<콘솔 게임 쇼핑몰>

아키텍처 현황 분석서 <1.0>

박범진, 박정현

# 개발 환경

# 스프링 기반 웹 환경

# 

# 이해당사자(stakeholder) 및 고객 설명

## 고객 프로파일

### **쇼핑몰 이용자**

|  |  |
| --- | --- |
| **대표** | **첫방문** |
| **설명** | **콘솔 게임을 좋아하는 친구 생일 선물을 합리적 가격으로 사기 위해 쇼핑몰을 첫 방문함** |
| **성공기준** | **비회원 회원가입 수, 신규회원 추천상품 구매율** |

|  |  |
| --- | --- |
| **대표** | **나구매** |
| **설명** | **평소에 자주 이 사이트를 접속하며, 원하는 중고 게임의 매물을 확인하기 위해 방문함.** |
| **성공기준** | **거래완료 된 중고 상품의 평균가격** |

|  |  |
| --- | --- |
| **대표** | **나판매** |
| **설명** | **중고로 게임 타이틀을 판매하기 위해 사이트를 방문함.** |
| **성공기준** | **거래횟수, 회원당 평균 게시글 수** |

|  |  |
| --- | --- |
| **대표** | **새거만** |
| **설명** | **신작이나 추천상품을 구매하기 위해 사이트를 방문함** |
| **성공기준** | **방문당 구매율, 우수회원 추천상품 구매율** |

## 기타 이해당사자 프로파일

### **광고주, 개발팀**

|  |  |
| --- | --- |
| **대표** | **나개발** |
| **설명** | **쇼핑몰을 구축하는 개발 인력.** |
| **성공 기준** | **알림 서비스를 이용한 문자, 메일 발송 서비스, 빅데이터를 이용한 추천상품 서비스 등의 기술 적용 100% 성공시키기** |

|  |  |
| --- | --- |
| **대표** | **나광고** |
| **설명** | **쇼핑몰을 홍보하는 홍보인력.** |
| **성공 기준** | **SNS 연동 페이지 생성, 할인 및 쿠폰 상품 세분화, 인스타그램 이벤트에 적합한 서포터 모집** |

# 성공기준

## 사용자 관점

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 항목 | 정의 | 내용 |
| 방문당 구매율 | 구매건수/방문자 방문건수 | 웹사이트 방문하여 구매로 연결되는 비율 |
| 신규회원 추천상품 구매율 | 추천상품 구매건수 / 신규회원 방문건수 | 신규회원 추천상품 구매비율 |
| 우수회원 추천상품 구매율 | 추천상품 구매건수 / 우수회원 방문건수 | 우수회원(플레티넘, 다이아) 추천상품 구매비율 |
| 비회원 회원가입 수 | 회원가입 수 / 비회원 방문건수 | 비회원 방문 대비 회원가입률 |
| 거래횟수 | 회원당 총 거래횟수 | 회원당 총 거래횟수 |
| 거래완료 된 중고 상품의 평균가격 | 거래된 중고타이틀 총 가격 / 중고타이틀 거래 완료 횟수 | 각 타이틀 별 거래 완료된 상품의 평균가격 |
| 회원당 평균 게시글 수 | 일일 게시글 수 / 일일 접속회원 수 | 회원당 하루에 게시한 게시글 평균 |