

3개월만에 29개 지자체 도입... 은행 등 서비스 범위 확대

KT '양방향 문자서비스' 간담회

‘안전·편리’ 상호소통 방식 각광
군소음총괄과서 가장 많이 사용
누적수신 회선수 84건→ 735건

KT가 지자체에 특화된 '양방향 문자 서비스'를 개발해 수원시가 이를 최초로 도입한 후 약 3개월 만에 28개 지자체가 이를 추가로 도입한 것으로 나타났다. KT는 이 솔루션을 B2B용으로 은행·기업에도 공급해 B2G와 B2B 시장까지 서비스를 확대하고 있다.

이호준 KT 메시징 DX 사업팀장은 14일 수원시청에서 진행된 기자간담회를 통해 "수원시청에서 민원인에게 문자를 보내고 이에 대한 답장을 받고 싶다는 내용으로 요구를 해왔는데 양방향 문자가 이를 해결할 수 있는 솔루션으로 판단해 이를 개발하게 됐다"며 "양방향 문자가 가능한 B2G 솔루션은 국내 최초"라고 밝혔다.

KT의 양방향 문자 서비스는 지자체가 행정 전화번호로 시민에게 통지서·설문 등의 행정 문서를 문자메시지로



KT 메시징DX사업팀 이호준 팀장이 KT 양방향 문자서비스를 소개하고 있다. /KT

전송하면 시민은 메시지를 확인한 후 간편하게 문자로 회신을 할 수 있는 B2G 서비스다.

이 팀장은 "A2P에서 A는 보내는 사람이 컴퓨터나 어플리케이션 등 사람이 아닌 대상이 문자를 보내는데, 카드를 사용하면 승인 문자가 날아오는 것이 A2P 문자로 B2B 상품"이라며 "기존의 A2P는 A가 사람이 아니다 보니 보내기만 하고 답장을 받지 못하는 단방향이었었는데 송수신이 되어야 통신의 의미가

있어진다. 특히 MZ 세대는 사람을 대면하지 않고 문자를 보내는 것에 익숙해 지난해 수신 기능을 넣어 양방향 문자가 가능하게 했다"고 설명했다.

이 서비스는 PDF 파일을 이미지 파일로 손쉽게 변환해 문자 발송 기능이 있어 내용이 다른 행정 문서를 다수 시민에게 동시에 발송하는 업무에 특화됐다. 시민이 회신한 다량의 문자 내용은 자동 통계화돼 지자체 공직자가 실시간으로 확인할 수도 있다.

양방향 문자 서비스는 B2G 외에도 은행, 카드사를 고객사로 확보하는 등 시장을 넓혀가고 있다. 현재 한 은행과 콜센터 기능 중 대출 만기 안내나 계좌번호 확인 등에 활용할 수 있도록 이 서비스를 적용하기 위해 준비 중이며, 10월 정도에 이 은행에서 서비스를 새롭게 시작할 계획이다.

또 올해 초 현대백화점이 이 서비스를 도입한 데 이어 현대홈쇼핑, 현대라바이트 등도 이 서비스가 공급됐다. 이 팀장은 "고객 이벤트를 진행할 때 이벤트를 안내하고 간단하게 회신하면 메리트를 드리겠다는 내용으로 안내해 양방향 문자를 진행하고 있다"며 "홈쇼핑사들과 양방향 문자를 짝여는 방안을 논의 중"이라고 밝혔다.

KT는 양방향 문자 서비스를 누적 수신 회선수가 6월에 84건에서 7월에 612건, 8월에 735건 등으로 증가했으며 수신건수는 6월 1380건에서 7월 3551건, 9월 3908건으로 늘어났다고 밝혔다. 이 팀장은 "9월~10월이 되면 누적 수신 회선수가 1000건에 육박하지 않을까 생각한다"며 "상위 6개 이용부서를 산출한 결과, 군소음총괄과에서 가장

많이 사용하고 있는 것으로 나타났다"고 설명했다. 이어 ▲감염병대응팀 ▲건축안전팀 ▲드림스타트팀 ▲하천하수팀 ▲교통행정팀에서 많이 사용됐다.

군소음총괄과에서는 군 공항 인근에 거주하는 민원인을 대상으로 군 공항 소음 피해를 보상하는 상황이었는데, 대상자가 5만 2000여명으로 많아 소통이 쉽지 않았다. 군소음보상팀은 양방향 문자서비스를 활용해 대상자 중 핸드폰을 소유한 약 5만 1000여명에게 '통지서 수신 동의 여부'를 문자로 회신요청을 했고, '본인확인 불일치 또는 미동의' 시민을 제외한 5만여명에게 최종 통지서를 발송할 수 있었다.

이 팀장은 "경쟁사 제품은 앱을 별도로 설치해야 하지만 우리 서비스는 앱을 별도로 설치할 필요가 없이 편리하다"며 "서비스 적용도 KT의 유선전화번호만 있으면 사용할 수 있다"고 말했다.

/채윤정 기자 echo@metroseoul.co.kr



유튜브(메트로신문) 동영상 제공



LG전자, 6G 테라헤르츠 대역 320m 통신 성공

20dBm 다채널 전력 증폭기 등 개발
지난해 8월 100m 전송... 1년새 3배

LG전자가 6G 시대를 한 단계 앞당겼다.

LG전자는 최근 독일 프라운호퍼 하인리히-헤르츠 연구소에서 6G 테라헤르츠 대역(155~175GHz)을 활용해 실외에서 통신 신호를 320m 거리까지 전송하는 데 성공했다고 14일 밝혔다.

지난해 8월 실외 100m 무선 송수신을 성공한 데 이어 1년 만에 3배 이상 먼 거리 통신까지 성공한 것. LG전자와 프라운호퍼 연구소는 6G 테라헤르츠 대역에서 전력 증폭기를 공동으로 개발해 출력 신호를 세계 최고 수준인 최대 15dBm까지 끌어올린 바 있다.

이번 성공은 일반 도심에서 사용하는 기지국의 셀 커버리지가 250m 수준이라는 점에서 특히 의미가 크다. 실내는 물론, 실외 도심 지역 전반에서 6G 테라헤르츠 통신을 상용화하는데 한 발



독일 베를린에 위치한 프라운호퍼 하인리히-헤르츠 연구소에서 LG전자 CTO 김병훈 부사장(오른쪽)이 현지 관계자와 6G 기술에 대해 논의하고 있다. /LG전자

더 다가선 셈이다.

6G 테라헤르츠와 같은 초광대역은 주파수 도달거리가 짧고, 안테나 송/수신 과정에서 전력 손실이 심하다. 때문에 이를 해결하기 위한 송신 전력을 끌어올리는 '전력 증폭기'와 수신 신호 품질을 향상시키는 '수신기 소자' 개발이 가장 큰 걸림돌로 꼽혀왔다.

LG전자와 프라운호퍼 연구소는 이번 시연을 위해 전체 출력 20dBm 이상

의 '다채널 전력 증폭기', 노이즈 발생을 최소화하는 '저잡음 수신 신호 증폭기' 등 세계 최고 성능의 송수신 핵심 소자의 신규 개발에 성공했다. 또 모듈의 집적도를 높여 향후 상용화에 용이하도록 했다.

LG전자는 오는 23일 서울 마곡동에 위치한 LG사이언스파크에서 한국과학기술원(KAIST), 한국표준과학연구원(KRISS)과 공동으로 '6G Grand Summit' 행사를 열고 이번 테라헤르츠 기술 개발 성과를 포함한 그간의 6G 분야 개발 성과 등을 발표할 예정이다.

LG전자CTO(최고기술책임자) 김병훈 부사장은 "이번 실외 320m 시연 성공으로 초당 1테라비트 전송을 실현하는 6G 기술 목표를 보다 현실화했다"며 "R&D 역량을 갖춘 연구기관, 업체들과의 협력을 지속해 LG전자 미래사업의 핵심 기술 요소 중 하나인 6G 기술 리더십을 공고히 할 것"이라고 말했다.

/김재용 기자 juk@

SK C&C, API 테스트 자동화 솔루션 공개

'에이티웍스' 출시... 30분에 최대 1만건

SK(주) C&C는 14일 대규모 응용 프로그램 인터페이스(이하 'API') 테스트 자동화 솔루션 '에이티웍스(aTworks)'를 출시했다고 밝혔다.

API는 특정 소프트웨어 기능이나 데이터를 다른 소프트웨어에서 가져와 사용할 수 있도록 지원하는 서비스 계약이라고 볼 수 있다. 예를 들어 금융사 예금 데이터를 휴대폰 금융 앱에 불러오는 것도 API를 통해 이뤄진다. 휴대폰 금융 앱이 금융 자료를 API로 요청하면 해당 금융사 예금 시스템이 이에 응답하는 방식으로 최신 예금 정보를 표시하는 것이다.

SK(주) C&C가 전 산업을 통틀어 가장 복잡하고 많은 API를 사용하는 금융 시스템을 구축하고 운영해 온 노하우를 담아 개발한 만큼, 에이티웍스는



SK(주) C&C는 14일 대규모 응용 프로그램 인터페이스 테스트 자동화 솔루션 '에이티웍스'를 출시했다고 밝혔다. /SK C&C

모든 유형에 걸쳐 API 테스트를 수행한다. 야간, 새벽 시간을 이용한 자동화 테스트 스케줄링은 물론 ▲서버 2대를 활용한 멀티 API 테스트 ▲현장 업무에 맞춘 각종 시나리오 테스트 ▲테스트 데이터 실시간 변경 및 편집 등을 한 번에 지원한다.

API 테스트 가용 범위가 30분에 최대 1만건에 달해 업계 최고 수준이다.

/최빛나 기자 vitna@

카카오게임즈, '디스테라' 등 PC신작 라인업 강화

"스팀 등 글로벌 시장 입지 넓혀갈 것"

카카오게임즈가 다양한 장르의 PC 게임 신작을 앞세워 글로벌 시장 공략에 나선다. 국내외 유망 개발사를 향한 전략적 투자로 주력 시장인 모바일에 이어 세계적인 PC 게임 플랫폼인 '스팀(Steam)'에서도 존재감을 키워나갈 것이라는 전략이다.

실제로 카카오게임즈는 '스팀'에서 많은 이용자를 보유한 '베틀그라운드'

에 이어 핵앤슬래시 RPG '패스 오브 액자일'과 쿼터뷰 배틀로얄 게임 '이터널리턴'의 국내 서비스 판권을 따내며 PC 게임 시장에 꾸준한 관심을 보여왔다.

올해 카카오게임즈의 PC 게임 라인업을 책임질 첫 작품으로는 '디스테라'가 꼽힌다. 리얼리티매직이 개발 중인 '디스테라'는 파괴된 미래의 지구에서 인류 생존을 위한 갈등이 주제인 멀티플레이 생존 FPS 게임으로, 개발 초기부터 글로벌 PC 게임 시장을 목표로 뒀다. 올해

하반기 스팀 얼리엑세스 출시를 목표로, 지금까지 총 4회의 글로벌 베타 테스트를 진행하며 완성도를 높였다.

2023년 내 비공개 베타 테스트가 목표인 '스팀게이트'는 스팀 등 PC 플랫폼을 통해 '프리 투 플레이(F2P)'로 출시 예정이다.

카카오게임즈 관계자는 "다양한 장르의 PC 게임 신작을 순차적으로 선보여 글로벌 시장에서의 입지를 넓혀나갈 계획"이라고 말했다. /최빛나 기자

제주항공, 기내식·에어카페 판매량 급증

제주항공이 최근 국제선 운항 편수를 늘리면서 사전주문 기내식과 국제선 에어카페 판매량이 크게 증가하고 있다.

제주항공의 발표에 따르면 지난 8월 한 달간 판매한 사전주문 기내식은 총 7601개로 올해 1월에 비해 약 41배 증가한 것으로 나타났다. 특히 지난 7월과 8월 두 달 동안에만 1만3966개의 사전주문 기내식이 판매되며 큰 폭의 증가세를 보였다.

국제선 에어카페 판매량 역시 급증했다. 제주항공은 8월 한 달 동안에만 4만 7394개의 국제선 에어카페 상품을 판매하며, 올해 1월에 비해 약 52배에 달하

는 높은 판매량을 기록했다.

가장 많이 판매된 상품을 살펴보면 사전주문 기내식의 경우 '불고기덮밥'이 고객들로부터 가장 많은 인기를 얻었으며 '오색비빔밥', '승무원기내식'이 그 뒤를 이었다. 국제선 에어카페의 경우 '컵라면'이 가장 인기가 많았으며 '캔맥주'와 '컵밥' 순이었다.

제주항공은 지난 4월25일 사회적 거리두기 전면해제 조치에 따라 기내 취식이 가능해졌고, 6월8일 국제선 정상화 조치에 따라 국제선 운항 횟수가 늘어나면서 기내 판매 또한 증가한 것으로 보고 있다. /허정원 기자 zelkova@