

Glossary

グロッサリ

■ モバイルサービス

スマートフォン・タブレット等のモバイルデバイスに対して、サーバから提供されるサービス。地図情報サービス・SNS・IP通話サービス・動画提供サービス・音楽提供サービス・ゲーム等、多様な形態のモバイルサービスが存在する。モバイルデバイスの量的拡大に対応して一層の大規模化が進むクラウドから、モバイルサービスは提供されることが多い。(丸山不二夫)

■ モバイルOS

iOS, Androdなどの、モバイルデバイス用に開発されたOS。当初は、モバイルデバイスのハードウェアの制約から、サーバやPC用のOSと比較するとさまざまな制限があったが、モバイルデバイスのハードウェアの強化に伴い、その機能は拡大し、PC版のOSとの機能差は大幅に縮まっている。量的には、現在、地球上で最も普及しているOSは、モバイルOSである。(丸山不二夫)

■ スマートデバイス

スマートフォンやタブレットのようなモバイルデバイスのこと。これらのデバイスは、PCと比較して、GPS・加速度/重力センサ・ジャイロセンサ・照度センサ等、多数のセンサを備え、また、3G/4Gの電話網との接続・Wi-Fi・Bluetooth/BLE (Bluetooth Low Energy)・NFC等、多彩なネットワーク機能も備えている。そうした点で「賢い」デバイスである。人とのインタフェースは、スクリーンタッチや音声入力を使う。近年の、メガネや時計等のウェアラブル・デバイスも、スマートデバイスと呼ばれることがある。(丸山不二夫)

■ サービスプラットフォーム

ITサービスを提供するためのコンピューティング基盤であり、その起源は、1961年の人工知能の泰斗であるJohn McCarthyによる、コンピューティングを公共サービスとする提案にまで遡ることができる。EDI (Electronic Data Interchange)による電子データ交換やサービス指向アーキテクチャ(SOA)などの技術開発や標準化活動を経て、現在のクラウドやモバイルによるサービス提供プラットフォーム

へと繋がっている。

(浦本直彦)

■ HTML5

Web技術の標準化団体W3Cが進める、HTMLの5番目の勧告。2008年に最初のドラフトが出て、2014年には正式勧告がまとめられる。ベンダ固有のプラグインを利用する、FlashやSilverlight等のRIA技術を、同等の表現力を持ったベンダに依存しない標準Web技術で置き換えることを目指す。多くのブラウザがHTML5対応を行っており、その技術は、すでに広く利用されている。現在は、Web Component等の"Post HTML5"技術への関心も高い。(丸山不二夫)

■ プッシュ (Push)型サービス

クライアントからサーバに対しサービスの要求を行うのではなく、定期的にあるいはオンデマンドにサーバからクライアントに対してサービスが“プッシュ (push)”される形態のサービスであり、逆はプル (Pull)型と呼ばれる。1990年後半にプッシュ型でニュース記事等の配信サービスを行ったPointcast.comや、Marimba, BackWebなどのサービスが、インターネットの世界でのこの言葉の起源となっている。(浦本直彦)

■ Internet of Things (IoT) とセンサ技術

近年、計算機と計算機、あるいは計算機とさまざまなセンサデバイスを接続したネットワークサービスが注目を浴びており、Internet of Things (IoT)やMachine to Machine (M2M)と呼ばれている。センサデバイスは、温度センサのような微小なものから、電力計や自動車のような複雑な機器までをカバーし、これらのセンサデバイスから上がってくる情報を分析しサービスを提供することで、処理の最適化や自動化を行うことができる。

(浦本直彦)

■ IaaS (Infrastructure as a Service)

クラウドコンピューティングの一形態であり、利用者に対して、仮想マシン (virtual machine, VM) をポータルやAPIを通じて、セルフサービスで提供するものである。VM上のミドルウェアを仮想化し、利用者に対

して、アプリケーション開発運用環境を提供する PaaS (Platform as a Service)、さらにその上のソフトウェアサービスを提供する SaaS (Software as a Service) とともにクラウドコンピューティングのスタックを構成する。

(浦本直彦)
