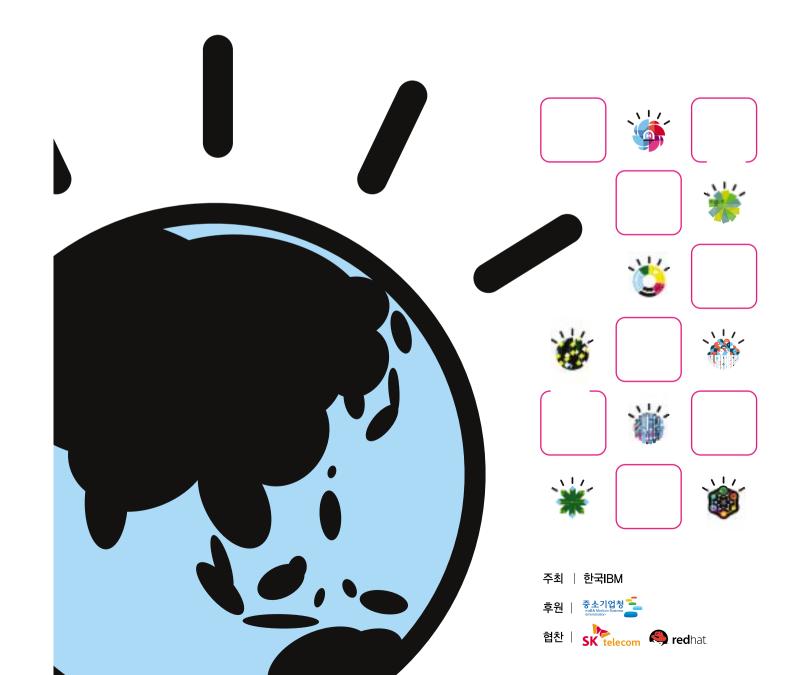


색다른 앱 공개 오디션

Smarter Application for Smarter Planet

2011 똑똑한 지구를 위한 똑똑한 애플리케이션 공모전 시즌 II

수상작품집



IBM

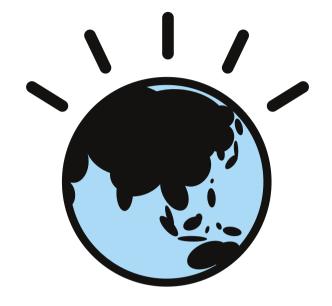
한국아이비엠꾸익회사

문의처 | 한국IBM 공모전 운영국

T. 02–3781–5339 E. dwkorea@kr,ibm.com http://www.ibm.com/developerworks/kr



Smarter Application for Smarter Planet

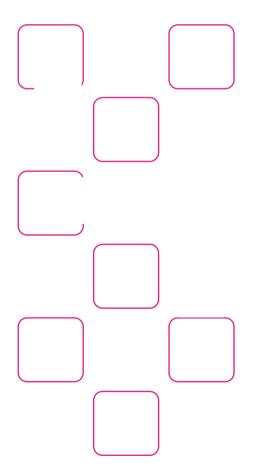


색다른 앱 공개 오디션

Smarter Application for Smarter Planet

2011 똑똑한 지구를 위한 똑똑한 애플리케이션 공모전 시즌 II

수상작품집



Contents





















































작품 명(앱이름) | OOPS (Only One Plan System)

팀 장 | 강세군 (연세대학교 컴퓨터공학과 3학년)

팀 원 시태건 (연세대학교 컴퓨터공학과 3학년) 이강영 (연세대학교 컴퓨터공학과 2학년) 정연우 (연세대학교 산업디자인학과 4학년) 이승연 (연세대학교 컴퓨터공학과 3학년)

대중교통을 활용을 접목한 자기관리 스마트 플래너



작품 소개

• "대중교통은 친환경적이지만 이용이 불편하다"는 옛말! 대중교통 이용시간까지 고려하여 약속시간을 알려주는 스마트 플래너 도보와 대중교통 이용을 유기적으로 연결하여 목적지까지 안내하는 스마트 내비게이션, 그리고 대중교통 이용으로 얻은 이득까지 스마트 하게 계산해주는 OOPS.

OOPS는 대중교통 이용의 불편을 스마트한 방법으로 최소화함으로써 현대인들의 대중교통 이용을 적극 돕는 앱

애플리케이션 상세 기능

- 일정관리를 통한 약속 시간 알람 기능
- 위젯을 통한 약속 장소 까지 대중 교통으로 걸리는 시간 알림
- 네비게이션을 통한 가장 가까운 대중교통 시설로 안내
- · 네비게이션을 통한 쉬운 길 찾기
- 위치기반 증강현실을 통해 보다 직관적인 목적지 찾기
- 통계화면을 통한 칼로리, 탄소량, 이동거리 제공
- SNS (페이스북, 트위터)를 이용한 정보 공유

작품 특징

혁신성

쉬운 사용법

• 약속 등록만 하면 도착점까지 안내

높은 위젯 활용도

• 이동 중 위젯으로 확인 가능

체계의 통일화

• 내비게이션과 플래너의 밀접한 연계

유연한 서비스

• 현재 시간, 현재 위치에 따른 맞춤형 서비스

시장성

위치 기반 서비스 + 증강현실 + SNS의 무한한 잠재력

통한 게임 등으로 활용

쉽고 빠르게 알림

• 위젯을 통해 빠르게 내비게이션 + 시간관리 정보를 확인하고 주요 대중교통과 결합된 부가 기능으로 바로 이동 가능 서비스 개발

- 통계 기능 + SNS 직관적 길찾기 사용자간 경쟁 구도를

안정성

실제 환경에서의 테스트를 거쳐 안정성을 확보

증강 현실

직관성

• 한 페이지에서 일정 추가

원터치 원클릭 뷰

및 보기 가능

• 정확한 위치 보기

Open API를 이용해 기능을 바로 처리하여 서버부하를 최소화 함

작품 기대 효과



똑똑한 대중교통 : 대중교통 이용을 장려하여 자가용 이용을 지양하고 교통체증과 교통사고 감소

똑똑한 길 찾기 : 증강현실을 통하여 이동시간을

절약하고 초행길도 어렵지 않게 찾을 수 있음



똑똑한 지구환경 : 통계관리를 통하여 경각심을 일깨워 탄소소비량을 감소시키고 에너지절약 실천



똑똑한 자기관리 : 일정관리를 통하여 교통비를 절약하고 시간 엄수를 철저히 하여 신뢰성을 증진

스마터 플래닛과의 연계성

• Smart : 경로 찾기와 일정관리 통합

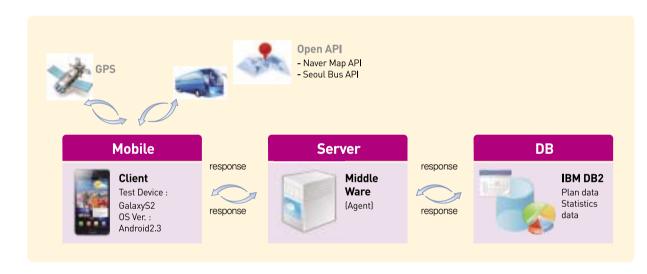
• Health: 대중교통 이용과 걷기 장려를 통한 운동 증진

• Green : 승용차 사용률 감소에 따른 탄소 배출량과 에너지 소비 절감

• Public : SNS를 통해 일정을 공유하고 직/간접적 대중교통 이용 홍보

작품 UI 및 아키텍처 구성도





IBM DB2 활용 내용

- · 파일 시스템이나 내부 자료구조를 사용하는 대신에 IBM DB2를 사용하여 OOPS에서 사용되는 사용자 생성 데이터를 체계적으로 관리
- · 구체적으로는 일정 데이터, 통계 데이터, 네비게이션 데이터를 IBM DB2에 저장하였으며, 함께 제공된 라이브러리를 사용하여 서버와 디바이스 간의 연동 기능을 쉽게 개발할 수 있었음
- · 이렇게 IBM DB2의 편리한 기능을 사용함으로써, 데이터 관리와 애플리케이션 개발을 매우 효율적으로 수행할 수 있어서 프로젝트 수행에 큰 도움이 되었음

프로젝트 진행 중 에피소드

대중교통을 활용한 네비게이션을 만들다 보니 테스트를 위해 대중교통을 자주 이용하게 되었고, 그 과정에서 많은 서울 시민들을 만날 수 있었다. 특히, 서울 지리에 어두운 외국인과 어르신들에게 OOPS를 활용하여 목적지까지 안내해 드릴 수 있는 기회가 있었는데, 우리가 만든 이 어플이 값지게 활용되는 순간이어서 뜻깊었다. OOPS가 실제 상황에서도 도움이 되는 것을 보면서 자신감과 따뜻함을 느낄 수 있었고, 그 느낌들이 우 리를 마지막 순간까지 달리게 해 주었던 원동력이 되었다.



쌱닸른

2011 **L**

공 개

<u>기</u>

压

Application

공모전 시즌 ||























위치기반 온 · 오프라인 모임 통합 소셜서비스

작품 명(앱이름) | MoimKit

팀 명 | 퍼플스튜디오(puple studio)

팀 장 | 정재민 (세종대학교 컴퓨터공학과 4학년)

팀 원 박준형 (한국외대 경영학과 / 정보통신 공학과 4학년)

이기헌 (수원대학교 컴퓨터학과 4학년)

작품 소개

·모바일 디바이스가 대중화 된 현재. 현대인들의 온·오프라인 교류 활동이 증가하면서 약속을 정하고 전파하는데 다양한 수단을 사용 하고 있지만 약속 장소를 정하는 데에는 카카오톡, 구글 캘린더, 맵 등 다양한 모바일 APP을 사용하기 때문에 많은 시간과 노력이 낭비 되고 있기 때문에 우리 MoimKit은 동일 목적으로 다수의 어플리 케이션을 실행해야 하는 불편을 최소화 하기 위한 컨버전스 서비스를 콘셉트로 개발하였으며, MoimKit은 그룹채팅, 현 위치 공유, 모임 컨텐츠 공유 기능을 묶어. 사용자가 모임킷 만으로도 다양한 정보를 전달할 수 있는 '모임관리 통합 SNS'을 추구하고 있음

작품 기대 효과

- 사용자의 불필요한 APP Switching 최소화
- 온라인 교류 활동을 손쉽게 오프라인 교류 활성화를 통한 사회적 교류 증진
- · 통합 커뮤니케이션 서비스 제공으로 사용자 경험 향상
- 약속 장소 정보 전파를 위한 비용 및 노력 절감
- 위치 정보 서비스 활용을 통한 사회적 기여 가능 (ex 실시간 내 위치 근처 미아 찾기 기능)

스마터 플래닛과의 연계성

· Social business 측면에서 온라인에서만 국한된 SNS 교류 활동을 오프라인과 연계하여 사람들의 라이프 스타일에 직접적으로 영향을 줄 수 있으며 위치정보를 기반으로 하여 다양한 멀티플래폼 소셜 비즈니스 모델을 확립할 수 있음

작품 UI 및 아키텍처 구성도



PC web







IBM DB2 활용 내용

- DB2를 활용하여 사용자들의 약속 정보, 1:1 채팅, 그룹 채팅, 프로필 과 같은 다양한 정보를 Database에 저장하고 서버 API를 이용하여 사용자가 원하는 정보를 조회 한 후 사용하도록 완성함
- 사용자간 컨텐츠 공유 및 위치 정보 공유와 같은 방대한 양의 데이 터를 DB2를 활용하여 효과적으로 저장할 수 있었으며 IBM에서 제공 하는 DataStudio2를 이용하여 다른 DBMS보다 효율적으로 MoimKit DB Table을 설계하고 구현할 수 있었음

프로젝트 진행 중 에피소드

• "우리의 프로젝트는 정해진 기간 내 끝내야 한다!" 촉박한 개발기간이었지만 완성도 높은 어플리케이션을 만들기 위해

고군분투했던 지난 3개월.

마침내 완성해낸 지금 이 순간까지 숨가쁘게 달렸다. DB2를 처음 접하며 평소 DB2에 대해 가지고 있던 선입견을 버리고 다른 어떠한 DBMS보다 지구를 똑똑하게 만드는 MoimKit을 사용자들에게 효과 적으로 제공할 수 있는 Database라는 생각이 들었다.

맞춤형 소셜데이팅 서비스

작품 명(앱이름) | CampusPal

팀 장 회윤빈 (명지대학교 컴퓨터공학과 석사) **팀 원** | 임효섭 (명지대학교 컴퓨터공학과 석사)

우현덕 (명지대학교 컴퓨터공학과 3학년)

작품 소개

- •캠퍼스팔은 대학생만의 커뮤니티 어플리케이션으로, 관심이나 준비 하는 공부가 같은 사람을 원하는 지역에서 찾아내어 서로 대화할 수 있는 공간을 제공
- 각 개인의 성향을 분석하여 서로의 매치율을 제공
- 상대방에 대하여 미리 예측 할 수 있도록 도와 줌

작품 기대 효과

- 미팅문화가 발달된 대학생들에게 이성 찾기와 소셜네트워크를 동시에 제공하여 대학생들 만의 새로운 커뮤니케이션 공간 제공
- 개성 넘치는 대학생들의 새로운 5차원 개인분석을 도입하여 젊은 층의 성향을 분석하는 새로운 지표 활용 가능
- 이성을 찾을 때 단순 미적 관심을 넘어 여과생활이나 학업관심사를 통해 찾는 매칭 알고리즘을 적용하여 이성교제와 학업. 취미생활을 연계하는 맞춤형 매칭 서비스를 제공

스마터 플래닛과의 연계성

- 캠퍼스팔은 더 똑똑한 커뮤니케이션 제공이라는 점에서 스마터 플래 닛의 똑똑한 통신과 연계성
- 더 똑똑하고 새로운 커뮤니케이션을 위한 모델을 제시하고 이를 서비 스하여 이용하는 사람들이 보다 더 똑똑한 생활을 할 수 있게 한다는 점에서 스마터 플래닛 정신과 일맥상통

작품 UI 및 아키텍처 구성도





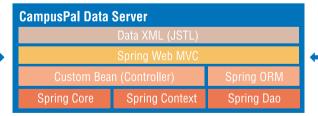














IBM DB2 활용 내용

- •캠퍼스팔의 핵심은 서버의 매칭시스템인데 서버의 매칭 시스탬을 위해 꼭 필요한 DBMS를 DB2를 이용하여 개발하였는데 구축부터 생성까지 쉽게 설명되어 있어 별다른 도움 없이도 쉽게 개발환경을 구축할 수 있었음
- · 이클립스 RCP기반의 운영툴을 지원하여 직관적으로 DB를 다룰 수 있어서 매우 편리하였음

프로젝트 진행 중 에피소드

· 프로젝트 진행 중 PM이 병원에 입원하는 사태가 발생하였다. 짧은 개발기간으로 인해 장시간 오래 앉아 있다 보니 몸 상하는 줄도 모 르고 개발을 했던 것이죠. 프로젝트에 엄청난 위기가 닥쳤지만 나머지 팀원들이 입원해 있는 기간 동안 더욱더 열심히 분발하여 프로젝트 완료에 지장을 초래하진 않았다.

2011 **L** 장개 <u>기</u> 공모전 시즌 压

쌱다른

혁신상 2nd Place























Study Grouping on SNS

작품 명(앱이름) | Study Bridge

팀명 IS WING

팀장 | 한윤 (건국대 인터넷미디어 공학부 4학년)

팀 원 | 정재윤 (건국대 인터넷미디어 공학부 4학년). 이은영 (건국대 인터넷미디어 공학부 4학년) 송수산나 (건국대 인터넷미디어 공학부 4학년)



작품 소개

소개

• 관심 학습 분야의 인적 네트워크를 연결하고 효율적인 Study Group 진행과 목표 달성을 돕는 다리

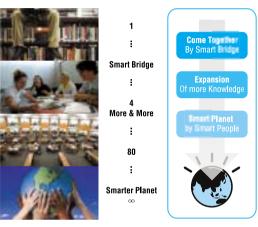
서비스 내용

- 관심 분야와 활동 지역을 기반으로 Study Group 생성 및 참여
- 관심 학습분야/구성원간 메시지 서비스 지원
- 그룹 멘토 연결 기능
- 지역 스터디 룸 예약기능
- 실시간 이벤트 PUSH 알람
- 스터디 그룹 출석부

작품 기대 효과

- 스터디 그룹 생성과 진입의 쉬운 경로 제시하여 공동 학습 분위기 고양
- 멘토 연결을 통한 스터디그룹 진행효율 상승
- 관심학습 분야 구성원간 가치 중심 메시지 창조
- 최초 모임 공간 실시간 예약. 위치 정보 제공 에이전트로 새로운 수익구조
- 교육 관련 컨텐츠 제공 업체(서적, 학원 등)의 새로운 마케팅 경로 제시
- 궁극적인 공동 학습 목표 달성에 기여

스마터 플래닛과의 연계성

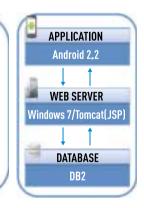


'Study Bridge'는 똑똑한 지구를 만들 똑똑한 사람들을 성장시키는 모바일 애플리케이션

지식은 사람과 사람이 만나 소통을 하면서 그 범위가 확장되는것, 'Smart Bridge'는 소통의 장을 마련해주고, 학습자의 학습 환경을 조성하는데 도움을 주며, 개인의 지식 확장에 큰 역할을 할 수 있음

작품 UI 및 아키텍처 구성도





- * C2DM(Cloud to Device Message)을 활용한 Push Service
- 디바이스 배터리 소모량 감소 / 이벤트 실시간성 확보 / 서버의 성능 부담 완화

IBM DB2 활용 내용

- ERROR 발생시 SQLCODE를 통해 빠른 대처 가능하여 작업 속도 향상에 기여
- 잘못된 Cascade, Restrict 옵션 체크와 쉬운 Rollback으로 올바른 테이블 관계 형성 가이드 라인 제시
- 안정적인 UI 툴의 동시 제공으로 테이블 생성 및 수정이 용이하여 DB관리 편의성 증대

프로젝트 진행 중 에피소드

• 국내 모바일 시장의 확대로 SNS 유저들이 폭발적으로 늘어났지만 정작 관련 서비스를 이용해 수익을 올릴 수 있는 마땅한 비즈니스 모델을 찾지 못하고 있는 현실에 대한 회의론 팽배로 팀내 분위기 마저 와해되는 상황에서 영화 '소셜 네트워크'를 집중 관람하고 멘토 교수님과 수익성 재고와 더욱 탄탄한 SNS 관계형성을 통해 성공에 대한 확신을 가질 수 있는 새로운 SNS을 탄생시킬 수 있었다.

스마트한 커뮤니케이션을 위한 일정공유 애플리케이션

작품 명(앱이름) | 나눔플래너

팀 명 | 코알라와고양이

팀 장 | 김동원 (강원대학교 IT대학 컴퓨터정보통신학과 4학년)

팀 원 | 황소연 (강원대학교 인문대학 국어국문학과 4학년)



작품 소개

- 나누다의 '나눔' + '플래너(Planner)'의 합성어
- 웹DB를 사용하여 스마트폰만으로 일정을 공유할 수 있는 일정 공유
- 개인 일정 기능별 분류, 전체 일정 보기, 간단 메모 등 일정 어플
- 공유한 일정에 댓글 달기, 참석여부 체크 등의 정보 피드백이 가능함
- 모임 일정 뿐 아니라 자격시험 일정 등의 생활정보 공유에도 사용할 수 있음

작품 기대 효과

• 효율적인 의사소통의 시작은 정확한 정보공유에서 이루어지기 때문에 일정이나 정보의 변동사항을 함께 공유하고 소통할 수 있는 수단이 필요한데 나눔플래너는 개인의 일정은 물론, 공동체의 일정 모두 한눈에 파악하여, 보다 손쉽게 공유 할 수 있게 도와주는 친구가 될

스마터 플래닛과의 연계성

• 비효율적인 업무 프로세스는 많은 인적, 물적 자원을 허비시키기 때문에 현대 사회에서는 똑똑한 커뮤니케이션과 워크플레이스의 조성에 많은 관심을 기울이고 있으며 나눔플래너는 그동안의 개인 적이고 수동적인 일정관리를 넘어선 스마터 플래닛의 필수 애플리

케이션이 될 것 임

작품 UI 및 아키텍처 구성도







업데이트보기



- 사용자는 나눔플래너를 통한 내 일정과 공유 받은 일정 정보 저장을 위해 안드로이드 DB를 사용
- 웹서버는 나눔플래너에 전송 받은 데이터나 DB서버에서 가지고 온 데이터를 처리

IBM DB2 활용 내용

- 공유하고 싶은 일정들을 DB2에 저장, 전송하는 방식으로 스마트폰 만으로도 손쉽게 일정공유가 가능하도록 함
- 처음 사용해 보는 DB라 공모전 시작할 때부터 걱정이 많이 되었는데. 강의를 통해 DB2 자격증도 따게 되어 너무 좋은 경험이 된 것 같음

IBM 스마터 클라우드 활용 내용

· IBM 스마터 클라우드를 처음 사용해 보았는데 생각보다 사용이 간단 해서 놀랐고 인스턴스 생성만으로 웹서버와 웹DB를 직접 설치, 환경 설정을 하지 않아도 된다는 점이 매우 편리했음

프로젝트 진행 중 에피소드

• 우리 팀은 주로 자취방에서 무선공유기를 사용해 개발하였는데, 막 서버 구축을 시작할 때 자취방 인터넷이 원인 모를 말썽을 부려 약 2주간 인터넷을 사용할 수가 없었다. 주인 아저씨께 전화 드리기도 민망할 정도로 연결이 됐다 안됐다를 반복했는데 결국 우리는 무선 인터넷이 되는 빈 강의실을 찾아 하이에나처럼 어슬렁거려야만했다. 덧붙여 고양이는 개발 때문에 생긴 다크서클을 가리느라 화장할 때 비비크림을 엄청 써야만 했다는 슬픈 이야기가 전해진다.



기술상

색다른

장개

<u>기</u>

压

공모전 시즌 |



























S.F.S. (Smart Food Storage)

작품 명(앱이름) | S.F.S.

팀 명 | Synergy

팀 장 | 장승빈 (건국대학교 컴퓨터공학 4학년)

팀 원 이현우 (건국대학교 컴퓨터공학 4학년), 임민석 (건국대학교 컴퓨터공학 4학년) 송원용 (건국대학교 컴퓨터공학 4학년), 주명희 (건국대학교 컴퓨터공학 4학년)



작품 소개

작품 개요

• 스마트폰을 이용하여 언제 어디서나 냉장고의 음식물을 똑똑하게 관리할 수 있도록 도와주는 시스템

주요 기능

- 냉장고 관리 기능 : 냉장고에 넣은 음식 정보 저장 및 유통기한 알림 쇼핑목록 기능 : 쇼핑할 물품을 장바구니에 담아서 쇼핑, 위치 기변
- 추천요리 기능 : 남은 재료나 바이오리듬을 이용한 추천 요리 제공
- · SNS 기능: 재료에 관한 의견 공유 및 커뮤니티 공간 제공

마트 건샌

- · 남녀노소 누구나 스마트폰을 통해 쉽게 접근할 수 있는 대중성
- 실제 냉장고와 유사한 UI 기반으로 사용자들에게 친숙함을 유발
- 냉장고 어플리케이션에 소셜 네트워크를 접목
- 심심하지 않도록 지극과 재미를 줄 수 있는 요소들 추가

작품 기대 효과

- 유통기한 알림 기능을 통해 음식 낭비 및 음식물 쓰레기 비용 절감
- 어디서나 냉장고 안의 음식을 관리. 점검하여 식단을 정하는데 용이 장보기 기능으로 충동 구매 방지 및 쇼핑 시간 감소
- 소셜 기능으로 남은 재료에 대한 요리 및 기술 정보 공유

스마터 플래닛과의 연계성

- 똑똑한 푸드 : 음식물의 유통기한의 관리를 하기 때문에 상한 음식 이나 오래된 음식을 먹어서 발생하는 질병을 예방
- 똑똑한 지구: 음식 낭비를 줄이고 음식물 쓰레기가 줄어들면 지구의 환경 개선 도움
- 똑똑한 쇼핑 : 쇼핑정보를 미리 획득하고 가까운 마트를 찾아주어 쇼핑에 소요되는 시간 절약
- 똑똑한 머니: 장바구니를 통하여 미리 필요한 음식이나 재료만 구입 하게 하여 잔 지출 감소
- 똑똑한 소셜: 재료 정보를 공유하거나 장을 같이 보러감으로써 지역 커뮤니티의 발전에 기여

작품 UI 및 아키텍처 구성도





















IBM DB2 활용 내용

- 마트 찾기와 키풀 기능을 위하여 쇼핑맵.유저.방.방 상세테이블을 사용함
- 쇼핑맵 테이블은 마트의 이름, 좌표 값 등 마트 찾기 기능에 필요한 정보를 저장, 관리하고 유저, 방, 방 상세 테이블은 유저정보 등록, 방 생성, 방에 참여한 유저를 체계적으로 관리하는 역할
- 사실 DB2를 이번 공모전을 통해 처음 접해보았는데 굉장히 신뢰성 있고 다양한 기능을 제공하는 것에 놀랐음
- 처음에는 정보도 많이 부족하고 낯설었지만 잘 정리되어져 있는 DB2 기술문서의 도움을 받아 별다른 어려움 없이 개발에 임할 수 있었음
- · 기본적으로 제공되어지는 여러 가지 직관적인 GUI툴은 개발을 쉽고 빠르게 할 수 있도록 도와주는 좋은 기능이었음
- 테이블을 수정하고 복제하는 모든 것이 GUI툴만으로 가능하여 참 편리 하였음

프로젝트 진행 중 에피소드

앱 소개 동영상을 촬영하기 위하여 연구실에 팀원이 모두 모였습니다. 카메라의 불이 켜지고 팀원들은 모두 긴장 속에서 촬영을 시작하였다. 촬영이 순조롭게 진행이 되는 듯 싶을 때 쯤, 평소 과목했던 팀장이 웃음을 터뜨렸다. 팀장에서 시작한 웃음바이러스는 삽시간에 모든 팀 원에게 전파가 되었고 웃음을 참기 위해 저희 팀원들은 허벅지를 꼬집 어 가며 촬영을 겨우 마무리 할 수 있었다. 나중에 팀원들의 허벅지는 모두 퍼렇게 멍이 들었던 추억이 있다.

Do Spot

작품 명(앱이름) | perFact

• 아직까지 무조건 싼 것만 찾으십니까??

팀명 | 1st Penguin

작품 소개

품들을 누리세요!!

작품 기대 효과

팀 장 지성은 (고려대학교 컴퓨터통신공학부 4학년)

· 싼 건 비지떡입니다. 우리는 이미 많이 경험하였습니다.

똑똑한 소비, 이제는 perFact가 도와드리겠습니다.

팀 원 성태현 (고려대학교 전기전자전파공학부 4학년), 박후린 (고려대학교 컴퓨터통신공학부 석사과정)

이찬영 (고려대학교 컴퓨터통신공학부 4학년)

이제, 내 주변의 검증된 상점이 제공하는 값싸고 신뢰할 수 있는 상

현재 소셜커머스 시장은 가격경쟁 위주로 성장해왔고 게다가 진정한

SNS로서의 순기능을 활용하기 보다는 무늬만 소셜이었는데 이러한

현 시점에서 perFact는 진정한 소셜커머스로서 제 역할을 하고자 함

perFact는 LBS 기반 SNS의 순기능을 활용하여 가격경쟁만이 아닌

가격과 품질의 두 마리 토끼를 노리고 진정한 소셜커머스로서의

perFact는 많은 사람들이 똑똑한 소비를 할 수 있게 도울 수 있음

- 교통, 통신, 교육 등등… 스마터 플래닛을 위해서 더 개선해야 하는
- '소비', 위에 언급된 것들과 마찬가지로 무엇보다 인간의 생활에 밀접 하게 연관 있는 사안이며 그 이유는 인간은 생산과 소비를 반복하기
- 우리는 이 '소비'를 좀 더 똑똑하게 할 수 있도록 도와주려 하고 우리로 인해 지금보다 더 똑똑한 소비가 실현된다면 더 똑똑한 지구에

스마터 플래닛과의 연계성

- 이 사안들은 인간의 생활에 가장 밀접하게 연관있는 사안
- 한발 가까워질 것임

작품 UI 및 아키텍처 구성도



Location Based Commerce 사용자 위치기준 주변 100개의 상품 중 엄선된 20

개의 상품이 조회됨

리뷰와 평점에 따라 Top20 차트의 순위가 수시로 바뀌므로 소비자의 평가가 상품의 매출에 직접적인 영향을 줌

주변지역 주민에게 특정 상권에 대해서 자유롭게 질문 하고 답변을 달 수 있는 지식검색서비스

상점/상품정부 TOP20 평점 제공 리뷰제공

Location + Question

다른 소비자와 상품에 대한 정보를 공유함으로서 고품 질의 상품에 대한 Social Network 형성



IBM DB2 활용 내용

일반적인 DB 매니지먼트 툴들은 웹페이지에서 동작하는 경우가 많은데 이 경우 DB를 수정하거나 삭제하기 위해서는 반드시 웹페 이지 접근을 해야되는데 이는 작업효율을 떨어뜨리는 요인 중 하나 였지만 DB2는 이러한 과정을 Rational Application Management를 이용하기 때문에 작업효율 면에서 다른 DB system 보다 월등하였을 뿐만 아니라 DB에 대한 변경사항을 미리 컴퓨터에서 처리하고 한번에 올림으로써 crash가 일어날 확률도 낮아져 DB운용의 측면에서 다른 SYSTEM과 많은 차이점을 경험할 수 있었음

프로젝트 진행 중 에피소드

- 제출이 하루 남은 상황. 팀원 중 한 명이 집안에 급한 일이 있어서 당장 지방에 내려가야만 했었다.
- 그 팀원은 막바지 작업에 있어서 핵심인원!!! 하지만 중요한 집안사정 때문에 어쩔 수 없이 원격으로 작업을 하는 수 밖에 없었다. 원거리로 작업을 하게 되면 의사소통이 더뎌지는 것은 피할 수 없는 일이었기 때문에 우리는 거의 24시간 휴대폰 통화를 하기로 결정하였다.(지방에 내려간 팀원은 헤드셋도 스마트폰도 없었다) 그 팀원은 지금 상금이 간절히 필요하다고 한다.

100주년 기념상 4th Place

쌱다른

#201 1201 1201

공개

<u>기</u>

压

공모전 시즌 |





















아이와 부모와 선생님이 함께 하는 유치원 만들기

작품 명(앱이름) | 다함께 유치원

팀명 | SOFA SOFA

팀 장 | 오진성 (한양대학교 대학원 컴퓨터공학과 2기) **팀 원** 지문희 (서울여자대학교 국어국문학과 4학년) 이재면 (한양대학교 컴퓨터공학과 3학년)



작품 소개

- 애플리케이션 '다함께 유치원'은 작품명와 같이 아이와 부모. 선생 님이 함께하는 유치원을 만들기 위해 유용한 기능들인 일정, 실시 간영상, 안전귀가, 이야기 나눔방의 4가지 기능을 제공함
- 일정과 이야기 나눔방을 통해 아이의 교육일정을 부모가 참여할 수 있고 학부모와 선생님은 좀 더 가까이 소통 가능함
- 원내의 아이의 모습을 실시간 기능을 통해 볼수 있으며, 안전귀가 기능의 차량 위치확인으로 아이가 안전하게 귀가할 수 있음

작품 기대 효과

- 다함께 유치원을 통해 학부모와 선생님은 좀 더 가깝게 소통
- 더욱더 안전하고 믿을 수 있는 교육환경을 만들 뿐 아니라 워킹맘과 아빠의 육아 참여에 효과적으로 작용할 것임
- 크고 작은 유아관련 사건 사고를 예방하는데 유용하게 작용하며 만약에 사건 사고가 일어난다 해도 신속하게 대처할 수 있음
- 더 나아가 학부모와 선생님 양자간의 원활한 소통으로 인해 부모는 아이를 믿고 맡기고. 선생님은 아이들을 내 아이들처럼 돌보고 교육 하는 높은 신뢰관계 형성에 큰 역할을 할 것임

스마터 플래닛과의 연계성

- 스마터 플래닛에서 제시하는 똑똑한 공공 안전의 내용과 같이 '다함께 유치원'역시 사람이 살아가기에 안전하고 건강한 환경을 마련하기 위해 개발되었음
- 특히 사회에서 가장 약자일수밖에 없는 아이들은 유괴, 학대, 폭력 등의 범죄에서 안전하지 못하고 자신의 일에 주목하고 있는 여성이 늘어 남에 따라 여성은 육아, 가사, 자신의 커리어 세 마리 토끼를 다 잡고 싶어 함에 따라 남성들이 그 육아의 책임을 함께 분담하고 있으며, 맞벌이 부부가 아니더라도 남성의 육아 참여 비율은 높아져 가는 추세이다. 이와 같은 여러 상황에 '다함께 유치원'은 유용하고 신속하게 기능할 것임

작품 UI 및 아키텍처 구성도



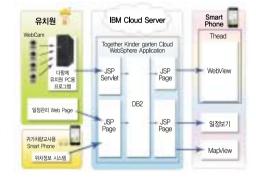






귀가차량위치화면 실시간영상화면





IBM DB2 활용 내용

메인화면

- 일정확인과 게시판과 같은 기본적인 DB2 활용 부분이 있었고. 웹캠 에서 올라오는 이미지를 DB2에 저장하여 필요한 경우 언제든 디비에 쿼리를 보내 이미지들을 확인할 수 있었음
- 귀가 차량에서 발생하는 위치정보를 DB2에 저장해놓고 다른 스마트 폰에서 귀가차량 정보를 볼 때 위치정보를 DB2로부터 불러와서 맵에 표시함

IBM 스마터 클라우드 활용 내용

·IBM 스마터 클라우드를 활용하여 지속적으로 발생되는 웹캠 이미 지를 DB2에 저장하고 또 언제 어디서든 스마트폰을 통해 클라우드에 있는 이미지 정보를 가져와 볼 수 있도록 구현 했음

프로젝트 진행 중 에피소드

- 모든것이 처음 해보는 것들이라서 프로젝트 진행이 수월하지가 않았 고 안드로이드도 처음이였고. DB2는 물론 JSP도 처음 해 보는 것
- 데이터를 구성화는 과정에서도 유치원 일정 데이터를 구성하는것도 만만치 않았으며 개발뿐만이 아니라 애플리케이션 기획과 디자인도 처음 해보는 것이고, 경험이 없어 모든 부분에 난관이 있어 수월하게 진행되지 않았지만 난관을 오랜 시간에 걸려 하나씩 하나씩 해결했고 그래서 처음에 예상했던 시간보다 훨씬 길어지게 되었음에도 불구하 고 수많은 난관이 있었기에 결과물이 나왔을 때 큰 기쁨을 느낄 수 있었다.

세상을 아름답게 하는 똑똑한 기부

작품 명(앱이름) | 나누미(Nanumi)

팀 장 | 정용재 (IT WILL)

팀 원 │ 한한울 (IT WILL), 조원택 (IT WILL), 강준희 (IT WILL),

이동수 (IT WILL), 전준경 (IT WILL)

작품 소개

- 전 세계적으로 후원이 필요한 아이들과 재해 때문에 도움의 손길이 필요한 주변의 이웃들을 도울 수 있는 신개념의 똑똑한 기부 앱
- 기존의 기부 앱들의 한계는 연말연시, 긴급재난과 같은 특정 기간과 사건에 기반을 두어 기부가 이루어짐
- 나누미 기부시스템의 목표는 기부의 생활화를 통한 지속적인 기부를 유지하는 것임
- ·NGO, 기업과 연관된 상점들에서 상품을 구매하고 발생하는 적립금 으로 기부하는 것이다. 적립내역을 확인할 수 있어서 기부의 투명성 역시 유지할 수 있음
- 봉사정보제공과 재난지역의 ARS 후원 기능을 이용해 나눔이 필요한 곳에 도움의 손길을 내밀 수 있음
- SNS를 이용해 봉사정보를 공유하며 범국민적인 참여를 이끌어 낼 수도 있음
- 여명이 제안하는 기부와 봉사의 모델은 나누미를 통한 전 국민 기부의 일상화이며 이를 통해서 사회계층간 갈등을 줄이고 사회적 약자가 없는 평등하고 따뜻한 사회가 이루어지는데 큰 역할을 할 것으로

작품 기대 효과

- 기업과 일반인의 이미지 개선
- 지역경제 활성화
- 기부절차의 편의성 및 단체의 기부 투명성 확보
- 봉사활동 참여 유도 및 봉사정보 공유
- 전문적인 선진국형 기부시스템 구축

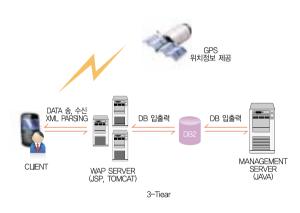
스마터 플래닛과의 연계성

똑똑한 기부로 밝은 세상을 만든다!

- 더는 맛집 앱 사용은 그만! 나누미로 맛집 찾고 맛있는 것 먹고 QR 코드 찍자! 적립금은 기부! 한 달 뒤 적립내역 확인하면 오... 이렇게 많이 적립했었어? 매일매일 기부하고 있는지도 몰랐는데... 나는 기부 와이다
- 홍수 났다!수해복구현장은 어떻게 가지? 나누미로 봉사현장 찾자! 혼자가기 싫다면? SNS에 같이 갈 사람 모집해서 같이 가자!
- 수해복구는 했는데 수해를 입은 이웃들에게 조금이나마 경제적으로 보탬이 되고 싶다! 나누미 ARS 후원 사용!
- 기부와 봉사의 일상화를 이끌어내 똑똑한 기부를 이루는 미래가 온다! 살기 좋은 지구를 만들기 위한 1단계 밝은 사회 만들기! 이것이 바로 여명의 스마터 플래닛!

작품 UI 및 아키텍처 구성도





IBM DB2 활용 내용

- 봉사단체, 나눔상점(전화번호, 위도, 경도, 상세정보 등), 봉사정보, ARS 후원 등을 입력하고 관리하는데 IBM DB2를 사용
- DB2 CLOUD를 사용하면서 서버 구축을 직접 할 필요가 없었고 서버 중지에 대한 걱정이 없어서 아주 안정적이었음
- ·IBM STUDIO가 지원되어 DB 작업의 번거로움이 덜했고 사용법 역시 아주 편리했음

IBM 스마터 클라우드 활용 내용

 무엇보다 가장 편리했던 것은 따로따로 서버를 관리하지 않고 복잡한 절차 없이 쉽고 간편하게 클라우드 계정에 접근하여 데이터베이스를 관리할 수 있다는 것이었으며 결국, DB 서버의 설치, 설정, 관리에 신경을 덜 쓰게 되어 개발에 집중할 수 있었음

어디서든 신뢰성 있는 DB를 간편하게 접속하여 이용할 수 있었던 최고의 경험이었음

프로젝트 진행 중 에피소드

우리는 팀 이름은 여명이다. 희망의 빛이란 뜻이다. 하지만 여명이 라고 하면 떠오르는 이미지는…모두 다 같은 생각일 것이라고 믿는다. 마시는 것 그것 말이다. 그래서 이름을 짓고 고민이 많았다. 팀원들이 모두 애주가였기 때문에 매일 여명과 함께 집에 들어가지 않을까 하는 예감이 들었기 때문이다. 아니나 다를까 여명은 항상 우리와 함께 했다. 하지만 여명을 본만큼 더 노력했고 이제는 우리가 만든 나누 미가 세상을 비추는 희망의 빛이 되길 바란다.

공 개 <u>기</u> 공모전 시즌 | 压

#22 **L2**

쌱모른

100주년 기념상 4th Place

18(3)

















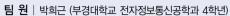


재활용 활성화를 위한 아끼자! 앱

작품 명(앱이름) | 아끼자!

팀 명 | 스마트바이어

팀 장 이환승 (동아대학교 컴퓨터공학과 3학년)





작품 소개

인터넷과 중고거래가 만나면서 중고거래가 활성화 되었고 중고매물 특성상 중고매물을 올리는 판매자가 물건을 등록해야 구매할 수 있는 매물이 생기며, 중고매물이 올라오는 커뮤니티 사이트가 많아 중고 매물을 구매 하고자 하는 구매자가 여러 사이트를 돌아다녀야 하는 불편한 점이 있는데, 이러한 불편한 점을 자동으로 대신 하여 한곳 에서 곧바로 찾고자 하는 정보를 제공하여 구매자는 쉽고 빠르게 그리고 스마트하게 원하는 중고매물을 찾을 수 있는 서비스를 구현함

작품 기대 효과

- 중고거래를 할 때 자신이 원하는 중고물품을 찾기 위한 불필요한 노동이 사라지며, 중고거래를 쉽게 함으로써 중고거래 활성화를 도모
- 판매자가 필요 없는 물품일 경우라도 구매자에게는 가치가 있는 물품이 되므로, 중고매물의 가치를 재조명 할 수 있으며 중고거래가 활발해지게 되면 자원 및 자본의 절약을 이룰 수 있으며, 이는 환경 보호에까지 기여 할 수 있음

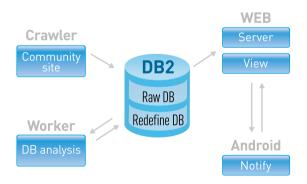
스마터 플래닛과의 연계성

- 똑똑한 머니: 중고거래가 활성화되면 중고 물품 판매자는 자신에게 가치가 떨어진 물품을 팔아 다른 가치 있는 것을 살 수 있는 돈을 마련할 수 있으며 구매자는 자신에게 가치 있는 물건을 저렴한 가격 으로 구매할 수 있음
- 똑똑한 서비스 : 중고거래 시 구매자가 쉽고 빠르게 원하는 물건을 찾을 수 있도록 분산된 매물정보를 수집하여 한 어플리케이션으로 제공하므로. 낭비되는 시간을 절약 할 수 있으며 원하는 중고물품이 등록되면 앱이 매물을 자동으로 구매자에게 알림 서비스를 제공하는 "똑똑한 서비스"를 경험 할 수 있음

작품 UI 및 아키텍처 구성도



WEB Andreid



IBM DB2 활용 내용

- 중고물품 페이지를 수집하고 그 수집된 페이지가 DB2 raw 테이블에 입력이 되며, 이 수집된 페이지에서 다시 원하는 정보를 추출하여 DB2 product 테이블에 입력함
- 중고 물품이 수집된 데이터는 하루 마다 수많은 양이 수집되는데 수집되는 양이 계속 누적이 되더라도 DB2의 응답속도가 느려지거나 하는 적이 없었으며, IBM Data Studio Tool 을 이용하여 개발 및 관리가 편리해짐

IBM 스마터 클라우드 활용 내용

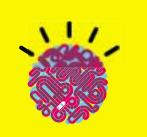
이번 공모전에서 IBM이 제공하는 System z 클라우드 서버를 제공 받아서 사용하였다. System z에 Apache와 Tomcat을 설치하여 웹 서비스를 사용할 수 있었으며, DB2 도 System z에 설치하여 작동하였고 SSH로 접근하여 원격에서 개발할 수 있는 환경이 구축 되어 개발하기 편리하였음

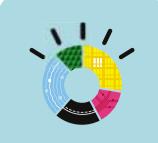
프로젝트 진행 중 에피소드

중고물품 알림 기능을 추가하기 위해서 안드로이드에 C2DM Push 기능 추가작업을 마치고 알림 기능을 처음 테스트 하기 위해서 동작 시켰을 때, 중고물품을 검색하는 크롤러의 성능과 C2DM의 기능이 잘 작동하여 알림 기능이 너무 자주 와서 휴대폰 진동이 계속해서 울리는 사건이 있었다.

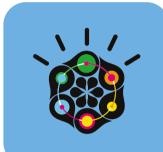


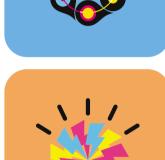




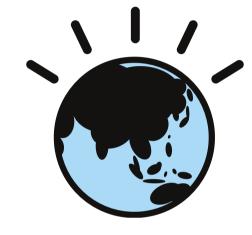














2011 똑똑한 지구를 위한 똑똑한 애플리케이션 공모전 시즌II







Smarter Application for Smarter Planet

