화된 운영체제

# 모바일 웹브라우저 ①

- 모바일 브라우저 혹은 모바일 웹브라우저
  - 모바일 기기에서 인터넷의 자료나 모바일 웹 서비스에 접속
  - 초기 2G, 2.5G 휴대폰: 모바일 단말기의 성능이 너무 부족
    - WAP(Wireless Application Protocol) 방식의 접속규약을 제정
  - 3G, 3.5G 휴대폰: 풀 브라우징(Full Browsing) 방식의 서비스
    - 화면이 작고 속도가 느리며 일부 호환성 부족으로 불편함
  - 스마트폰: 진정한 의미의 풀 브라우징이 가능
    - 모바일 단말기 특징에 맞추어 작은 화면에 최적화된 인터페이스 구현



(a) 2G WAP 브라우저  
(SK Nate, KT MagicN)



(b) 3G 풀 브라우저  
(LGT OZ)



(c) 스마트폰 웹브라우저  
(안드로이드 기본 브라우저)

# 모바일 웹브라우저 ②

## ■ 웹브라우저 사용 현황

- 대부분의 사용자들은 스마트폰에 내장된 웹브라우저를 사용
- 사파리 브라우저
  - 아이폰뿐만 아니라 아이패드와 맥북까지 애플사 기기에 최적화
  - 성능이 우수할 뿐 아니라 애플사 계열의 기기 간에 호환성 우수
- 안드로이드 기본 웹브라우저
  - 간단하면서도 불편함 없는 기능 및 인터페이스를 제공
  - 구글에서 선보인 모바일용 크롬 브라우저의 사용이 증가될 전망
- 그 외에 오페라 미니 브라우저, 돌핀 웹브라우저, 파이어폭스 모바일 웹브라우저



사파리



안드로이드



모바일 크롬



Opera Mini

오페라 미니



돌핀 브라우저

# 모바일 앱 마켓 ①

- 모바일 앱(App)
  - 모바일 네이티브 애플리케이션
    - 특정 운영체제에서 제공하는 환경에서 개발된 애플리케이션
  - 각 플랫폼 업체의 모바일 앱마켓에서 앱을 다운로드 받아 실행
- 앱스토어(App Store): “Application Store”
  - 모바일 앱을 자유롭게 사고 파는 온라인 상의 장터(Market Place)
  - 2008.7 애플사가 아이폰을 출시하면서 앱스토어 서비스 시작
  - 운영사가 모바일 플랫폼의 API와 SDK를 제공, 일반 개발자들이 만든 애플리케이션을 등록하면 누구나 원하는 앱을 다운로드
  - 판매수익은 개발자와 앱 마켓 운영사가 7:3정도의 비율로 분배
  - 모바일 생태계 활성화에 큰 기여
    - 개발자에게는 편리하고 수익회수 보장, 사용자에게는 선택 기회 확장

# 모바일 앱 마켓 ②

## ■ 앱마켓 현황

- 애플의 앱스토어, 구글의 플레이, 노키아의 OVI 스토어, 마이크로소프트의 윈도우 마켓플레이스 등 경쟁, 최근 아마존도 시작
- 국내의 경우 SK텔레콤의 T스토어, 삼성전자의 삼성앱스, LG U+의 OZ스토어, KTF의 올레마켓 등

(2011.7월 기준)

표 7.1

국내에서 이용 가능한 앱마켓 현황  
(자료출처: 2011.9.21. 한국경제)

서비스사	애플	구글	SK텔레콤	KTF	LG U+	MS
서비스명	앱스토어 	안드로이드 마켓 	T스토어 	올레마켓 	OZ스토어 	윈도우즈마켓플레이스 
등록 앱 갯수	435,445	419,886	110,000	29,055	15,387	-
사용가능 OS	iOS	안드로이드	안드로이드, 윈도우모바일	안드로이드, 윈도우모바일	안드로이드, 윈도우모바일	윈도모바일, 윈도우폰7
이동 통신사	SKT, KTF	SKT, KTF, LG U+	SKT	KTF	LG U+	SKT, KTF, LG U+
수수료	30%	30%	30%	30%	30%	30%

# 모바일 웹 ①

## ■ 모바일 앱

- 각 운영체제에 따라 해당하는 프로그램으로 개발(Java, Objective-C, C++ 등)
- 인터넷이나 앱스토어를 통해 다운로드하여 설치
- 처리속도가 빠르며, 편리한 사용자 인터페이스를 제공, 하드웨어를 효율적 제어
- 특정 운영체제에서만 실행
- 일정관리, 온라인뱅킹, 뉴스서비스, 지도, 이메일, SNS

## ■ 모바일 웹

- HTML이나 자바스크립트등의 웹 표준기술로 작성
- 웹브라우저를 기반으로 접속하여 실행
- 플랫폼에 종속적이지 않아 여러 플랫폼에서 동일한 웹 애플리케이션 실행 가능
- 쇼핑, 정보검색, 엔터테인먼트 등 서비스 (모바일 앱과 모바일 웹은 상호 보완적으로 사용)
- 아직 단점이 많지만 진화 중

# 모바일 웹 ②

	모바일 웹	모바일 앱(네이티브 앱)
구현방식	유선 웹과 동등한 기술 사용 (HTML, Javascript, JQuery 등)	단말기 플랫폼에서 지원하는 언어로 개발 (Objective-C, Java, C++ 등)
개발	유선 웹과 같은 환경으로 한 가지만 개발	플랫폼에 따라 별도로 개발
배포	모바일 웹브라우저로 접속하여 바로 실행	앱마켓에 등록된 앱을 고객이 다운로드
설치	별도의 설치 과정 필요 없음	다운로드 받은 앱을 단말기에 설치 후 실행
업데이트	유지 관리 및 서비스 변경이 용이	개정판 배포 및 설치에 시간 소요
실행속도	네트워크 접속으로 상대적 속도 느림	단말기에 최적화되어 속도 및 성능 우수
오프라인	원칙적으로 오프라인시 사용불가	오프라인으로도 사용가능
UI 접근성	상대적으로 낮음	단말기 특성을 반영한 최적화된 인터페이스
기기 연동	단말기 기능 사용 및 데이터 저장 불가능	단말기의 기능 활용과 데이터 저장 가능

# 모바일 웹 ③

- 하이브리드 앱 방식

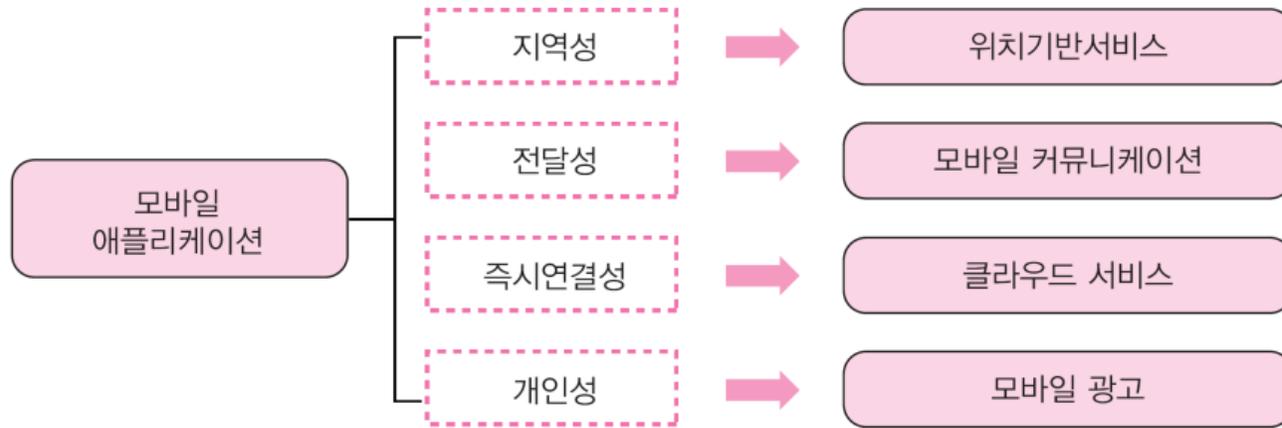
- 모바일 웹과 모바일 앱 방식의 장점을 최대한 통합
  - 웹 기술을 주로 이용하여 애플리케이션 내부 구조와 인터페이스 작성
  - 단말기 센서 등 단말기 제어 기능은 전용 API를 사용하여 코딩
  - 일반 모바일 앱처럼 단말기에서 실행이 되도록 패키징
- 배포가 쉬우며 여러 플랫폼에서 핵심기능을 같이 사용하는 장점

# 주요 모바일 서비스 ①

## ■ 모바일 애플리케이션의 특성

- 즉시연결성(Instant Connectivity): 항상 상대방과 연결 가능
- 지역성(Localization): 현재 위치를 항상 파악
- 전달성(Communicability): 다른 사용자와 실시간 데이터 송수신
- 개인성(Personalization): 상황에 따라 개인별 콘텐츠가 제공

## ■ 모바일 환경의 특성에 따라 차별화된 서비스



# 주요 모바일 서비스 ②

## (1) 위치기반서비스(LBS; Location Based Service)

- 사용자의 휴대폰의 위치정보와 주변 지리정보를 이용하여 무선 인터넷을 통해 각종 애플리케이션을 제공하는 서비스
- GPS(Global Positioning System)칩이 기본으로 탑재
- 카메라에 기반한 증강현실(Augmented Reality) 기술과 결합되어 더욱 진화된 서비스로 성장
- 위치정보 기반 정보, 오락, 안전보장, 위치추적, 상거래 서비스



(a) SK T맵 서비스



(b) 안드로이드 앱 - 스마트 안심귀가

# 주요 모바일 서비스 ③

## (2) 모바일 커뮤니케이션 서비스

- 모바일 인스턴트 메신저
  - 무선인터넷을 통하여 실시간으로 현재 접속자들과 문자로 대화
  - SMS나 MMS는 이동통신망을 통하여 메시지 데이터를 전송
  - '카카오톡'이 대표적인 서비스
- 모바일 소셜네트워크서비스(SNS)
  - 모바일 페이스북(Facebook), 트위터(Twitter), 미투데이(me2day) 등



(a) 카카오톡



(b) 모바일 페이스북



(c) 트위터

# 주요 모바일 서비스 ④

## (3) 모바일 클라우드 서비스

- 클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing)
  - 소프트웨어, 메모리, 프로세서 등 IT자원 및 응용서비스를 사용자 컴퓨터에 직접 설치하지 않고 원격으로 빌려서 사용하는 형태의 서비스
  - 여러 서버에 있는 자원을 이용하고, 사용량에 따라 비용 지불
- 모바일 클라우드 서비스
  - 모바일 기기로 언제 어디서나 즉시 접속하여 클라우드 컴퓨팅 서비스
  - 모바일 앱을 모바일 클라우드 애플리케이션에 접속하여 바로 사용
  - 애플 모바일미(MobileMe), 아이클라우드(iCloud)
  - 구글 드라이브(Google Drive), 클라우드 프린트(Cloud Print)



(a) 모바일미 서비스



(b) 아이클라우드 서비스



(c) 구글드라이브 서비스

# 주요 모바일 서비스 ⑤

## (4) 모바일 광고 서비스

- 특정 대상이나 위치에 있는 이용자에게 특화된 타깃 광고가 가능
- 개인화뿐 아니라 지역성이나 즉시 연결성의 특성 반영
- 검색 및 배너 광고가 주류, 또한 비디오나 앱 광고도 주목
- 모바일 광고 플랫폼: 구글 'Admob'과 다음 'Ad@m'이 많은 관심

표 7.3

모바일 광고의 종류

종류	설명
메시지광고	SMS 및 MMS 형태의 광고로 모든 휴대폰에 적용 가능하다.
배너광고	모바일앱 혹은 모바일웹 내에 포함된 광고로 관심집중도가 높다.
검색광고	포털사이트에서 주도하고 있으며, 모바일웹과 함께 성장이 예상된다.
비디오광고	동영상이나 TV 시청시 앞단에 플레이되는 광고로 효과가 크다.
앱광고	스마트폰에 적합한 광고로 앱이나 플랫폼 내에 포함시킨 광고이다.

# 스마트 콘텐츠 ①

## ■ 디지털 콘텐츠

- 사용매체의 발전에 따라
  - 인터넷 콘텐츠 => 모바일 콘텐츠 => 스마트 콘텐츠
- 스마트 콘텐츠가 기존의 모바일 콘텐츠와 다른 특징
  - 다양한 개발자가 직접 개발하고 오픈마켓을 통해 유통에 참여
  - 큰 화면, 멀티미디어, 위치파악, 각종 센서 등 스마트기기의 특징 활용

## ■ 출판 콘텐츠

- 스마트폰, 태블릿PC에서는 큰 화면으로 충분히 가독성이 개선
- 전자책 단말기와 태블릿PC가 전자출판 시장의 활성화에 큰 기여
  - 아마존의 킨들, 애플사의 아이패드
- 전자책 앱마켓
  - 애플 아이북스(iBooks), 구글북스(Google Books), 아마존 앱스토어

# 스마트 콘텐츠 ②

## ■ 게임 콘텐츠

- 스마트폰의 기능을 반영한 특징적인 게임
  - '앵그리버드' 터치센서 이용, '템플런', '바운싱볼' 중력센서 이용
- SNS 연계: '애니팡', '드래곤플라이트'는 '카카오톡'과 연계
- 고품질 화면의 대형 모바일 RPG 게임: '던전헌터'



(a) 앵그리버드



(b) 애니팡



(c) 던전헌터

## ■ 음악 콘텐츠

- SK텔레콤의 '멜론'이나 KTF의 '도시락' 등 이동통신사뿐만 아니라 다양한 음원 서비스 업체가 음악콘텐츠 제공
- 스트리밍 서비스의 사용 비중이 많이 증가

# 스마트 콘텐츠 ③

## ■ 영상/애니메이션 콘텐츠

- 고속의 무선인터넷, 태블릿PC 등 큰 화면의 스마트 기기의 출현으로 본격적인 서비스가 기대
- 무선인터넷 이용요금 하락과 스트리밍 방식 서비스로 활성화

## ■ 정보 콘텐츠

- e-러닝 분야에 많은 관심
  - 큰 화면으로 인해 가독성이나 멀티미디어 처리 기능이 향상되어 학생들 교과학습이나 일반인 어학학습에 여러 가지 편리성을 제공
- 생활정보, 금융·법률 등 전문정보, 공연·취미 등 오락정보 제공
- 스마트 라이프(Smart life), 스마트 워크(Smart work) 시대로 진화

# 스마트 라이프 ①

## ■ 스마트폰 사용의 특징

- 언제 어디서나 휴대, 인터넷에 항상 접속되어(Always Connected) 있는 상태로 모바일 앱이나 모바일 웹을 이용
- 우리의 라이프스타일을 변화
  - 개인적인 일상생활이나 커뮤니케이션 수단, 스마트교육, u-헬스케어 등 사회 전반적인 생활까지도 변혁

## ■ 생활밀착형 앱

- 비용을 절감하며 시간활용을 극대화
- 지도, 교통안내, 식당검색, 표예매, 가격비교 등 똑똑한 기능 제공
- 출판, 게임, 음악, 영상 등 각종 엔터테인먼트 콘텐츠 제공
- 스마트한 경제활동: 다양한 전자상거래 통합 서비스
  - 모바일커머스 및 모바일금융이 더욱 발전

# 스마트 라이프 ②

- 스마트 시대의 커뮤니케이션 서비스: 페이스북, 트위터, 카카오톡
  - 정보교류나 인맥관리와 같은 개인간 소통수단으로 주로 사용
  - 기업의 광고, 마케팅 채널, 정부기관의 소통수단으로 활용 기대

그림 7.16

생활밀착형 스마트폰 앱



# 스마트 워크 ①

## ■ 스마트 워크 시대

- 시간, 장소에 상관없이 편리하고 똑똑하게 근무하는 업무환경
- 여성 및 장애인들이 재택근무로 경제활동 참여가 가능
  - 저출산 고령화 시대를 대비
- 환경적으로는 출퇴근 및 근무시간에 소요되는 에너지 절감
- 궁극적으로는 일과 삶의 균형(Work & Life Balance)을 추구
  - 근로자들의 만족도와 생산성을 향상

## ■ 스마트 워크 환경에서 근무방식

- 모바일 근무: 이동 중이나 현장에서 업무처리하는 모바일 오피스
- 재택 근무: 개인의 가정에서 업무를 처리하는 홈 오피스
  - 육아문제가 걱정되는 여성, 출퇴근이 불편한 장애인의 근무 가능
  - 환경문제에도 많은 도움

# 스마트 워크 ②

- 스마트워크센터
  - 자신의 주거지와 가까운 지역에 있는 업무처리가 가능한 원격근무용 사무실에 출근하여 근무할 수 있도록 환경을 제공하는 센터
  - 업무에 필요한 IT인프라와 사무환경 제공
  - 보육시설이나 휴게시설 등 편의시설도 마련
- 사람과 일이 같이 움직이는 시대
  - 직장이 아닌 직업을 선택하고 취업이 아닌 창업을 장려하는 시대

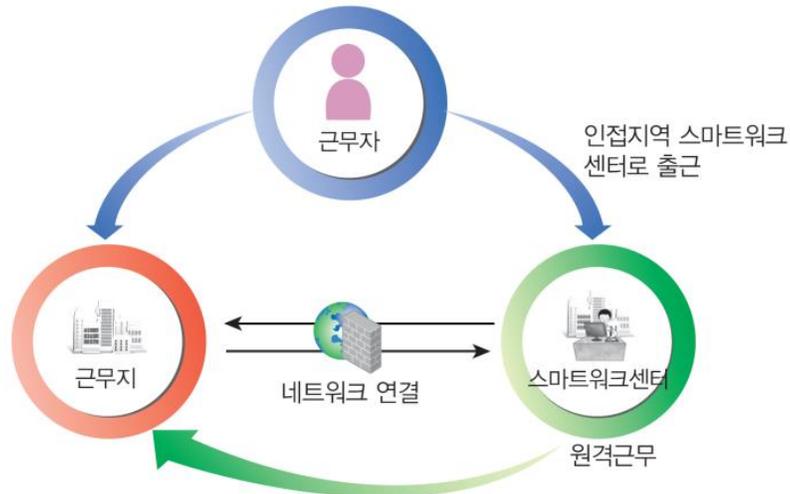


그림 7.17

스마트워크센터의 개념  
(출처: 스마트워크센터)