



프로젝트 사업계획서

CONTENTS

목 차

1. 아이디어 개요
2. 구성
3. 문제점 분석 / 해결방안
4. 사업목표 / 기대효과
5. 프로젝트 일정



1. School Order 개요

문 제 점

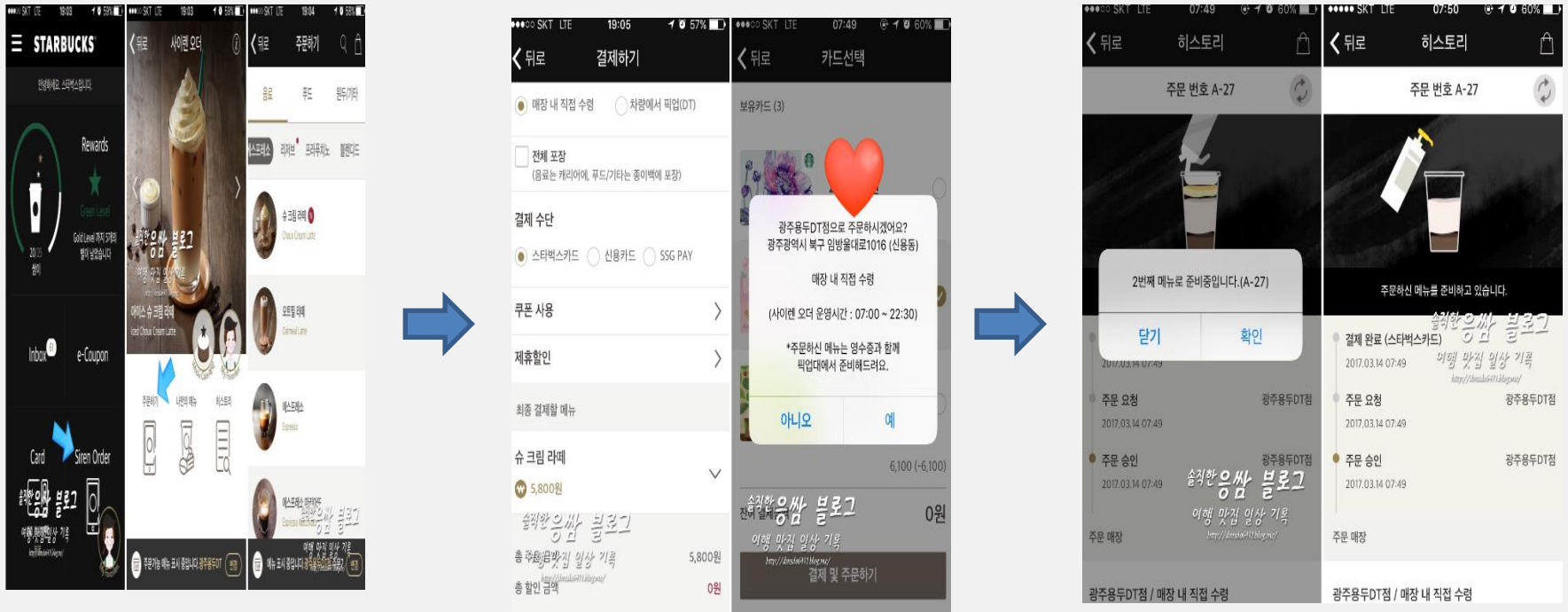
무인 주문기



- 주문을 하기 위한 줄이 길어진다.
- 주문을 마치고 음식을 받기까지 줄을 서야한다.

해결방안

School Order



- 스타벅스의 사이렌 오더의 메뉴를 교내 식단으로 바꾼다.
- => 미리 주문을 하고, 자리에 앉아서 알림이 올 때까지 기다리면 된다.



2. School Order 구성

구성 user-interface

회원가입 화면

Sign up

to use all features of the application

USERNAME
borisov.nikolai_am

EMAIL
bonik@example.com

PASSWORD
***** ✓

REPEAT PASSWORD
***** ✓

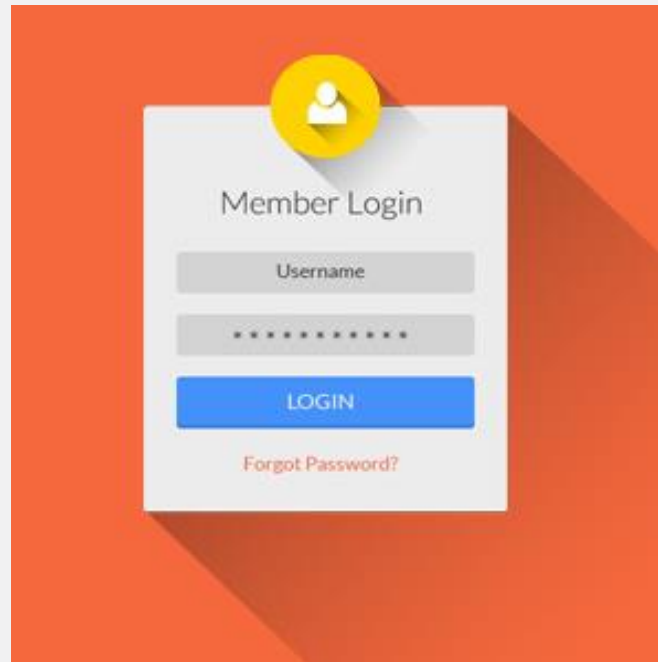
☐ By signing up I agree with terms and conditions

Sign up or Log in

- 필요한 최소한의 정보로 회원가입이 가능하게 한다.
- ※ 카드정보가 미리 입력되어야 빠른 주문 및 결제가 가능하다.

구 성 user-interface

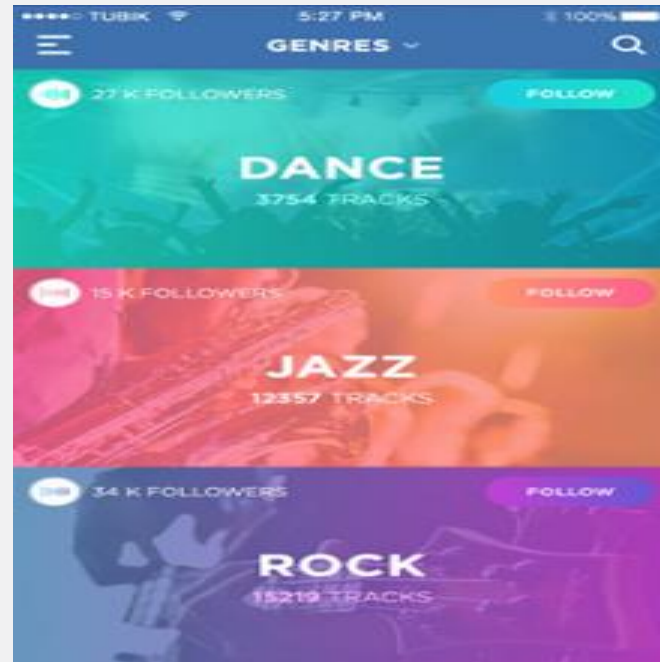
로그인 화면



- 학번과 개인pw를 이용하여 쉽게 로그인 가능하도록 한다.

구성 user-interface

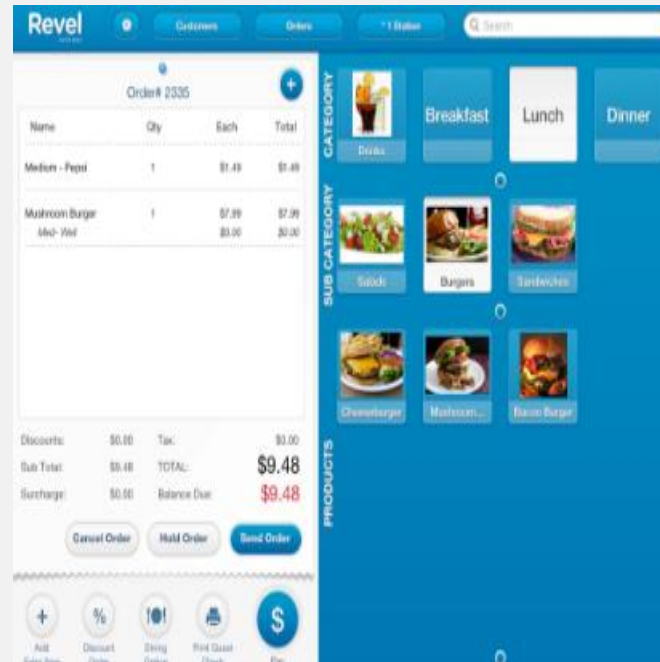
메인 화면



- WireFrame UI 형식으로 메인화면을 구성한다.
- 메뉴의 구성요소는 주문이 필요한 교내 식당 및 매점으로 구성한다.

구성 user-interface

메뉴 화면



- 음식이미지와 가격정보를 한눈에 볼 수 있도록 한다.
- 메뉴 선택즉시 결제를 할 수 있도록 화면을 구성한다.

구 성 필요기능 및 Tool

- 결제 시스템
- 알림 서비스
- 기본적인 UI는 Android Studio로 제작한다.
- 회원정보와 카드정보는 DB연동이 필요하다.

• 알림기능

- 줄을 서지 않고 핸드폰으로 알림을 받을 수 있다.
- 미리 주문을 하고 알림을 받을 수 있으므로 시간낭비를 줄일 수 있다.

• 미리 연동된 카드정보

- 주문을 하는데 걸리는 시간을 단축 할 수 있다.
- 온라인 쿠폰, 마일리지 등 다양한 서비스를 제공 할 수 있다.



3. 문제점 분석 / 해결방안

문제점

• 주문 취소문제

- 주문이 완료되고 음식이 조리되기 시작하면 결제 취소가 어렵다.
- 음식이 예상보다 빨리 조리되어 양질의 서비스가 어려워 질 수 있다.
- 개인사정으로 인해 음식을 주문하고 받으려 가지 못 하는 경우 발생 가능성.



4. 사업목표 / 기대효과

사업목표

• 교내식당 소비증가

- 짧은 점심시간에 빠른 결제 시스템을 이용하여 학생들에게 편의를 제공하여 교내식당을 활성화 시킨다.

기대효과

• 여가시간 증대

- 주문에 걸리는 시간을 단축 할 수 있고, 미리 주문도 가능하다.
- 여가시간의 증대로인한 학교주변 디저트 시장의 소비 증가를 기대해 본다.

• 확 장 성

- 교내뿐만 아니라 주변 카페나 음식점에서도 이용이 가능하게 할 수 있다.



5. 프로젝트 일정

프로젝트 일정

• 프로젝트 일정표

[illegible]

프로젝트일정

- 프로젝트 일정에 따른 예상 결과물

- 3월 31일 : APP계획서 완성
- 4월 1일 ~ 4월 21일 : APP 화면 디자인 구성 및 완성
- 4월 22일 ~ 5월 12일 : 회원가입 페이지 및 DB연동
- 5월 13일 ~ 6월 1일 : 결제시스템 구축
- 6월 2일 ~ 6월 9일 : APP 최종테스트
- 6월 9일 ~ 6월 16일 : APP 완성