

## 제16회 M-Commerce 관리자 2급 2차 A형 정답

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	3	1	3	4	3	1	2	1
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	2	2	2	3	4	2	4	2	1
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
3	2	4	4	2	3	2	4	1	1
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
4	3	2	1	2	1	2	1	1	4
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
1	1	3	2	2	4	3	2	4	1
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
3	2	4	1	3	1	2	4	4	1
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
2	1	3	4	2	4	4	1	3	4
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
1	2	2	2	2	4	3	2	3	1

※ 다음 사항을 확인하신 후 시험을 시작하시기 바랍니다.

- 본 문제지는 총 10페이지, 80문제(과목 1 : 1~40번, 과목 2 : 41~80번)로 구성되어 있습니다.  
페이지와 문제수가 맞는지 확인하시기 바랍니다.
- 과목별 문제수 및 문제당 배점
  - 과목 1 : 40문제 × 2.5점 = 100점
  - 과목 2 : 40문제 × 2.5점 = 100점
- 합격기준
  - 평균 60점 이상
  - 과목당 40점 미만 과락  
(1과목 : 40점, 2과목 : 40점 미만)

### 과목1 (1-40)

1. 무선인터넷 광고의 특징으로 볼 수 없는 것은?

- ① 불특정 다수성
- ② 소비자의 광고 통제성
- ③ 간결성
- ④ 사용자의 능동적 선택성

2. 무선인터넷 미디어를 기존 미디어와 비교할 때 나타나는 특징으로 보기 힘든 것은?

- ① 휴대폰의 대중화에 따라 무선인터넷은 항상 생활 주변에 존재하는 미디어
- ② 무선인터넷에 접근하기 위한 단말기의 제약
- ③ 언제 어디에서 누가 광고를 볼 것인지에 대한 자세한 정보를 얻을 수 있는 미디어
- ④ 대중 마케팅만이 가능한 미디어

3. 다음 중 주요 개인화 타깃이 어려운 것은?

- ① 광고관련 무선 어플리케이션
- ② 위치관련 무선 어플리케이션
- ③ 제조업무관련 무선 어플리케이션
- ④ 알림관련 무선 어플리케이션

4. 무선 마케팅을 실천하는 방법으로 볼 수 없는 것은?

- ① 개인정보 제공
- ② 광고 수용에 대한 대가 지급
- ③ 광고 수용 대가로 서비스 무료 이용
- ④ 서비스 이용 대가로 제품 무료 제공

5. 모바일 커머스 상품개발 전략을 올바르게 설명한 것은?

- ① 아웃소싱 전략 : 시장에서의 위험과 기술발전에 대하여 수동적으로 대처하는 전략으로써 기획과 관련된 기능은 외부화하고 생산을 내부화하는 전략
- ② 제휴전략 : 한정된 자원과 능력을 보유 시, 타 기업에게 내부인력을 지원하는 전략
- ③ 공동개발 전략 : 아웃소싱과 제휴전략의 절충형 모델로써, 지속적이고 우호적인 관계 형성이 중요한 전략
- ④ 자체개발 전략 : 기업 내에 많은 인력과 기술, 마케팅, 기획 등의 핵심적인 역량을 외부화하는 전략

6. 유형별 비즈니스모델 분류와 관련성이 먼 것은?

- ① 매칭형 비즈니스 모델
- ② 중개형 비즈니스 모델
- ③ 판매형 비즈니스 모델
- ④ 수익형 비즈니스 모델

7. 유형별 비즈니스 모델 분류에서 꽃 배달 전문 온라인 상점에 해당되는 것은?

- ① 몰(Mall)형
- ② 순경매형
- ③ 카테고리 킬러형
- ④ 서비스 매칭형

8. 인터넷을 통해 음악을 다운로드 받고 비용을 지불하는 것과 관련되는 MC 비즈니스 수익 모델은?

- ① 판매형 모델      ② 가입형 모델
- ③ 중개형 모델      ④ 수수료 모델



9. 다음의 비즈니스 수익 모델들 중 오버추어(Overture)사의 비즈니스 모델은?
- ① 서비스제공 모델
  - ② 키워드광고 모델
  - ③ 판매형 모델
  - ④ 가입형 모델
10. 무선(휴대폰)인터넷 관련업체와 플랫폼과의 관계가 적합한 것은?
- ① 쉐컴 - BREW
  - ② 신지소프트 - GNEX
  - ③ 선 - JVM
  - ④ XCE - GVM
11. 정보통신부는 2006년 2월에 IT강국 코리아의 글로벌 위상을 강화하고 유비쿼터스 IT 허브 도약 기반을 구축하기 위하여 기존의 IT-839 정책을 수정한 u-IT839 정책을 발표하였는데, u-IT839의 3대 인프라에 속하지 않는 것은?
- ① USN                      ② VoIP
  - ③ BcN                      ④ 소프트 인프라웨어
12. M-Commerce의 비즈니스 유형 중에서 B2C 서비스의 종류가 아닌 것은?
- ① 모바일 게임      ② 모바일 ERP
  - ③ 모바일 बैं킹      ④ 모바일 쇼핑
13. 인터넷 비즈니스를 정의하는데 있어 4C를 정의하는데, 다음 중 4C에 해당되지 않는 것은?
- ① 상거래(Commerce)
  - ② 컴퓨터(Computer)
  - ③ 통신(Communication)
  - ④ 커뮤니티(Community)
14. 모바일 콘텐츠를 구축하기 위한 기술 기반 중에서 콘텐츠 개발을 손쉽게 용이하게 하며, 개발된 콘텐츠의 상호 운용성을 보장하기 위하여 정보통신부에서 주도하여 표준으로 제정한 무선인터넷 표준 플랫폼은?
- ① MAP                      ② WIPI
  - ③ JAVA                      ④ BREW
15. 인터넷 또는 M-Commerce를 위한 비즈니스를 선점하기 위하여 자신이 개발한 비즈니스 유형을 다른 사람으로부터 보호받기에 가장 적합한 방법이라고 판단되는 것은?
- ① 아무런 조치 없이 바로 서비스를 시작한다.
  - ② 주변에 있는 전문가들에게 비즈니스 모델을 보여주고 자신이 개발한 것이라고 주장한다.
  - ③ 자신의 발명한 비즈니스의 독창성을 상세히 설명하여 비즈니스 모델 특허를 제출한다.
  - ④ 신문 또는 인터넷 매체를 통하여 자신이 개발한 비즈니스 유형을 다량 배포한다.
16. 다음 중 M-Commerce를 포함한 전자상거래 비즈니스 유형 분류가 아닌 것은?
- ① P2P                      ② G2B
  - ③ B2B                      ④ M2B
17. 가상망 운영업체 모델(MVNO : Mobile Virtual Network Operator)에 대한 설명으로 틀린 것은?
- ① 가전업체가 자신의 대리점을 통해 물건을 판매하는 것과 같은 일종의 인터넷 상점 개념이다.
  - ② MVNO를 도입할 경우 고객의 선택권 확대, 서비스 종류의 다양화, 요금인상 등의 효과가 있다.
  - ③ 1999년 11월 영국의 버진모빌이 처음으로 상용화했다.
  - ④ 무선 네트워크 망에 무관하게 자신의 브랜드와 서비스를 제공하는 사업자를 말한다.



18. MC 비즈니스 모델의 “서비스 제공단계” 에서 수행되어야 하는 것을 모두 고르시오.

가. 서비스 제공 프로세스 수정 및 보완  
나. 킬러애플리케이션 선정 및 개발  
다. 시장 경쟁력 분석 및 신속한 반영  
라. 콘텐츠 소스 확보

- ① 나, 다                      ② 가, 나  
③ 나, 라                    ④ 가, 다

19. MC 비즈니스 모델의 발전방향에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

- ① 단말기 제조업체는 다수의 콘텐츠 업체와의 제휴를 통한 주도권 확보에 노력하고 있다.  
② 초기 무선 포털시장은 무선 콘텐츠업체들이 선점하고 있다.  
③ 인터넷 포털 업체들은 무선 포털로 영역을 확장하고자 한다.  
④ 무선인터넷 활성화를 위해서 정부의 육성 정책이 뒷받침돼야 한다.

20. 모바일 마케팅의 효과를 극대화하는데 있어서 가장 중요한 변수로 알맞은 것은?

- ① 고객의 허락 여부  
② 적절한 보상 정책  
③ 정확한 고객 정보 확보  
④ 오차 없는 고객 위치 파악

21. 아래의 무선인터넷 접속 기술 중 가장 오래된 기술은?

- ① WCDMA  
② CDMA2000 1xEV-DO  
③ GSM  
④ HSDPA

22. 고객중심의 유통채널 관리에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 무선 인터넷 사용 실태 조사  
② MSP(Mobile Service Provider) 독점권 강화  
③ 소비자의 소비형태 조사  
④ 무선 인터넷 통화 품질 조사

23. 모바일 무선 단말기는 데스크톱 단말기와는 차이가 있다. 무선 단말기의 제약 사항이 아닌 것은?

- ① 입력 방식의 제한  
② 이동성을 위한 소비전력의 제한  
③ 제한된 표시화면  
④ 커버리지 내에서 사용할 수 있는 위치의 제한

24. 무선 마케팅은 여러 다른 용어와 동의어로도 사용하고 있는데 무선마케팅의 특징을 반영한 단어 중 틀린 것은?

- ① 일대일 마케팅 : 소비자 개개인에게 다양한 정보 등을 제공해주는 마케팅  
② 개인화 마케팅 : 휴대폰 사용자 개개인에게 초점이 맞추어진 다양한 마케팅  
③ 모바일 마케팅 : 이동 중 휴대폰을 이용한 다양한 마케팅  
④ 피동적 마케팅 : 누구로부터 수동적으로 정보를 얻어서 행동하는 마케팅

25. 다음 중 현재 일반적으로 사용되고 있는 무선 인터넷 이용 상의 어려운 점이 아닌 것은?

- ① 화면 네비게이션 중 현재 위치(depth) 파악이 불편하다.  
② 사용하는 단말기의 OS가 데스크톱과 유사 또는 동일하여 차별성이 없다.  
③ 화면 네비게이션에서 원하는 콘텐츠로 이동하는 단계가 너무 많아 불편하다.  
④ 사이트 주소를 직접 입력하기 불편하다.



26. 모바일 광고의 유형은 크게 4가지로 분류한다. 이에 해당하지 않는 유형은?

- ① 콘텐츠 기반의 광고 유형 : 게임, 복권, 디렉토리 서비스, 위치기반 정보 등
- ② 응답 기반 광고 유형 : 이벤트, 현상공모, 메시지 등
- ③ 인터넷 배너 광고 유형 : 인터넷 웹 사이트에 배너 게재, 링크 등
- ④ 거래 기반의 광고 유형 : 할인 쿠폰, 쇼핑몰, 경매 등

27. 무선 인터넷 환경에 대한 특징으로 틀린 것은?

- ① Security(보안성) : 개인 전용 단말기 이용에 따른 보안 기능
- ② Convergence(편리성) : 여러 기능이 합쳐진 다기능 통신접속도구 사용
- ③ Ubiquity(편재성) : 어디서나 실시간 정보검색 가능
- ④ Reachability(도달성) : 언제, 어디서나 인터넷 접속 가능

28. 모바일 광고가 더욱 활성화되기 위해서 동반 성장이 가능한 여건과 환경에 대한 설명 중 직접적 연관성이 가장 먼 것은?

- ① 무선인터넷 이용요금의 인하와 접속 경로의 단축
- ② 모바일 상거래의 활성화
- ③ 다양한 모바일 광고 제작 기술의 보급과 확대
- ④ 단말기 브랜드 파워와 구매, 반품 등에 관한 장려 정책

29. MC 유통채널 관리 전략으로 틀린 것은?

- ① 트래픽을 줄이고 수익을 증대하는 전략
- ② 비즈니스의 재구축 전략
- ③ 고객 이탈 감소/방지 전략
- ④ 고객 유지/충성도 강화 전략

30. 부가 가치 통신망에서 전송이라는 기본적인 통신 서비스에 대하여 회선 교환, CS, 패킷 교환, 프로토콜 변환, 부호 변환, 통신 속도 변환, 정보의 축적·전송, 매체 변환, 계산 처리, 데이터 베이스의 제공 등 여러 가지 기능을 제공하는 통신 서비스를 무엇이라고 하는가?

- ① VAS(Value Added Service)
- ② Segmentation
- ③ Sourcing
- ④ Killer Application

31. 모바일 광고에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 최근 모바일 서비스가 활성화됨에 따라 모바일 스팸메일의 부작용이 심화되고 있다.
- ② 광고 유형에 따라 콘텐츠 기반, 거래기반, 응답기반 광고 등으로 분류할 수 있다.
- ③ 모바일 쿠폰, 캐릭터, 벨소리, 게임 등이 모바일 광고와 함께 제공되어 소비자의 참여를 유도하고 있다.
- ④ 일반적으로 가장 대중화된 멀티미디어 메시지를 비롯하여 SMS, 리치미디어 광고 등이 있다.

32. 모바일 마케팅(Mobile Marketing)을 도입하는 이유로 거리가 먼 것은?

- ① 무선 인터넷 환경에서 다양한 상용서비스를 개발할 수 있다.
- ② 무선 인터넷 이용자의 소비행태 파악이 가능하다.
- ③ 이동통신사업자의 수익과 무관하게 마케팅 계획을 수립할 수 있다.
- ④ 개인화된 서비스의 개발이 가능하다.



33. 모바일 마케팅(Mobile Marketing)에서 사용하는 미디어의 특징이 아닌 것은?

- ① 개인화 정보에 따른 차별적인 광고 선택
- ② 유선 인터넷 대비 저렴한 이용료
- ③ 무선 인터넷 이용자 단말기의 이동성
- ④ 무선 인터넷 망의 대역폭

34. MC 상품개발에 아웃소싱전략을 사용하는 경우의 성공요인이 아닌 것은?

- ① 기획과 관련된 기능의 외부 분산
- ② 개발 및 공급업체의 확보
- ③ 업무 프로세스의 표준화
- ④ダイナミック한 업데이트 및 지속적인 내용관리

35. 모바일 마케팅(Mobile Marketing)에서 사용하는 서비스의 기획 유형으로 거리가 먼 것은?

- ① 개인화 기반 콘텐츠
- ② 단말기 구입가격 기반 콘텐츠
- ③ 위치 기반 콘텐츠
- ④ 현재시간 기반 콘텐츠

36. 모바일 광고의 효과에 대한 설명으로 옳바르지 않은 것은?

- ① 이동전화 등을 통해 전달되는 모든 메시지는 MC를 활성화시키는 강력한 효과가 있다.
- ② 높은 주목성으로 광고의 노출 그 자체로 인해 메시지가 전달되거나 브랜드가 강화되는 임프레션 효과가 있다.
- ③ 전송과 동시에 단말기에 전달되는 모바일 광고는 광고시청자의 즉각적인 반응을 이끌어내는 효과가 있다.
- ④ 광고정보를 받아들인 광고시청자가 매장을 찾는 것과 같은 소비자의 액션을 환기하는 효과가 있다.

37. 모바일 광고의 장단점에 대한 설명과 거리가 먼 것은?

- ① 시간과 장소에 구애받지 않으나 스팸성 광고에 대한 심리적 거부감이 있을 수 있다.
- ② 과금 및 회수가 용이하지 않으나 광고에 대한 직접적인 반응 및 분석이 용이하다.
- ③ 개인정보 누출에 대한 우려를 포함하여 보안 관련 문제가 발생할 수 있다.
- ④ 안정되고 명확한 사용자의 데이터베이스를 확보할 수 있어 타겟광고와 개인화된 프로모션이 가능하다.

38. 광고료를 지불하고 배타적으로 해당 웹 사이트의 한쪽 공간을 독점하는 모바일 광고의 유형은?

- ① 플레이스먼트 광고
- ② 스프래시 스크린 광고
- ③ 모바일 쿠폰 광고
- ④ 모바일 플래쉬 광고

39. 아래의 ( )안에 들어갈 적합한 사업자는?

Content Aggregators → 무선 포털 사업자  
→ ( ) → 단말기 사업자 → 고객

- ① 모바일 콘텐츠 사업자
- ② ASP 사업자
- ③ 물류 및 배송 사업자
- ④ 유통 대리점 사업자

40. 모바일 광고의 성장 잠재 요인으로 가장 거리가 먼 것은?

- ① 빠른 전송 속도와 쌍방향성 및 즉시성
- ② 높은 이동전화 보급율과 그에 따르는 무선 인터넷 이용자의 급증
- ③ 최근의 준(JUNE), 펴(FIMM)과 같은 실시간 VOD 서비스와 콘텐츠 사업자의 증가
- ④ 개인 정보 등의 프라이버시에 관한 문제



## 과목2 (41-80)

41. WAP 프록시 기능에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① WAP 프록시는 콘텐츠와 애플리케이션으로 하여금 표준 WWW 서버상에서 호스트의 역할을 할 수 있도록 해주나 CGI 스크립팅과 같은 WWW 기술을 이용한 개발은 지원하지 않는다.
- ② 이동 터미널을 통해 다양한 WAP 콘텐츠와 애플리케이션을 사용할 수 있도록 한다.
- ③ 프로토콜 게이트웨이는 WAP 프로토콜 스택을 WWW 프로토콜 스택으로 변환한다.
- ④ 콘텐츠 인코드와 디코더는 네트워크에 맞게 자료를 줄인 WAP 콘텐츠를 변환시킨다.

42. 무선 인터넷 보안에 관련된 내용으로 틀린 것은?

- ① ME에서도 종단간 보안 문제가 발생한다.
- ② 종단간 보안 문제를 해결하는 방법 중 하나가 Secure WAP 게이트웨이이다.
- ③ WTLS는 SSL에 기반하여 작성되었다.
- ④ 유선 인터넷과의 연동으로 종단간 보안을 고려해야 한다.

43. 무선 인터넷 다운로드 플랫폼에 대한 설명으로 연결이 바르게 된 것은?

- ① WIPI - C/C++ - 스크립트 다운로드
- ② KVM - Java - 바이너리코드 다운로드
- ③ MAP - C/C++ - 바이너리코드 다운로드
- ④ GVM - Java - 스크립트 다운로드

44. 다음 중 올바르게 설명한 것은?

- ① 증권과 관련된 매일의 최신정보를 SMS 서비스를 이용하여 보내주는 서비스는 현재 이용되고 있지 않다.
- ② 무선인터넷은 게임을 즐기는 사용자가 많아질 수록 에어타임이 증가되므로 이동통신사업자에게 수익모델이 될 수 있다.
- ③ 유선인터넷에서의 게임은 다양한 종류의 게임을 무료로 즐길 수 있으므로 가입자를 통한 수익이 높다.
- ④ 무선인터넷에서는 최신정보를 휴대폰에 텍스트나 보이스 메일로 전송해 줄 수 없다.

45. 다음 설명에 해당되는 플랫폼은?

- 단말기 이식 및 애플리케이션 개발이 용이하다.
- 모바일 C 언어 기반의 범용 가상 기계이다.
- 브라우저의 종류에 관계없이 동일한 서비스를 구성할 수 있다.
- 애플리케이션 크기가 작다.

- ① SKVM                      ② GVM
- ③ KVM                      ④ MAP

46. 다음은 무선인터넷 보안에 대한 설명이다. 옳지 않은 것은?

- ① 무선인터넷은 “어느 정도 신뢰있는 보안”을 제공한다.
- ② WAP 게이트웨이는 사용자로부터 전달된 데이터를 해독하고 다시 암호화하여 웹서버에 전달한다.
- ③ 무선구간은 WTLS를 이용한다.
- ④ 무선인터넷 보안의 문제점은 WAP 게이트웨이에서 발생할 수 없다.



47. 다음은 무선인터넷에서 보안문제 해결방안이다.  
옳지 않은 것은?

- ① 각 보안 사이트의 웹 서버앞에 Enterprise Proxy Server가 위치하여 Bypass된 데이터를 처리한다.
- ② WAP 게이트웨이는 IP주소 대신에 보안 사이트의 웹서버 IP주소를 입력하여 직접 접속하는 방법이 있다.
- ③ 보안데이터에 대한 Bypass 기능을 이용하는 방법은 비언어형태를 이용한 방법이다.
- ④ 특정한 데이터 방식을 이용한다.

48. 다음 괄호에 알맞은 용어는?

( ) 알고리즘은 송신자와 수신자가 동일한 키를 공유하면서 이를 이용하여 암호화와 복호화를 하는 방식이다

- ① 비대칭형 암호화
- ② 대칭형 암호화
- ③ Asymmetric Encryption
- ④ 공개키 암호화

49. 다음 중 공개키 알고리즘이 아닌 것은?

- ① DSA                      ② ElGamal
- ③ RSA                      ④ Kerberos

50. 다음은 VPN에 대한 설명이다. 옳지 않은 것은?

- ① 정보보호를 제공받을 수 있는 사설망 구축이 가능하나 비용이 비싸다.
- ② VPN 시장을 이끌어가는 큰 프로토콜은 IPsec, L2TP running under IPsec, PPTP이다.
- ③ 터널링 기술을 이용한다.
- ④ 저렴한 비용으로 전용선처럼 연결할 수 있다.

51. XML의 기술로 옳지 않은 것은?

- ① XSLT(eXtensible Style Language Transformations)
- ② SOAP(Simple Object Access Protocol)
- ③ LDAP(Lightweight Directory Access Protocol)
- ④ DOM(Document Object Model)

52. XML을 설명한 것으로 가장 거리가 먼 것은?

- ① XML 파일은 내용에 대한 설명이 포함되어 있기 때문에 자동화 작업에 효율적이다.
- ② XML은 현재까지 웹에서 가장 많이 사용되는 문서이고 하이퍼텍스트, 하이퍼미디어의 기능을 지원하고 누구나 사용할 수 있을 만큼 간단하며 이식성과 사용이 편리하다.
- ③ XSL을 이용하여 여러 데이터 형태를 가질 수 있다.
- ④ XML은 문서를 논리구조와 스타일 시트로 분리함으로 하나의 정보를 이용하여 다양한 목적에 맞도록, 즉 프린트 형태, 웹상의 문서, 데이터베이스 역할 등 정보를 재가공 할 수 있다.

53. 휴대폰을 통한 무선인터넷 보안에 사용되는 공개키 암호 알고리즘은?

- ① DES                      ② SEED
- ③ RSA                      ④ ECC

54. 비동기식 IMT2000(WCDMA)와 동기식 IMT2000(CDMA)의 비교 설명으로 거리가 먼 것은?

- ① 비동기방식은 GPS를 이용한 기준시간획득 방식으로 기지국마다 동일한 PM Code를 사용하고 동기방식은 각각의 기지국마다 상이한 PN Code를 갖는다.
- ② 비동기방식의 기반기술로는 GSM을 사용하고 동기방식은 IS-95를 이다.
- ③ 비동기방식은 DS(Direct Sequence) 방식 이고 동기방식은 MC(Multi Carrier) 방식이다.
- ④ 비동기방식의 표준 단체는 3GPP 이고 동기방식은 3GPP2 이다.





64. 무선 결제 서비스에서 거래의 안정성을 높이기 위해 소비자 보호가 뒷받침되어야 한다. 다음 설명 중 틀린 것은?

- ① 소비자가 원할 경우 언제라도 휴대폰 결제 서비스를 중단을 요청할 수 있어야 한다.
- ② 소비자는 직접 자신이 휴대폰 결제 승인한도 및 서비스 종류를 제한할 수 있어야 한다.
- ③ 이동통신회사나 과금서비스 업체는 소비자의 개인정보를 소비자 동의 없이 제3자에게 제공할 수 없다.
- ④ 이동통신회사는 통신서비스 요금과 비통신 서비스 요금을 통합하여 처리하여야 한다.

65. mCRM의 분야 중 영업사원의 일정관리, 고객관리 및 고객 정보관리 등의 정보를 이동 중에 검색, 조회, 입력할 수 있도록 지원하는 것은?

- ① Mobile Marketing
- ② Mobile SFA
- ③ Mobile Promotion
- ④ Mobile Web Log

66. 이동통신 업체의 신용 위험관리에 대한 내용으로 적합하지 않은 것은?

- ① 이동통신 업체는 휴대폰 결제 서비스를 통해 수수료 수입을 올리는 반면 소비자의 채무 불이행에 대해 큰 위험을 가지게 된다.
- ② 이동통신 업체는 소비자에 대한 신용위험을 감시하고 신용도에 따라 차별적인 서비스 제공이 필요하다.
- ③ 휴대폰 결제는 판매업체의 구매대금을 통신 요금청구서에 통합하여 징수를 대행해주는 서비스 방식이다. 이때 이동통신 업체는 판매 업체에게 요금 납부 또는 납부 보증을 한다.
- ④ 통신 서비스는 매몰비용(sunk cost)과 고정비용(fixed cost)이 많아 이용이 많아져도 평균 비용에 큰 차이가 없다.

67. 보안 및 암호기술의 용어에서 영문이 잘못 표기된 것은?

- ① VPN (Virtual Private Network)
- ② DSS (Digital Signature Standard)
- ③ TLS (Transport Layer Security)
- ④ MAC (Memory Authentication Code)

68. 소프트웨어 방식 무선결제 절차가 맞는 것은?

- ① 무선결제선택→휴대번호와PIN번호입력→사용자인증요청→문자메세지로승인번호전송→승인번호입력→상품구매승인→상품공급
- ② 무선결제선택→휴대폰번호입력→통신업체인증요청→문자메세지로승인번호전송→PIN번호입력→상품구매승인→상품공급
- ③ 무선결제선택→휴대폰번호입력→사용자인증요청→문자메세지로승인번호전송→PIN번호입력→상품구매승인→상품공급
- ④ 무선결제선택→휴대폰번호와PIN번호입력→통신업체인증요청→문자메세지로승인번호전송→승인번호입력→상품구매승인→상품공급

69. mCRM의 효과로 적합하지 못한 것은?

- ① 연속적인 구매 유도
- ② 위치기반 마케팅의 실현
- ③ 일시적인 구매 유도
- ④ 1대 1 마케팅의 실현

70. 위치기반서비스(LBS)에 대한 설명으로 맞지 않는 것은?

- ① 지능형교통정보시스템(ITS) 등 교통, 물류, 전자상거래에 분야에 각광받고 있는 기술이다.
- ② IMT2000에서도 위치기반서비스(LBS)를 사용한다.
- ③ LDT(Location Detection Technology)를 이용해 이용자의 위치를 파악한다.
- ④ 위치정보서비스만으로도 중요한 부가가치 창출이 가능하다.



71. 다음 중 암호화의 개념에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 비밀키 방식은 공개키 방식에 비해 속도가 느리지만, 키 분배의 문제가 발생하지 않는다.
- ② 암호화 알고리즘은 크게 비밀키 방식과 공개키 방식이 있다.
- ③ 정보를 주고 받는 당사자간의 신뢰성 보장에 사용된다.
- ④ 사용자에게 관한 중요한 정보 및 트랜잭션에 대한 외부유출 및 변형을 방지한다.

72. WPKI(Wireless Public Key Infrastructure)의 구성 요소가 아닌 것은?

- ① 등록기관                      ② 결제 서버
- ③ 디렉토리 서버                ④ 인증기관

73. 블루투스의 국내 시장 및 전망에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 블루투스 관련 산업의 육성 및 서비스 기반확대를 목적으로 “한국블루투스포럼”이 운영중이다.
- ② 국내에는 블루투스 인증기관(BQTF)이 존재하지 않아, 관련 개발업체들의 해외 BQTF 이용에 따른 문제 해결이 시급하다.
- ③ 경제성과 시장성에 부합된 제품 개발을 우선적으로 수행해야 할 것이다.
- ④ 소비자에 대한 블루투스 인식확대와 브랜드 마케팅이 필요하다.

74. 다음 중 무선랜에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 학교, 커피숍, 공항 등의 장소에서 노트북, PDA를 통해 응용되고 있다.
- ② 낮은 주파수 대역으로 고용량화가 진행 중이다.
- ③ 추가 허브나 케이블링이 불필요하다.
- ④ LAN 기반의 망과 단말기 사이에 전파를 이용하여 전송하는 시스템이다.

75. IMT-2000 서비스의 주요 특징이 아닌 것은?

- ① 유비쿼터스                      ② 무선과 유선의 개별화
- ③ 글로벌 로밍                    ④ 초고속 멀티미디어

76. 비동기식 IMT-2000에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 국내를 비롯한 유럽, 일본, 미국, 중국 등의 많은 기관들이 3GPP를 구성하여 기술스펙을 발전시켜 나가고 있다.
- ② 현재 가장 많은 나라에서 무선통신망의 표준으로 채택하고 있다.
- ③ 지능망 서비스 측면에서는 동기식 방식에 비해 상대적으로 우세하다.
- ④ 비동기 방식의 무선접속규격은 MC(Multi Carrier)방식이다.

77. 다음 중 디지털(Digital) 방식의 이동전화 기술 프로토콜은?

- ① TACS                              ② NMI
- ③ IS-136                          ④ AMPS

78. 국내외 이동통신사업자별 무선인터넷 플랫폼 도입 현황으로 바르게 짝지어진 것은?

- ① NTT DoCoMo : WIPI
- ② KDDI : BREW
- ③ SKTelecom : BREW
- ④ J-Phone : WITOP

79. 이동 컴퓨팅 Device 구분에서 핸드핸드 계열의 단말이 아닌 것은?

- ① 핸드헬드 PC                      ② 컴패니언 노트북
- ③ 울트라 포터블 PC                ④ 팜사이즈 PC

80. 핸드헬드 컴퓨터용 OS 중에서 국내 업체가 자체 개발한 것은?

- ① Cellvic OS                      ② Symbian 플랫폼
- ③ 팜(Palm) OS                    ④ Windows CE

※ 다음 사항을 확인하신 후 시험을 종료하시기 바랍니다.

- 문제지에 있는 문제유형(A,B)과 답안지에 표기한 문제 유형이 동일합니까?
- 수검번호는 빈칸에 뒷자리 6자리, 주민등록번호는 빈칸에 13자리 수를 정확히 기재한 후 각각 표기하였습니까?
- 문제에 대한 답안을 모두 기입하였습니까?

- 수고하셨습니다. -

