

2004 년도 기술사 제 74 회

분야 : 정보처리

자격종목 : 정보관리

제 1 교시

※ 다음 13 문제중 10 문제를 선택하여 설명하십시오. (각 10 점)

1. DAM(Digital Asset Management)
2. 심리즈 컴퓨팅(Seamless Computing)
3. DRM(Digital Rights Management)
4. BAM(Business Activity Monitoring)
5. ERM(Employee Relationship Management)
6. Product Line
7. CSOR(Computer Security Objects Register)
8. SIP(Session Initiation Protocol)
9. OCL(Object Constraint Language)
10. ITIL(IT Infrastructure Library)
11. Falcon
12. eAI(e-Business Application Integration)
13. PMS(Patch Management System)

제 2 교시

※ 다음 6 문제중 4 문제를 선택하여 설명하십시오. (각 25 점)

1. 비 선형 방정식에 대해서 기술하십시오
 - 1) 비선형 방정식의 수치해에 대해서 설명하십시오
 - 2) Bisection 과 Newton-Raphson 방식의 특징을 각각 비교 약술하십시오
- 3) $CHI^2 - 4 = 0$ 의 수치해를 Newton-Raphson 방식을 이용해서 CHI^2 를 구하는 절차를

나타내시오. 단, $CHI0=3$ 이다.

분야 : 정보처리

자격종목 : 정보관리

2. 디지털 저작권 보호 기술에는 디지털 워터마킹과 DOI(Digital Object Identifier)가 있다.
 - 1) 디지털 저작권 보호 기술의 의미에 대해서 설명하시오.
 - 2) 디지털 저작권 보호 기술의 종류를 들고 약술하시오.
 - 3) 워터마킹과 DOI의 차이점을 비교 논하시오.
3. NGN(Next Generation Network)의 이동성에 대해서 다음을 기술하시오.
 - 1) 이동성 정의 및 구조
 - 2) 이동성 분류 및 기능구조
 - 3) 요구사항
4. 공공 정보화 프로세스관리 개념과 모델 그리고 산업동향에 대해 기술 하시오
5. ITA/EA(Information Technology Architecture/Enterprise Architecture)에 대하여 논하고, Framework과의 차이점을 비교 설명하시오.
6. 데이터웨어하우스의 구조와 구성요소, 구축과정을 기술하고 구축시 고려 사항을 논하시오.

제 3 교시

※ 다음 6 문제중 4 문제를 선택하여 설명하십시오. (각 25 점)

1. RFID(Radio Frequency IDentification)를 정의하고 표준화 및 산업동향에 대해 논하시오
2. 임베디드 소프트웨어를 정의하고 생산성 및 품질향상을 위해 접근 가능한 개발 방법론 및 절차를 기술하고 산업동향에 대해 논하시오.
3. 소프트웨어 품질 평가 요소를 운용, 수정, 적응 측면에서 구분하여 기술하고 품질향상을 위한 방법론들에 대해서 기술하시오.
4. 교차언어(Cross Language)검색 시스템의 정의와 필요성, 많이 사용되는 방법(알고리즘), 검색성능 척도등에 관해서 논하시오.
5. BPF(Business Process Fusion)의 정의와 개념, 실현하기 위한 기반환경 요소와 발전적 모형을 제시하시오.
6. 현재 정부에서 추진하고 있는 “IT839 전략”에 대하여 간단하게 설명하고, 정보관리 측면에서의 성공전략을 논하시오.

분야 : 정보처리

자격종목 : 정보관리

제 4 교 시

※ 다음 6 문제중 4 문제를 선택하여 설명하십시오. (각 25 점)

1. XBRL(eXtensible Business Reporting Language)의 출현배경과 의미, 활용 분야에 대하여 논하십시오.
2. U-Korea 시대의 도래에 대비한 정보보호 방안과 정보기술인의 책임에 대하여 논하십시오.
3. 소프트웨어 테스트(Testing)에 대해서 다음을 기술하십시오
 - 0 1) 정의
 - 2) V 모델
 - 3) 정적테스팅 및 동적테스팅 차이점
 - 4) 샌드위치 테스트(sandwich testing)
4. 소프트웨어 공학에서 디자인패턴(Design Pattern)의 개념과 정의, 구성과 내용을 논하고, 많이 사용하는 디자인 패턴의 종류를 들고 특징을 논하십시오.
5. 웹서비스(Web Service)개념과 구조도를 도시하여 설명하고, 관련기술에 관해서 논하십시오
6. 데이터 마이닝의 정의를 기술하고, 데이터마이닝에 많이 사용되는 5 가지 적용기법을 제시하고 원리와 특징을 논하십시오.

