|  |  |
| --- | --- |
| 신간보도자료 | (주)도서출판 길벗  서울시 마포구 월드컵로 10길 56(서교동)  대표전화 (02)332-0931/팩스 (02)323-0586  홈페이지 www.gilbut.co.kr  담당자: 변소현(sohyun@gilbut.co.kr, 02-330-9851) |

**아는 만큼 보이는 IT 지식**

웹과 앱 기초부터 개발자와의 원활한 소통까지

한 권으로 보는 IT 지식과 개발 용어

|  |  |
| --- | --- |
|  | **▶ 발행:** (주)도서출판 길벗  **▶ 발행일:** 2024년 10월 24일  **▶ 지은이:** 민완기  **▶ 쪽수:** 292쪽  **▶ 판형:** 152 \* 225(mm)  **▶ 높이(두께):** 17(mm)  **▶ 가격:** 22,000원  **▶ ISBN:** 979-11-407-1141-3 13000  **▶ 키워드:** IT지식, IT기술, IT교양, IT용어, IT상식, 개발지식, 개발용어, 비전공자, 비개발자, 개발자, 프로그래밍언어, 개발언어, 프론트엔드, 백엔드, 웹개발, 앱개발 |

**[분야]**

|  |  |
| --- | --- |
| **<교보문고>**  국내도서 > 컴퓨터/IT > IT일반 > IT일반서  국내도서 > 컴퓨터/IT > IT일반 > IT교양서/IT에세이  국내도서 > 컴퓨터/IT > 컴퓨터공학 > 컴퓨터공학/과학개론  국내도서 > 취업/수험서 > 취업 > 취업일반 > 직업가이드/유망직업 | **<YES24>**  국내도서 > IT 모바일 > 컴퓨터 공학 > 컴퓨터 교육  국내도서 > IT 모바일 > 프로그래밍 언어  국내도서 > IT 모바일 > 웹사이트  국내도서 > 자기계발 > 취업/유망직업 |
| **<알라딘>**  국내도서 > 컴퓨터/모바일 > 컴퓨터공학/전산학 개론  국내도서 > 컴퓨터/모바일 > 프로그래밍 언어  국내도서 > 자기계발 > 취업/진로/유망직업 > 국내 진학/취업 | **<영풍문고>**  국내도서 > 컴퓨터/IT > 컴퓨터일반 > 컴퓨터입문서/교양서  국내도서 > 컴퓨터/IT > 인터넷 |

**[책 소개]**

**IT 용어를 못 알아듣겠어요. 코딩을 배워야 할까요?**

**낯선 IT 기술과 개발 용어를**

**한번에 정리하는 올인원 기술 교양서**

전공자가 아닌 이상 IT 용어는 생소합니다. 잘 몰라서 검색해봐도 어려운 용어로 설명돼 있으니 금새 찾아보는 걸 포기하게 되고, 기획한 서비스가 구현 가능한지 판단이 서질 않아 개발자에게 자신 있게 말하지 못하는 경우도 있습니다. 이 책은 IT 업계에서 일하는 비전공자를 위해 업무에 필요한 IT 지식과 개발자와 소통하는 법을 알려줍니다. 웹/앱 마케터 및 기획자, IT 계열 취업 준비생, 개발자에 관심 있는 학생, IT 지식이 부족하다고 느끼는 분들이 보면 좋습니다. 책을 읽고 나면 IT 서비스의 전반적인 동작과 개발자가 하는 일을 이해할 수 있습니다.

<다루는 내용>

총 2개 파트, 8개 장으로 구성돼 있습니다. 파트 1에서는 웹과 앱을 중심으로 IT 기초 지식을 쌓고, 파트 2에서는 개발자와 소통하는 데 필요한 개발 용어 및 개발자와의 소통 방법을 배웁니다.

1. 이것만 알면 된다! IT 기초 지식: 인터넷의 동작 원리 / 인터넷에서 데이터를 안전하게 지키는 법 / 웹과 앱 이해하기 / 데이터베이스 이해하기

2. 개발자와 소통하기: 개발 분야별 프로그래밍 언어 / 알아두면 좋은 개발 용어 / 안 된다고 하는 개발자의 속사정 / 개발자와 잘 소통하는 법

<추천 독자>

- 개발자와 협업한 지 얼마 안 된 마케터, 기획자

- IT 회사에 취업하려고 준비 중인 문과생

- 외주 업체에 웹/앱 개발을 의뢰하려는 회사의 담당자

- 뒤늦게 개발자로 전향하려고 고려 중인 독자

- IT 서비스의 구조와 동작 원리를 알고 싶은 독자

- 자녀를 IT 계열 학과에 진학시키고 싶은 학부모

**[상세 이미지]**

별첨

**[지은이 소개]**

**지은이\_민완기**

시각 디자인을 전공한 10년차 개발자입니다. 비전공자로 IT에 대해 물어볼 곳도, 사수도 없던 시절의 서러움을 기억해 과거의 자신과 같은 이들을 위해 책을 집필했습니다. 스타트업 현장에서 다년 간 프로덕트를 만든 경험을 바탕으로 현재는 디자인과 개발을 아우르며 다양한 기업과 일하고 있습니다.

인스타그램 @mingzan.dev

**[추천평]**

비전공자가 일을 하다 접하게 되는 IT 기술의 개념을 명확히 이해할 수 있도록 돕습니다. 클라이언트-서버 구조, IP 주소와 도메인 주소 같은 인터넷 기초 용어와 각종 개발 용어를 일상적인 비유를 들어 쉽게 설명하고, 개발자와 원활히 소통하기 위해 알아야 할 개발 용어와 실무에서 활용할 수 있는 IT 지식을 깊이 있게 다룹니다. **\_하지민(삼성전자 엔지니어)**

웹과 앱 등 IT 관련 용어와 IT의 생리가 생소했던 독자도 ‘아, 이렇게 돌아가는구나!’라고 터득할 수 있고, 복잡하게 느껴지는 개념이 일상의 예시와 함께 설명돼 있어 쉽게 이해할 수 있습니다. **\_현흥수(오가닉비즈니스㈜ 대표)**

기술적 배경이 없는 사람도 이 책을 통해 IT의 본질을 자연스럽게 이해할 수 있습니다. 기초 개념부터 차근차근 설명하며, 이론에 그치지 않고 실무에 바로 적용할 수 있는 팁도 제공해 IT 업무를 처음 하는 사람이 빠르게 적응할 수 있도록 도와줍니다. 후배나 팀원에게 IT 지식을 전수해야 하는 IT 전문가에게도 훌륭한 참고서가 될 것입니다. **\_황혜진(리테일 IT 전문기업)**

웹과 앱 개발에 관심이 있지만 어디서부터 시작해야 할지 모르는 이들을 위한 책입니다. IT 관련 기본 용어는 물론이고 비개발자와 개발자의 원활한 소통 방법까지 다루고 있어 실무에 바로 적용할 수 있는 지식을 얻게 됩니다. IT 용어가 외계어처럼 느껴졌던 독자라면 이 책을 통해 귀가 트이는 경험을 할 수 있습니다. **\_정낙현(㈜비앤케이 영상팀)**

프로젝트 진행 중 발생하는 기술적 문제에 대해 정확한 질문과 피드백을 주고받을 수 있는 능력을 키워주고, 개발 프로세스와 네트워크 구조를 이해해 비개발자도 기술적 논의에 자신 있게 참여할 수 있도록 돕습니다. **\_장건웅(위밋모빌리티 연구소장)**

개발자와 소통할 때 한 번이라도 어려움을 겪어본 적이 있다면 어떻게 소통해야 하는지 힌트를 얻을 수 있습니다. 업무를 하다 맞닥뜨리는 문제의 원인과 갈등에 대해 저자의 노하우와 함께 구체적인 해결책까지 제시하기 때문에 개발자와 일하는 독자, 이제 막 개발을 공부하기 시작한 독자에게 유용합니다. **\_이중혁(일루미나리안 프로덕트 디자이너)**

**[목차]**

**PART 1 이것만 알면 된다! IT 기초 지식**

**1장 인터넷의 동작 원리**

1.1 클라이언트-서버 구조

\_\_1.1.1 클라이언트와 서버의 개념

\_\_1.1.2 서버에서 데이터를 받아오는 이유

\_\_1.1.3 서버의 역할

1.2 프론트엔드 개발과 백엔드 개발

\_\_1.2.1 프론트엔드 개발의 개념

\_\_1.2.2 백엔드 개발의 개념

\_\_1.2.3 개발 범위 정리

1.3 IP 주소와 도메인 주소

\_\_1.3.1 IP 주소의 개념

\_\_1.3.2 고정 IP 주소와 유동 IP 주소

\_\_1.3.3 도메인 주소의 개념

1.4 인터넷 통신 과정

\_\_1.4.1 TCP/IP 모델

\_\_1.4.2 HTTP 통신

\_\_1.4.3 웹 소켓

\_\_1.4.4 라우팅

1.5 인터넷 오류 메시지 보는 법

\_\_1.5.1 주요 HTTP 상태 코드

\_\_1.5.2 HTTP 상태 코드별 개발자와의 소통법

정리하기 퀴즈

**2장 인터넷에서 데이터를 안전하게 지키는 법**

2.1 방화벽을 세우는 이유

\_\_2.1.1 방화벽의 개념

\_\_2.1.2 방화벽의 형태

\_\_2.1.3 내부망과 프록시 서버

\_\_2.1.4 DMZ

2.2 암호화 기술

\_\_2.2.1 암호화의 개념

\_\_2.2.2 암호화 알고리즘

\_\_2.2.3 일방향 암호화와 양방향 암호화

\_\_2.2.4 암호화를 적용한 네트워크 기술

정리하기 퀴즈

**3장 웹과 앱 이해하기**

3.1 웹의 개념과 발전 과정

\_\_3.1.1 웹의 개념

\_\_3.1.2 웹의 발전 과정

\_\_3.1.3 반응형 웹

3.2 앱의 개념과 종류

\_\_3.2.1 앱의 개념

\_\_3.2.2 웹 앱

\_\_3.2.3 모바일 앱

정리하기 퀴즈

**4장 데이터베이스 이해하기**

4.1 데이터베이스

\_\_4.1.1 데이터베이스의 개념

\_\_4.1.2 데이터 저장 방식

\_\_4.1.3 데이터베이스의 특징

\_\_4.1.4 트랜잭션

4.2 데이터베이스 언어: SQL

\_\_4.2.1 SQL의 개념

\_\_4.2.2 SQL 문 맛보기

4.3 데이터베이스 관리 시스템: RDBMS와 NoSQL

\_\_4.3.1 RDBMS

\_\_4.3.2 NoSQL

\_\_4.3.3 RDBMS와 NoSQL 정리

정리하기 퀴즈

**PART 2 개발자와 소통하기**

**5장 개발 분야별 프로그래밍 언어**

5.1 인공지능 개발과 빅데이터 분석 언어: 파이썬

\_\_5.1.1 입문용으로 파이썬이 좋은 이유

\_\_5.1.2 파이썬 인터프리터

\_\_5.1.3 프로그래밍 언어 버전의 중요성

5.2 프론트엔드 개발 언어: HTML, CSS, 자바스크립트

\_\_5.2.1 HTML

\_\_5.2.2 CSS

\_\_5.2.3 자바스크립트

5.3 백엔드 개발 언어: 자바, 코틀린, PHP

\_\_5.3.1 자바

\_\_5.3.2 코틀린

\_\_5.3.3 PHP

5.4 모바일 앱 개발 언어: 자바, 코틀린, 스위프트

\_\_5.4.1 안드로이드 앱 개발: 자바, 코틀린

\_\_5.4.2 iOS 앱 개발: 스위프트

5.5 크로스 플랫폼 개발 언어: 다트, 자바스크립트

\_\_5.5.1 다트

\_\_5.5.2 자바스크립트

\_\_5.5.3 크로스 플랫폼 개발 언어 선택 방법

정리하기 퀴즈

**6장 알아두면 좋은 개발 용어**

6.1 자주 쓰는 코드의 모음: 라이브러리

\_\_6.1.1 라이브러리의 개념

\_\_6.1.2 라이브러리의 적합성 판단 기준

\_\_6.1.3 라이브러리 관련 에피소드

\_\_6.1.4 라이브러리 라이선스

6.2 개발을 도와주는 도구: 프레임워크

\_\_6.2.1 프레임워크의 개념

\_\_6.2.2 풀 리퀘스트와 머지

\_\_6.2.3 개발 분야별 라이브러리/프레임워크

6.3 소프트웨어 개발 키트: SDK

\_\_6.3.1 SDK의 개념

6.4 서비스 인터페이스: API

\_\_6.4.1 API의 개념

\_\_6.4.2 API 설계: REST API

\_\_6.4.3 API 인증과 토큰

\_\_6.4.4 API의 이용 유형

6.5 구조화된 데이터 포맷: JSON

\_\_6.5.1 JSON 데이터 표기법

\_\_6.5.2 JSON을 활용한 API 통신 과정

6.6 사이트맵과 RSS 작성 언어: XML

\_\_6.6.1 XML 데이터 표기법

\_\_6.6.2 XML 사용 분야

정리하기 퀴즈

**7장 안 된다고 하는 개발자의 속사정**

7.1 업무 상황별 담당자 찾기

\_\_7.1.1 웹 페이지의 데이터를 수정할 때

\_\_7.1.2 웹 페이지 표시 속도가 느릴 때

\_\_7.1.3 모바일 앱 화면 표시 속도가 느릴 때

\_\_7.1.4 화면에 나와야 할 것이 안 나올 때

7.2 개발자가 안 된다고 하는 진짜 이유

\_\_7.2.1 새 기능 개발이 안 된다고 하는 이유

\_\_7.2.2 효율성과 이익이 납득된 기능 개발도 안 된다고 하는 이유

\_\_7.2.3 기존 기능 수정이 안 된다고 하는 이유

\_\_7.2.4 기존 기능 삭제가 안 된다고 하는 이유

\_\_7.2.5 개발자가 안 된다고 하는 진짜 이유 정리

**8장 개발자와 잘 소통하는 법**

8.1 요구 사항을 문서로 정리하기

\_\_8.1.1 사용자 시나리오 작성하기

\_\_8.1.2 기능별 입출력 작성하기

\_\_8.1.3 비기능적 요구 사항 작성하기

\_\_8.1.4 코드 번호 달고 마무리하기

8.2 못 알아들었는데 어물쩍 넘어가지 않기

\_\_8.2.1 회의 자료 만들어 논의하기

\_\_8.2.2 재차 물어볼 때의 요령

8.3 개발이 불가능하면 원인을 찾아 방법 바꾸기

\_\_8.3.1 기술력과 자금이 부족한 경우

\_\_8.3.2 로직 변경이 어려운 경우

\_\_8.3.3 데이터 간에 연결점이 없는 경우

\_\_8.3.4 자격이 없어서 불가능한 경우

8.4 상황에 맞게 문서 버전 업데이트하고 공유하기

\_\_8.4.1 문서 버전 표기하는 법

\_\_8.4.2 문서 변경 이력 관리하는 법

8.5 정확한 데이터로 말하기

\_\_8.5.1 정확하게 요청 범위 말하기

\_\_8.5.2 모호한 표현 쓰지 않기

정리하기 퀴즈 정답