

# 무한반복 되는 스토리지 리프레시, 다시 생각해 봐야 합니다.

많은 기업들이 지겹도록 반복되는 스토리지 리프레시에서 자유로워졌습니다. 그 이유를 알아보세요.

## 수명이 짧은 레거시 스토리지

전통적인 스토리지 시스템의 예상 수명 주기는 대부분 길어야 5년입니다. 하지만 레거시 스토리지를 사용하는 대부분의 기업들이 5년의 스토리지 수명에서 얻어내는 실제 가치는 평균 2년 남짓합니다. 일반적으로 레거시 스토리지를 리프레시하는 것은 매우 힘들기 때문에 현상유지에 만족하는 경우도 많습니다.

하지만 더 이상 이럴 필요가 없습니다. 왜 점점 더 많은 기업들이 리프레시를 필요로 하는 레거시 스토리지의 대안으로 에버그린(Evergreen™)을 선택하는지 그 이유를 확인해 보세요.

# 3-5년 이라는 레거시 스토리지의 리프레시 주기를 자세히 한 번 살펴볼까요?





#### 데이터 스토리지의 진정한 가치는 무엇일까요?

기존의 스토리지 시스템은 스토리지에 대한 투자를 보전 시켜주지 못할 뿐만 아니라, 배치와 관리가 어렵다는 문제를 가지고 있습니다. 리프레시는 리스크를 수반하며, 데이터 마이그레이션에는 많은 시간이 소모됩니다. 뿐만 아니라 5년에 한 번씩 새로운 하드웨어를 구매하느라 설비 투자 비용도 높습니다. 또한, 데이터의 증가로 확장을 할 경우 집중적인 모니터링, 튜닝, 트러블슈팅 등이 필요합니다. 이러한 요소들과 레이턴시, 중단을 수반하는 유지보수, 다운타임 등은 스토리지 유용성과 전반적인 가치를 크게 감소시킵니다.



#### 더 이상 현상 유지에 만족하지 마세요.

수십년 동안 기업의 의사 결정자들은 데이터 스토리지에 대한 복잡성과 높은 비용을 감내해야만 했습니다. 이는 스토리지 제공 업체와 솔루션이 결국 다 똑같다는 생각 때문이었습니다. 물론 과거에는 이러한 생각이 일부 맞았습니다. 그러나, 이제 더욱 빠르고 간편하고 효율적인 스토리지가 등장했고, 이미 수천 개의 기업들이 많은 이점을 확보했습니다. 이러한 현대적인 방식은 기업 스토리지 인프라리프레시 방식을 재고하는 것뿐만 아니라, 데이터에 대한 생각에도 영향을 줍니다.



### 스토리지 어레이 박스, 그 이상을 생각해 보세요.

분명 더 나은 방법이 있습니다. 더욱 효율적이며 비용 효과적이고, 안정성이 높으며, 정말 사용하기 편한 방식입니다. 기업의 니즈에 맞게 확장가능하고 항상 최신으로 유지되는 동시에 투자를 보전할 수 있는 스토리지입니다. 즉, 값비싼 재구매, 리프레시, 마이그레이션이 필요하지 않습니다. 그 무엇보다도 수천개의 기업들이 이미 다양한 혜택을 입증했습니다. 이 기업들은 이제 스토리지 재구매와 리프레시를 더 이상 반복할 필요가 없어졌습니다. 레거시 스토리지의 한계를 훌쩍 뛰어넘어 앞으로 비즈니스 성장을 위해 반드시 준비하세요. 리프레시에 대한 기존의 고정관념을 완전히 바꿔 놓을 것입니다.



#### 스토리지 리프레시, 더 이상 하지 마세요.

5년에 한 번씩, 심지어는 2년에 한 번씩 수행하던 데이터 마이그레이션이 더 이상 필요 없다고 상상해 보세요. 기업의 스토리지를, 그리고 리프레시 방식을 다시 한번 생각해 보세요. 퓨어스토리지는 업그레이드 가능한 아키텍처를 기반으로 지속적인 업데이트를 계획된 다운타임 없이 제공합니다.

직원의 시간 낭비를 50% 낮추고 3년에 한번 250TB 레거시 스토리지 교체에 따르는 \$585k라는 높은 비용을 대폭 절감하여 TCO를 줄일 수 있습니다.

단순히 스토리지를 재고하는 것이 아니라 접근 방식을 새롭게 고려해보세요. 그리고 다음 리프레시를 여러분의 마지막 리프레시로 만드세요. 더 자세한 내용은 여기에서 확인해보세요.

© 2020 Pure Storage, Inc. All rights reserved. Pure Storage, the P logo, and Evergreen are trademarks or registered trademarks of Pure Storage, Inc. in the U.S. and other countries. All other trademarks are registered marks of their respective owners.