



EAT TSINGHUA

2017년 봄학기 'Understanding and Practice of entrepreneurship' 수업에서
4인 조별과제로 교내 학생들을 타겟으로 교내 13개 식당에서
미리 음식을 주문할 수 있는 앱을 직접 기획 및 디자인해보았습니다.

1. 프로젝트명 : EAT TSINGHUA

교내 공식 어플리케이션 'AT TSINGHUA'을 변형해 'EAT TSINGHUA'로
학식 선 주문을 위한 어플리케이션 이름을 친숙하도록 정해보았다.

2. 참여인원

총 4명. 기획, 디자인, 자료조사, 발표자료 제작 및 발표 등을 함께 분담하여 수행.
(본인 기여도 : 기획 40%, 디자인 70%, 발표자료 제작 30%)

3. 기획의도

교내 학생들을 대상으로 한 어플리케이션 개발을 위해 주변 학생들(약 100명)
직접 설문조사를 진행 한 결과, 13개라는 많은 학생식당과 넓은 캠퍼스로 인해
식당으로 가서 음식을 주문하고 받기까지 이동시간을 포함해 많은 시간이
소요되어 비효율적이고 아쉽다는 의견이 많았음.

이를 해소하기 위해 미리 음식을 교실에서 수업을 마친 후 식당의 혼잡도를
현재 해당 식당에 얼마나 많은 주문이 밀려 있는지를 통해 간단하게 확인한 후
선주문을 하고 이동할 수 있도록 '학생식당 음식 주문' 어플리케이션을 기획함.



5. 어플리케이션 주요 기능 소개



지도에 표시된 식당을 선택하는 것을 통해 선택한 식당에 현재 식사 중이거나 주문한 학생수를 쉽게 파악할 수 있도록 하였다.



식당에서 판매되는 인기메뉴 및 여러 메뉴들을 사진 및 가격과 함께 제공하여 쉽게 파악하고 주문할 수 있도록 하였다.



기존 학생카드 충전을 통한 결제만 가능하던 학생식당의 음식을 중국 현지의 대표적인 결제시스템인 ‘위챗’과 ‘알리페이’를 통해 보다 빠르게 결제할 수 있도록 함.



6. 좋았던 점

- 1) 처음으로 일상생활에서 스스로를 비롯해 다른 사람들이 어떤 불편함을 느끼고 있는지 진지하게 고민해보고 여러 사람의 의견도 들어볼 수 있었고, 또 이를 일상 속에서 매우 친숙한 어플리케이션 개발을 통해 보다 편리할 수 있도록 개선할 수도 있다는 것을 알게 되어 좋았음.
- 2) 일상 속 편의를 위해 매일 사용하는 여러 어플리케이션이 얼마나 소중한지를 새롭게 깨달을 수 있었고, 이만큼 편리해지기까지 많은 사람들의 고뇌와 노력이 있었음을 알 수 있었음.

7. 아쉬웠던 점

- 1) 프로젝트에 참여한 4명의 팀원 모두 사업 또는 서비스 기획자의 시선에서 무언가를 기획하고 준비한 경험이 없었기 때문에 빠르게 진행될 수 있는 자료조사, 설문조사 등에서도 많은 시간이 소요됨.
- 2) 프로그램을 기획 및 디자인까지는 완성했지만, 개발단계에서 실제 코딩을 할 줄 아는 사람이 없어서 화면을 그저 시안 단계를 구상하는 것에서 멈출 수 밖에 없어 아쉬움이 남았고, 기획을 하고 디자인을 하면서도 결과물 속 화면 및 기능 구현이 실제로 가능한 것인지 정확한 판단을 내릴 수 없어 아쉬움이 남았음.