

소프트웨어 공학

Project Proposal

Team 7 팀원

2020310448 지예준
2019312144 박현제
2018314513 남상욱
2018311886 주소미

CONTENTS

01 개요

- 배경 및 소비자 트렌드 변화

02 구현 계획

- 하드웨어와 소프트웨어
- 기능별 구현 계획

03 계획

- 팀원역할
- 프로젝트 일정

04 기대 효과

- 스마트 조명의 효과

01

개요

배경 및 소비자
트렌드 변화

개요 - 배경 및 소비자 트렌드 변화



개요 - 소비자 트렌드 변화 및 기업 변화

소비자 트렌드 변화

1 '혼코노미' → '홈코노미'

2 '상품 및 서비스의 생산, 유통, 소비 등이 온라인화, 비대면화 됨에 따라 '디지털 경제' 로 전환되고 있음

3 오프라인 서비스에 익숙해 있던 다양한 서비스들을 온라인으로 하는 것에 익숙해짐

기업의 대응 전략

1 소비시장의 온라인화

2 생활 속 비대면화

3 재택 근무

4 홈코노미를 위한 '디지털 트랜스포메이션'

개요 - 배경 및 소비자 트렌드 변화



코로나 19로 인해
집에 머무르는 시간
증가



가정에서 편리함과
다양한 추구 니즈 증가

집 안 환경 변화에 대한
니즈 증가

인간의 감각 중 제일
중요한 시각적 요소에
집중



조명에 따라 업무,
학습 효율성 증가

조명의 인테리어
효과

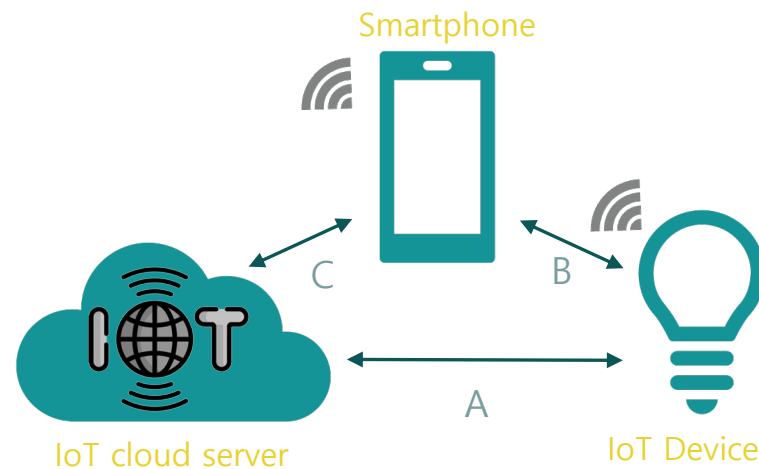
조명에 대한
관심 증가

02

구현 계획

- 하드웨어와 소프트웨어의 연결
- 기능별 구현 계획

구현 계획 - 전구 하드웨어



IoT data communication

A: transferred data between the IoT device and the IoT cloud

B: transferred data between the IoT device and the IoT app installed on a smart phone

C: transferred data between the IoT app installed on a smart phone and the IoT cloud

E26 등 기존의 소켓을 통해 전원 공급

인터넷에 접속해 스마트폰, 클라우드 서버와 통신

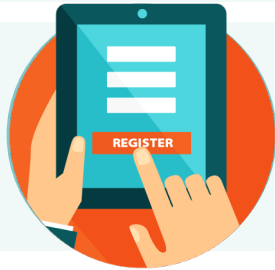
조명의 밝기, 색을 조절할 수 있는 api 구성

기능



메인 화면

전원 온/오프 (전체, 장소별, 기능별)



기기 등록

스마트 조명, 전구 등록, 군집화



일반 설정

일반적인 조명 밝기, 색상, 시간 설정



커스텀 설정

개인 기호에 맞는 조명 설정

기능 - 커스텀 설정



03

계획

- 팀원 역할
- 프로젝트 일정

역할 분담



제품 및 서비스
구체화

박현제 주소미

지예준



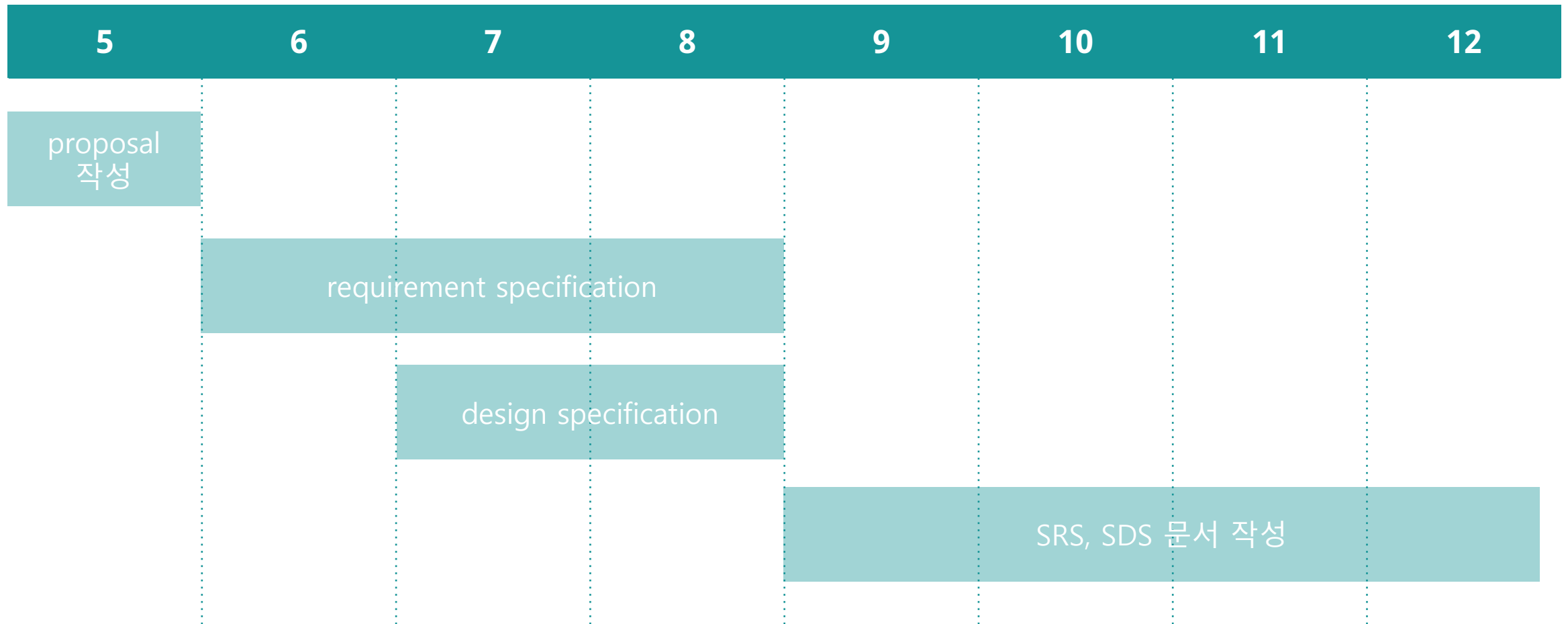
문서 작성

남상욱



UX UI
디자인

프로젝트 일정



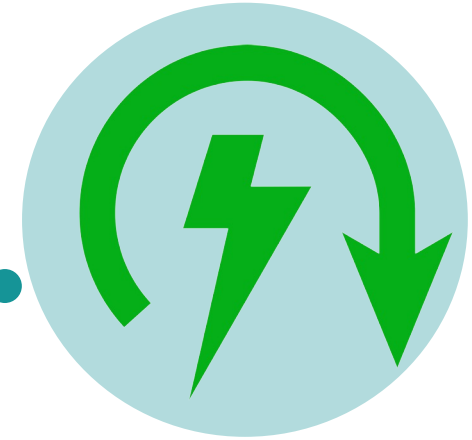
04

기대 효과

기대 효과



컨텐츠 몰입감 증가



전력 소비 감소



인테리어 효과



심리적 안정

감사합니다

Team 7