

2014' IT Trend summary - by wish2me.com

Organizations	Gartner	Infoworld	CIO	ROA컨설팅	Verizon	IDC	Juniper	IBM 5to5
Trend issue								
1	Mobile Device Diversity and Management 모바일 기기의 다양성	Cloud is the new hardware 클라우드는 새로운 하드웨어다	데브옵스(DevOps) 팀이 보편화된다	Beacon'on-off리라인에서의 새로운 사용자 경험 창출	The Customer of One Comes of Age - 개인화 시대	세계 IT 비용 증가	스마트 시티	교실이 학생을 학습하게 될 것
2	Mobile Apps and Applications 모바일 앱과 애플리케이션	Systems of engagement lead the way 기술의 발전 배후에는 '참여형 시스템'이 있다.	산업용 인터넷(사물 인터넷)이 확산된다	Third OS WAR OS시장 새로운 에피소드 시작	M2M 'as a Service' Simplifies Path to the Connected World - 기기(machine-to-machine)간 인터넷으로 세계 연결	신용국 IT 비용 증가	모바일 머니는 계속 성장	오프라인 매장이 온라인을 앞서게 될 것
3	The Internet of Everything 만물 인터넷	Big data gets ahead of itself 스스로 앞서 나가는 빅 데이터	획일적 클라우드 전략으로부터의 탈피	Gesture Recognition 동작의 인식, 터치 그 이상의 "터치"	The Shortage of Security Expertise Forces Changes to Cybersecurity Management -사이버 보안관리	제 3의 플랫폼 성장	웨어러블 디바이스 수익 창출	의사들은 일상에서 DNA를 이용하여 당신의 건강을 지키게 될 것
4	Hybrid Cloud and IT as Service Broker 하이브리드 클라우드와 서비스 중개자로서의 IT	Cloud integration moves to the fore 클라우드 통합이 중요해진다	소프트웨어로 정의된 모든 것들이 등장한다	Occupy Media Street 미디어를 장악하라	IT Decentralizes - IT탈중심화	모바일 시장 경쟁	태블릿PC는 교육용으로	디지털 수호자가 온라인에서 인간을 보호하게 될 것
5	Cloud/Client Architecture	Identity is the new security 보안의 새로운 기준 'ID 관리'	기업들이 개인용 클라우드를 감시하기 시작한다	Real HardBank 소프트뱅크의 놀라운 변신	Providers Add Gravity to the Cloud -클라우드 비중 증가	클라우드 지출 대폭 증가	'모바일 피트니스' 급성장	도시는 인간의 도시 생활을 돕게 될 것
6	The Era of Personal Cloud 개인 클라우드 시대	Memory is the new storage 메모리가 스토리지가 된다	소비자화(Consumerization)로 인해 IT가 현업 이용자 만족도를 측정하게 된다	Smart Thing 스마트하게 연결되는 사람과 사물		빅 데이터에 대한 IT 지출 급증	더 빠른 네트워크의 등장 - 5G	
7	Software Defined Anything(SDX) 모든 것을 소프트웨어로 정의하다.	The future is powered by JavaScript 미래는 자바스크립트가 맡는다	빅 데이터가 퍼블릭 클라우드 스토리지를 성장시킨다	Wearable watch, glass의 재조명		소셜 기술 임베디드	장치의 컨택스트 인식 가속화	
8	Web-Scale IT	Enterprise developers turn toward to PaaS PaaS로 향하는 엔터프라이즈 개발자	혁신에 있어서 정부의 역할이 증가한다	3D Something 3차 산업혁명의 주도자들		데이터 센터 투자 확대	마이크로콘솔 등 홈게임의 쇠락	
9	Smart Machines 스마트 머신	Developers continue to rule 개발자의 영향력은 계속된다.	앱 스토어가 기업용 앱에 초점을 맞추게 된다	iOS in the Car 자동차의 변신은 무죄		제 3의 플랫폼에 의한 시장 재편	마이크로콘솔 등 홈게임의 쇠락	
10	3-D Printing 3D 프린팅			China ,China , China 스마트폰시장의 새로운 맹주		사물인터넷(Internet of Things), 제 3의 플랫폼 성장 가속	3D 프린터의 상용화	

Organizations	SK&c	ETRI	한국컴퓨터	한국IDC	Bloter	한국정보화진흥원(NIA)	브로케이드코리아
Trend issue							
1	빅데이터	'핵심건기술(Key Enabler)' 분야 > 딥 러닝 알고리즘	새로운 애플리케이션 개발 방법론 '앱옵스(AppOps)' 등장	2014년 국내 IT 시장, 2년 연속 마이너스 성장 예상	3D 프린터	3D 프린팅	NFV 네트워크 기능 가상화 및 소프트웨어 정의기술 도입 가속화
2	HTML5	'핵심건기술(Key Enabler)' 분야 > 자율조직화 플랫폼	모바일 애플리케이션의 대중화	'제3의 플랫폼'(3rd Platform), 성장 측면에서 유일한 IT 마켓플레이스	입는 컴퓨터	웨어러블 컴퓨팅	데이터센터의 및 클라우드 아키텍처 단순화
3	PPR (Paperless & Process Revolution) + 아웃도어세일(ODS)	'인간을 이해하는 기술(Humanized Technology)' 분야 > 언어처리 및 감정인지 기술	빅데이터, 관심을 넘어 실질적인 활용 방법 모색	보다 진화한 컨슈머라이제이션 시대	휘는 디스플레이	무선충전	클라우드
4	인도어(Indoor) LBS	'인간을 이해하는 기술(Humanized Technology)' 분야 > 인체강화형 감각제어 기술	ITIL, ITSM 등 오래된 관리 모델의 영향력 약화	엔터프라이즈 모바일리티 도입 활성화 및 가치 변화	사물인터넷(IoT)	근거리 데이터 공유	인터넷 혁명
5	3D 프린팅	'생각하는 기계가 이끄는 비즈니스(Thinking-machinized Business)' 분야 > 제조 가상화를 위한 스마트 팩토리	전략적이고 능동적인 IT 프레임워크 관리를 지원하는 차세대 애플리케이션성능관리(APM) 부상	비즈니스 측면에서의 사물인터넷(IoT) 시장 확산	차세대 방송 'UHD'	자율작업 로봇	빅데이터
6	웨어러블 컴퓨팅	'생각하는 기계가 이끄는 비즈니스(Thinking-machinized Business)' 분야 > 학습적응형 범용 로봇			빅데이터 영역, 표준화 단계	개인용 클라우드	3D센서
7	소프트웨어 정의 환경(Software Defined Environment)	'데이터 기반 거버넌스' 분야 > 인구-경제-사회-환경 등 거시적 변화 모델링과 빅데이터-시뮬레이션 기반 미래변화예측, 국가별 공공정책 및 국가 간 정책 연계 영향력 분석			소셜 부문, 기업 영역 확산 본격화	비트코인	IoT
8	데브옵스(DevOps)			수요자 주도의 클라우드, 클라우드 2.0		무선결제시스템	
9				더 빠르고 유연한 광대역 네트워크 환경 확대		UHD	
10				IT 부서 및 CIO 역할 변화 가속화		MMT	
11						소셜클라우드	
12						HTML5	