|  |
| --- |
| **1. 주제**  반려동물 “집사”를 위한 프로그램  **분반, 팀, 학번, 이름**  나반, 3팀, 20203510, 최영웅 |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약**  첫째, 기존에 여러 매체에 의해 분산되어 있던 반려동물에 대한 강의 정보를 하나의 프로그램에서 볼 수 있도록 한다. 둘째, 회원가입을 진행하면, 해당 이용자가 원할 경우 이 프로그램을 통해 필요한 강의를 수강 신청할 수 있도록 한다. 이를 통해 사용자가 여러 사이트나 앱을 이용하지 않고도 강의를 수강하거나 강의에 대한 정보를 쉽고 간편하게 확인할 수 있을 것으로 기대된다. | **3. 대표 그림**    그림 1. 실제 프로그램 실행 화면 중 일부  (강의자로 로그인 후 마이페이지 부분) |

|  |
| --- |
| **4. 서론**  기존에도 강아지와 같은 동물들에 대한 관심은 종종 있어왔지만, 사람들의 동물에 대한 인식이 단순히 동물에서 끝나는 것이 아닌 인생의 동반자, 삶의 원동력 혹은 정신적 안식처 등으로 인식되어 가기 시작했다. ‘반려동물’ 이라는 - 조금 더 부드러운 - 표현도 그러한 움직임에서 시작되었다. 그러한 경향에 맞게 대학에서는 반려동물학과라는 학과도 등장하게 되었다. 사람들은 점차 강아지, 고양이에 대한 관심이 커지게 되었지만, 처음 반려동물을 키우게 되어 부딪힐 어려움을 섣불리 극복하기는 힘들어 보였다.  이러한 어려움들을 해소하고자 처음 반려동물을 키우는 사람들도 쉽게 이해할 수 있는 강의들이 여러 매체 – 예를 들면 유튜브, 인터넷 등등 – 에서 조금씩 만들어 지고 있다. 하지만 아직 극복해야할 문제점이 있다.  첫째, 비록 현 시점에서는 코로나 펜데믹 상황이 나아지는 분위기지만, 최근까지의 코로나 펜데믹 상황에서 온라인 강의가 주가 되다 보니 실질적인 대면 강의에 비해 의사소통이나 전달에 어려움이 있다.  둘째, 실제 최근 반려동물 시장이 꾸준히 커지고 있음에도, 강의의 질과 공급양에 있어 부족한 상황이고, 그 상황에서 경력과 실력이 부족한 강의자들이 강의를 진행함에도 고액의 수강료를 요구하는 경우가 존재하는데, 이러한 사이트들의 독점, 정보의 폐쇄성이 문제가 된다.  마지막으로, 상기 문단에서 언급하였듯이 반려동물과 관련한 강의를 찾거나 가격을 알아보려면 여러 사이트, 앱들을 찾아보고 이용하여야 하는데, 이런 부분에서 오는 시간적 손실이 상당하다.  이러한 문제점들을 해결하기 위하여, 기존 독립된 사이트와 앱들과는 달리 사용자가 반려동물 관련 강의들을 쉽게 찾고 한눈에 볼 수 있으며, 체계적이고 전문적으로 운영되는 강의와 프로그램 정보를 사용자로 하여금 전달받을 수 있도록 새로운 프로그램을 개발해내는 것이 목표다. |

|  |
| --- |
| **5. 본론**      우선 필요한 구성 요소로는 크게 강의와 그 강의의 구체적 정보를 나타내는 객체와, 강의를 할 강의자의 정보를 담는 객체, 데이터 관리를 위한 코드, 회원가입 시 계정 정보를 담는 객체, 특히 이 프로그램에서 상당히 중요하며 큰 부분을 차지하는 GUI 구현 부분이 있을 것이다.  강의 객체에는 강의 제목과 강의자 이름, 수강료, 강의에 대한 설명이 필요한데, 이러한 정보  는 강의에 대한 상세 페이지와 연동하여 GUI로 보여줄 것이고, 별점 시스템과 후기 시스템을 구현하여 사용자가 질 좋은 강의를 선택하는데 도움이 될 수 있도록 할 것이다. 또한 로그인 된 계정과 연동하여 수강신청 및 장바구니 기능도 구현할 예정이다.  GUI 구현에 있어서는 상위 문단에서 기술하였듯 프로그램 특성상 많은 기능이 요구되는데,  이 프로그램에서는 로그인 창, 강의 목록, 강의 상세페이지, 마이페이지, 강의자 정보 페이지 등등 대부분이 GUI로 구현될 예정이다.  여러 가지 언어를 고려해보았는데, 객체지향 언어들 중 여러 컬렉션과 내장 패키지와 인터페이스 기능을 보유하고, GUI 구현에 있어 여러 메소드가 있는 Java가 적합하다고 생각하여 Java로 구현할 것이다. GUI는 자바의 Swing을 이용하여 구현할 것이다. 구현의 편의를 위해서 회원 목록, 강의 목록, 강의자 목록은 텍스트 파일로 작성하여 프로그램상으로 읽어오도록 구현할 것이다. 또한 코드의 유지보수, 관리의 편의를 위하여 모든 소스코드를 한 폴더에 몰아주는 것이 아닌, 사진에 있듯 구현 기능과 목적별로 패키지를 분리시킬 것이다. |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  현재 반려동물에 대한 관심은 꾸준히 증가하고 있고, 그에 따른 시장은 점진적으로 커지고 있다. 또한 반려동물의 케어를 전문적으로 하는 학과도 생겨나 인재를 양성해내고 있다. 이러한 상황에 부응하고자 여러 강의들이 나오고 있지만, 상술했던 여러 한계점이 있다. 따라서 현재 제안서에서 제안한 내용을 바탕으로 반려동물에 대한 강의를 통합적으로 알아보고, 수강할 수 있는 프로그램이 만들어진다면 많은 사용자들에게 좋은 평가를 받을 수 있을 것이고 반려동물 관련 시장의 규모가 커지게 되는 긍정적인 영향을 줄 것이다.  제안 이후에는 제안했던 내용을 토대로 팀 내부에서 토의해볼 것이고, 만약 팀 내부  에서 좋은 평가를 받게 된다면, 구체적 구현을 위해 반려동물과 관련한 강의에 대한 정보들을 찾아보고, 이를 데이터화 할 것이며, GUI 구현에 더 힘을 쏟을 예정이다. |

**7. 출처**

[1] 김화영, “반려동물 붐 타고… 부산 4년제大 반려동물 학과 인기몰이”, 『동아일보』, 2022. 9. 29.