

파일럿 프로젝트

< 파일럿 프로젝트 계획서 >

주 제	코로나 확진자 수, 재난지원금에 따른 온라인과 오프라인의 소비트렌드 변화 비교분석		
팀 명	삼삼사자 팀	일 자	2021년 09월 25일
팀 장	이성준<junm4850@naver.com>	팀 원	노현곤, 박승규

1. 과제 개요

코로나 확진자 수와 재난지원금에 따른 온라인과 오프라인에서의 소비트렌드의 변화를 비교 분석 한다.

- 코로나 확진자 수에 따라 온라인과 오프라인에서의 매출을 통해 소비트렌드의 변화를 알아낸다.
- 전국민 재난지원금이 지급된 시점을 중심으로 매출 변화를 통해 소비트렌드 변화를 알아낸다.
- 소비트렌드는 산업별로 비교분석한다.
- 비교 산업은 유통, 식음료, 홈퍼니싱(가구, 인테리어), 가전, 패션, 화장품, 게임, 영화 및 영상미디어, 음악 및 공연, pc, 휴대전화, 자동차, 부동산 서비스, 금융산업 으로 나누어 비교한다.

2. 데이터 수집 전략

- 코로나 월별 확진자수 데이터(코로나 보드)
- 카드사 월별 매출 데이터(신한카드, 국민카드 매출데이터)
- 재난지원금 데이터 (행정안전부 긴급재난지원금 신청지급 현황)

3. 데이터 분석 전략

(추가) 간단한 시각화를 통해 데이터를 이해해 본다.

4. 결과 보고 예측 및 실행 계획

- 역할 분담 및 일정 계획

- 일정 및 계획
- 9월 24일 금: 데이터 수집 및 데이터 사용여부 확인
- 10월 1일 까지 산업 군 별로 데이터 시각화
- 역할
- 이성준: 유통, 식음료, 홈퍼니싱, 가전, 패션, 화장품 자료 수집, 가공, 시각화 및 전체적인 진행 확인
- 노현곤: 게임, 영화 및 영상미디어, 음악, 공연 분야 자료 수집, 가공, 시각화

- 박승규: PC, 자동차, 부동산 서비스, 금융산업 자료 수집, 가공, 시각화

- 결과 도출 전략 및 가설

- 결과 도출 전략
- 산업군 별로 코로나 확진자 수와 긴급재난 지원금에 따른 소비트렌드 변화를 시각화를 통해 알아본다.
- 가설
- 코로나로 인해 전체적인 매출은 오프라인보다 오프라인에서 많을 것이다.
- 재택근무 등 집에서 활동하는 시간이 많아짐으로서 홈퍼니싱, 가전, 게임, 영화 및 영상미디어의 소비가 늘었을 것이고 자동차, 유통 등에서의 매출은 감소했을 것이다.

- 파일럿 프로젝트를 통해 얻고 싶은 것

실제로 필요한 데이터들을 수집, 가공하는 과정을 실습하고 예기치 않게 발생하는 이슈들을 해결하는 과정을 거치면서 데이터 분석 실무 역량을 쌓는다.

감사합니다



3조 삼삼사자