|  |
| --- |
| **1. 주제**  어르신들이 호기심을 가질만한 테스트를 할 수 있는 웹사이트  **분반, 팀, 학번, 이름**  가반, 6팀  20243267 김윤환 |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약**  디지털 세상은 나날이 발전해 나가고 있다. 이러한 세상 속에서 지속적으로 벌어지는 디지털 격차를 줄일 필요가 있다. 이 프로젝트는 디지털 격차를 많이 느끼고 있을 노년층이 디지털 생활을 많이 접하여 디지털 문화에 흥미를 가져 이 격차를 스스로 따라갈 수 있도록 노년층이 즐기면서 웹을 이용할 수 있게하는 웹을 만들자는 목표를 가지고 있다.  노년층의 호기심을 자극하기 위하여 총 3가지 테스트를 구현할 예정이다. 'MZ력 테스트', '꼰대력 테스트', '그때 그 시절 기억나? 테스트' 이다. 각각의 테스트는 노년층이 호기심을 가질 만한 테스트라고 판단하였다. 이러한 테스트들과 이 테스트로 얻는 점수들로 랭킹시스템을 도입하여 경쟁심을 일으켜 더욱 노년층이 더욱 흥미를 가지도록 할 수 있을 것이다.  이런 프로젝트가 있다면 노년층이 다른 웹사이트에 접근하는 것의 허들을 낮출 수 있을 것이고 이를 통해 나중에는 사용자 스스로 다른 웹사이트에도 관심을 가지게 되어 스스로 디지털을 학습할 수 있게 될 것이다. 또한 추후에 더 많은 즐길 거리들을 추가하여 노년층이 이 웹사이트에서 다양한 것들을 할 수 있는 거대한 플랫폼으로도 발전시킬 수 있을 정도로 발전가능성도 넘쳐난다. | **3. 대표 그림**  - 개발 배경  - 예상 결과  그림 1. 영상 인식 기반 보안 체계 |

\* 표지 없이 1(주제), 2(요약), 3(대표 그림), 6번(결론) 합하여 1장 이내

|  |
| --- |
| **4. 서론**  **1) 배경설명**  디지털 기기나 온라인 서비스를 이용할 수 있는 계층과 그렇기 못한 디지털 소외계층 사이에 생기는 불균형인 디지털 격차가 요즘 시대에 점점 심해지고 있다. 그래서 대표적인 소외계층인 노년층이 힘들어 하고 있다. 예를 들어, 결제를 편하도록 해주는 키오스크를 이용하지 못하고 또, 인터넷 뱅킹을 편리하게 해주는 어플인 토스, 배달음식을 쉽게 주문할 수 있는 어플인 배달의 민족 등을 이용하지 못하고 있다. 그래서 노년층이 어떻게 디지털 이용에 어려움을 덜 겪게 할 지 고민하였다.  **2) 문제 정의**  디지털 격차에는 다양한 요인이 있다고 생각한다. 그 중 나는 ‘세대 간 차이’가 가장 큰 요인이라고 생각한다. 젊은 세대는 기술을 자연스럽게 접하며 성장했지만 노년층은 기술 변화를 따라가기 어렵기 때문이다. 이러한 문제는 시간이 흐름에 따라 ‘디지털 이용은 어렵다’라는 선입견을 형성하게 되고 그래서 악순환을 반복하게 된다. 그래서 이러한 선입견을 없애는 것이 우선이라고 생각한다.  **3) 극복 방안**  디지털 프로그램을 이용하는 것은 어려운 것이다 라는 선입견부터 줄이기 위해 우선 실제로 웹을 많이 접해보도록 하는 것이 중요하다고 생각한다. 그래서 호기심을 자극하는 것이 우선이라고 생각한다. 나는 이 호기심을 자극할 수 있는 수단으로 ‘MZ력 테스트’, ‘꼰대력 테스트’, ‘그때 그 시절 기억나?’ 와 같은 것들을 프로그래밍으로 구현할 예정이다. ‘MZ력 테스트’는 요즘 손자들이 어떤 것을 하며 노는지를 알려주어 손자들과 놀아주고 싶은 노년층의 관심을 살 수 있을 것이라 예상하였고, ‘꼰대력 테스트’는 사용자가 얼마나 꼰대인지 알 수 있게 하여 사회 생활을 하는 노년층의 관심을 살 수 있을 것이라 예상하였고, 마지막으로 ‘그때 그 시절 기억나?’는 예전에 사용자가 무엇을 하고 놀았는지 무엇을 먹었는지 어떤 문화가 있었는지에 대해 상기시켜주어 추억을 회상할 수 있어 노년층의 관심을 살 수 있을 것이라 예상한다. 이렇게 호기심을 자극하는 웹 서비스가 있다면 보다 쉽게 웹을 접할 수 있는 기회를 제공하는 것이라 생각한다. |

|  |
| --- |
| **5. 본론**  **1) 시스템 개요 그림**    **2) 필요한 기술 요소**  서버, 로그인 시스템, 웹프로그래밍( 프론트엔드, 백엔드 ), 점수 부여 시스템, 랭킹 시스템  **3) 구현 방법 및 개발 방향**  **구현방법**  웹 – HTML, CSS, JavaScript  서버 – NodeJS  로그인, 회원가입 – NodeJS  점수 부여 시스템 – 파이썬  랭킹 시스템 – 파이썬  **개발 방향**  데이터 구조와 서버가 어떻게 동작할지 명확히 설계한 후 서버를 먼저 구현하고 그 다음 프론트엔드 영역에서 디자인과 코딩을 진행할 예정이다. |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  **보고 내용 요약)**  노년층이 겪고 있는 디지털 격차를 줄이고 스스로의 디지털 학습을 독려하기 위해 우선적으로 호기심을 자극할 만한 내용의 테스트들을 할 수 있는 웹사이트를 만들 예정이다. 여기에는 옛날 추억을 불러오거나 사용자의 꼰대력을 측정하거나 손자들의 노는 방식을 이해할 수 있도록 돕는 테스트들이 들어갈 예정이다.  **향후 할 일 정리)**  꼰대력을 측정하는 기준을 설정하고 거기에 알맞은 질문들을 떠올려야 된다. 또한 노년층들의 공감대를 파악할 필요가 있다. 또한 요즘 mz세대는 어떤 것을 하며 노는 지 정리할 필요가 있다. 이러한 것들은 자료 조사 부분이고 코딩 부분에서는 서버 구현하는 법, 웹프로그래밍 하는 법을 공부해야 된다. |

**7. 출처**