



내 손 안의 벼룩시장 공간

가 반 - 6 팀

송시호 20180374 안제준
20180376 조하운 20180397
주성진 20180398

1. Aim & Background

목표

온라인 벼룩시장 플랫폼

→ APP 개발을 통한 생생한 벼룩시장 거래 서비스 제공

핵심 내용

- 메타버스 4요소 구축 : 공간, 아바타, 상호작용, 경제 시스템
- 실제 벼룩시장에 가장 가깝게 UI 구현
- 기존 중고거래 플랫폼과의 신뢰

중요성

우리나라의 벼룩시장 문화 재창조

팬데믹 상황으로 저하된 소규모&지역 경제 회복



배경 설명

넷플릭스 드라마 '오징어 게임'의 열풍으로 다시금 사람들이 레트로 문화에 관심이 쏠리고 있다. 하지만 코로나 여파로 인해 사라진 추억의 장소들 중 하나가 바로 벼룩시장이다.

그래서 쓸만하지만 손이 많이 타 값어치가 없는 물건들, 쓰지 않지만 특별한 사연이 담긴 물건들을 펼쳐 놓고 사람들이 자유롭게 구경하고 거래할 수 있는 하나의 가상공간을 제공하는 플랫폼이 있었으면 좋겠다고 생각하여 이 아이디어를 계획하게 되었다.

기존에 있는 중고거래 어플의 주안점이 상업성과 효율적 1:1 거래에 있다면, 개발하고자 하는 어플은 생생한 UI와 레트로한 요소를 제공하여 하나의 가상 벼룩시장 문화를 조성함에 집중한다.

문제 정의 및 해결 방안

스크롤 UI -> 상품 매크로
개인공간을 할당하기 때문에
매크로는 자동적으로 해결 됨

신뢰성 문제

검수팀을 통하여 물건 검수를
함. 구매자의 금액은 앱이 잠시
보관 -> 검수팀에서 물건이
확인이 되면 물건은

구매자에게, 구매 금액은
판매자에게 보내줌.

사진 도용

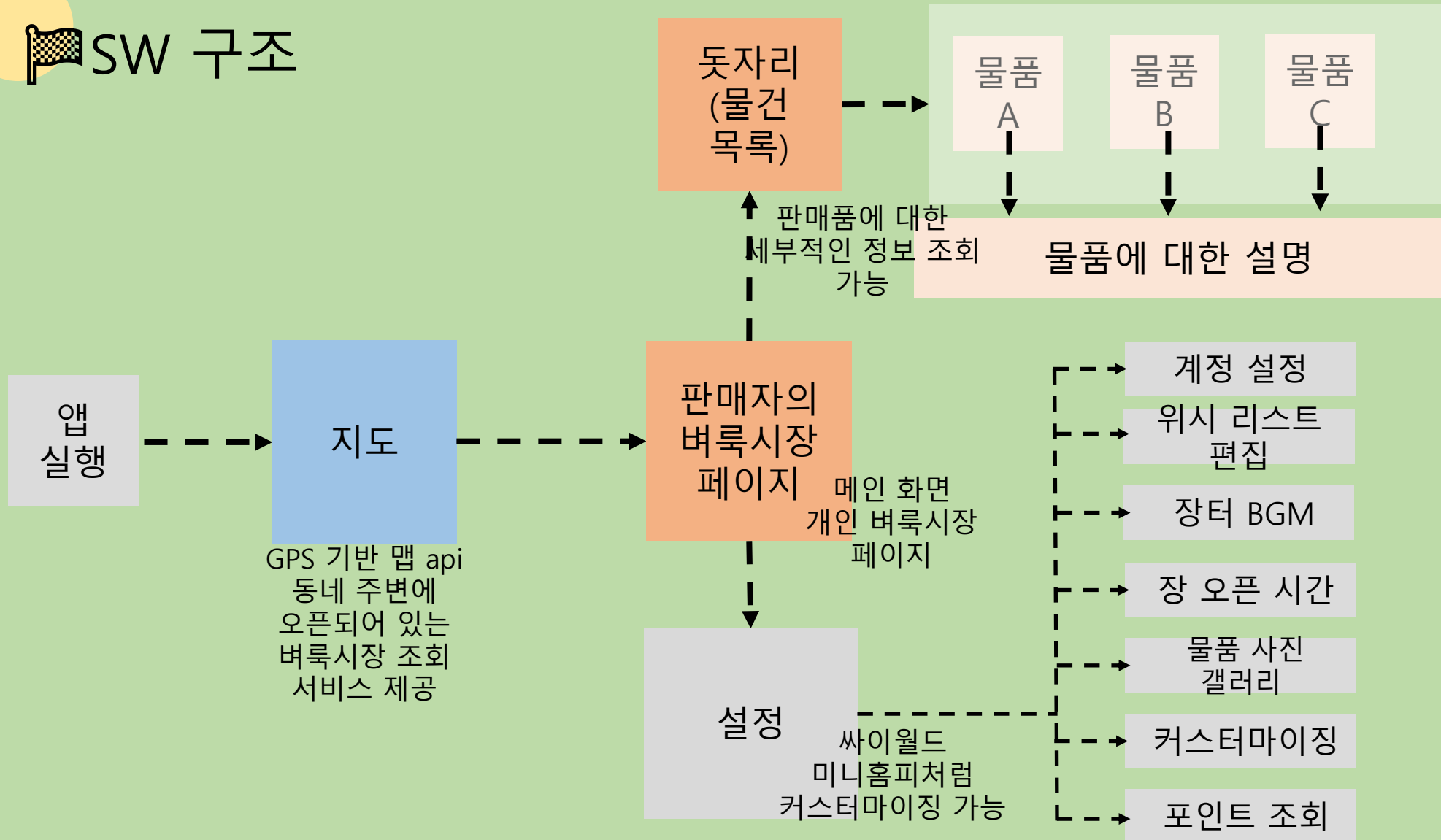
앱 내에 고유 갤러리를
제공하고, 갤러리에 등록할 수
있는 사진은 주민등록증 인증
방식과 같이 오직 사진을
찍도록 하여 해결.

개선 방안

- ✓ 판매자 별로 상품을 한 눈에 볼 수 있는 새로운 UI
- ✓ 아바타 서비스 : 실제 신상정보는 보호하면서 '판매자'로서의 정보(매너, 평가점수 등)은 확실하게 공개
 - ✓ 앱 내 고유 갤러리 생성
- ✓ 질의응답에 대한 내용이 개인 벼룩시장에서 공개
 - ✓ 상점 오픈시간 설정

2. Contents

🚩 SW 구조



🚩 핵심 구성 요소

#1 지역 기반 접근

사용자의 거주지를 등록하고, 거주지 내 활성화되어 있는 벼룩시장을 GPS와 구글 맵 API 활용하여 조회

#2 메타버스 concept 벼룩시장 UI

메타버스의 4요소인 공간, 아바타, 상호작용, 경제 시스템을 UI에 구현, 실제 벼룩시장의 생생함을 느낄 수 있도록 서버를 구축하고 이용자들이 만날 수 있게 구현

#3 아바타 정보, 상품 정보, 벼룩시장 페이지 DB 구

각 계정의 DB에 판매 상품 정보, 아바타와 페이지 코스튬 정보, 앱 포인트, 결제 관련 정보 등

