



# 부모님을 부탁해

시니어계층학습플랫폼

서울 임시6반 4조  
곽성재, 문재성, 송창용, 이유단, 서진경

# 목차

---

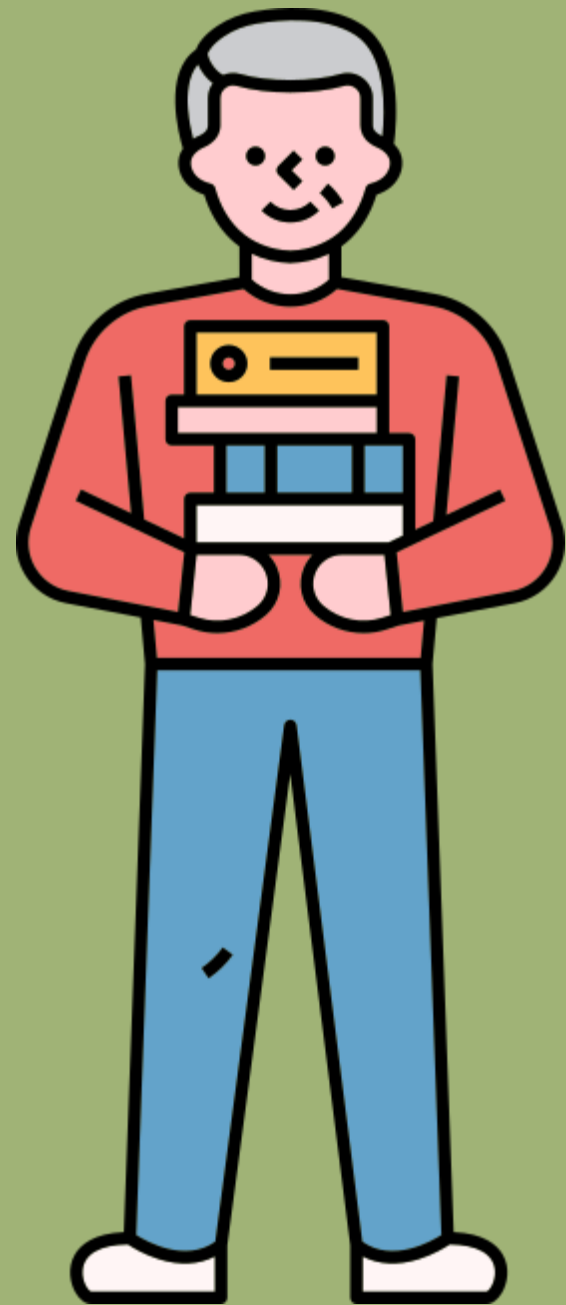


01  
이슈 분석

02  
개요

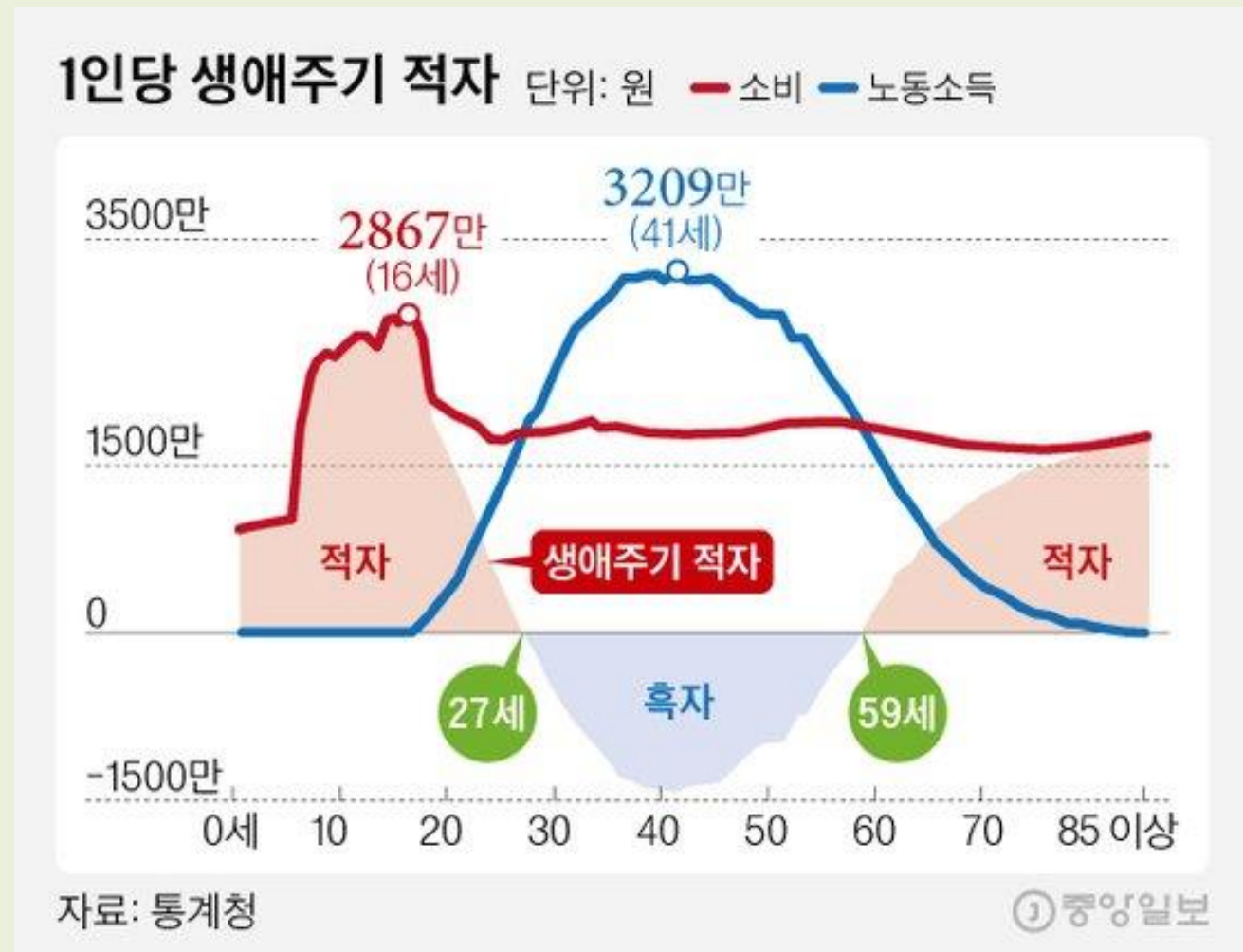
03  
구현

04  
프로젝트 의의



# 01. 이슈 분석

# 01. 이슈분석



# 01. 이슈분석

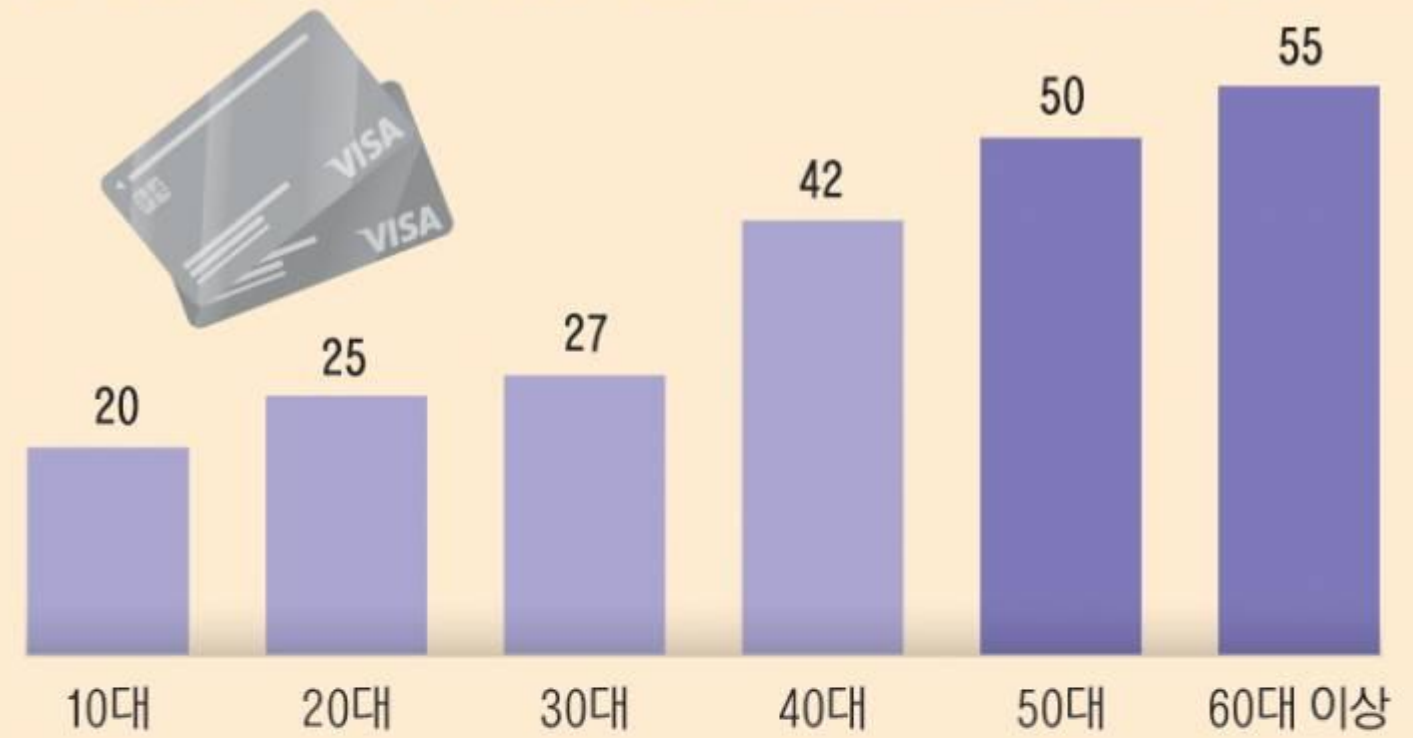
1인당 생애주기 적자 단위: 원 — 소비 — 노동소득



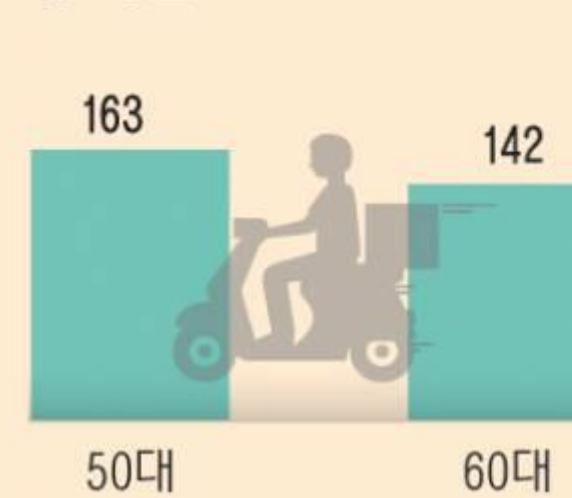
자료: 통계청

① 중앙일보

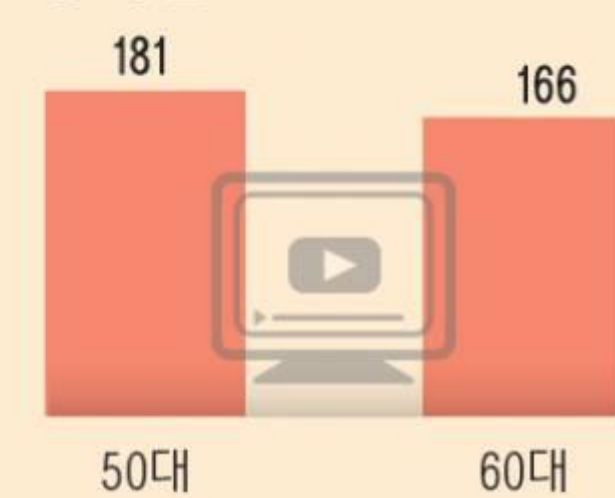
온라인 카드 결제액 증가율 (단위: %), 기준: 2019년 대비 2020년 증가율



배달앱 서비스 결제액 증가율

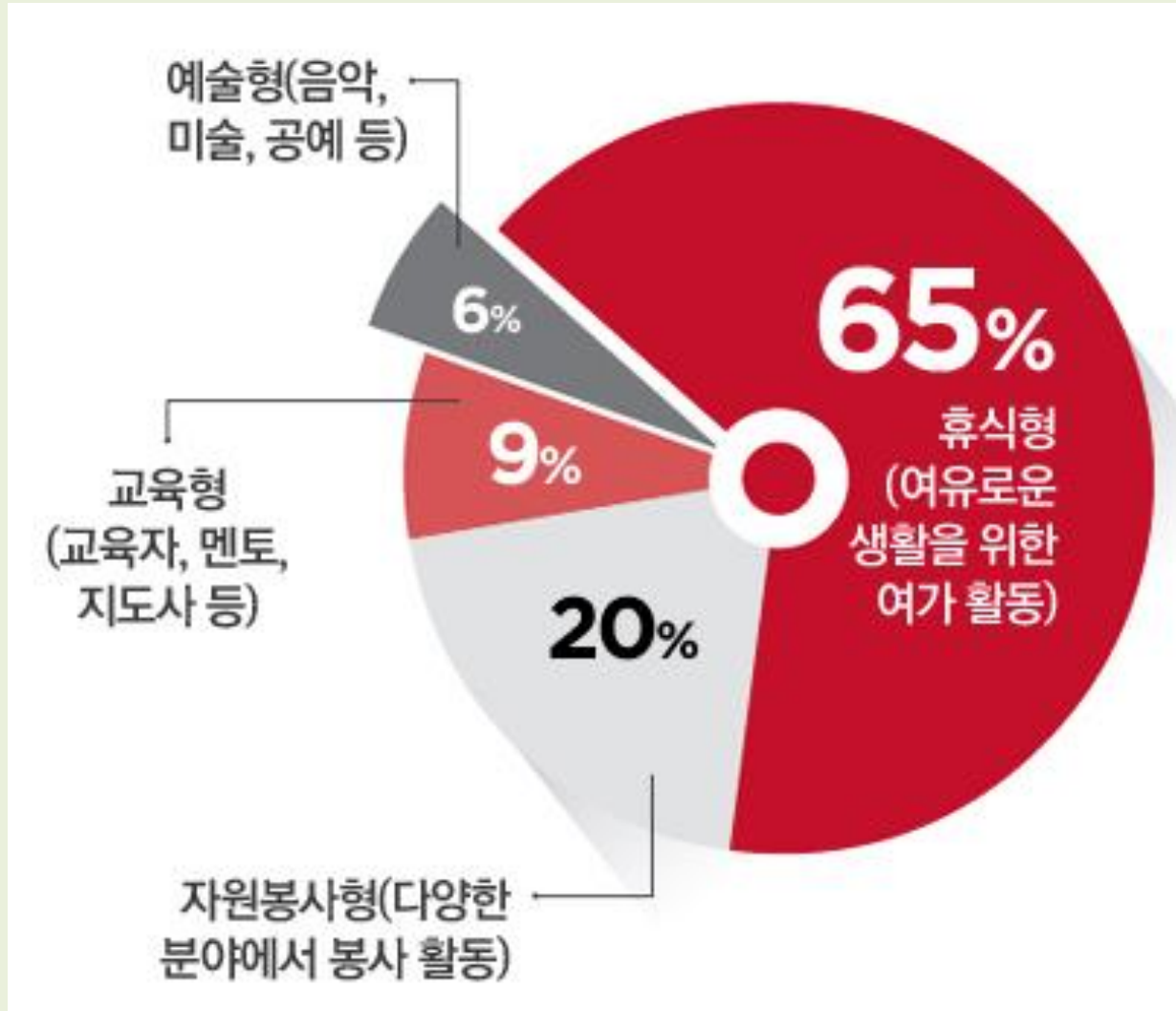


OTT 서비스 결제액 증가율



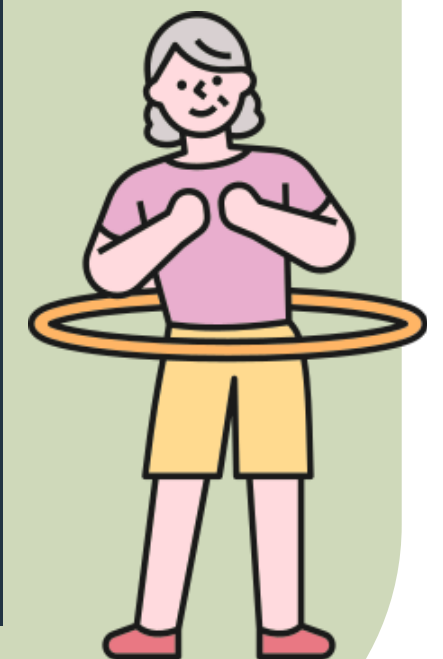
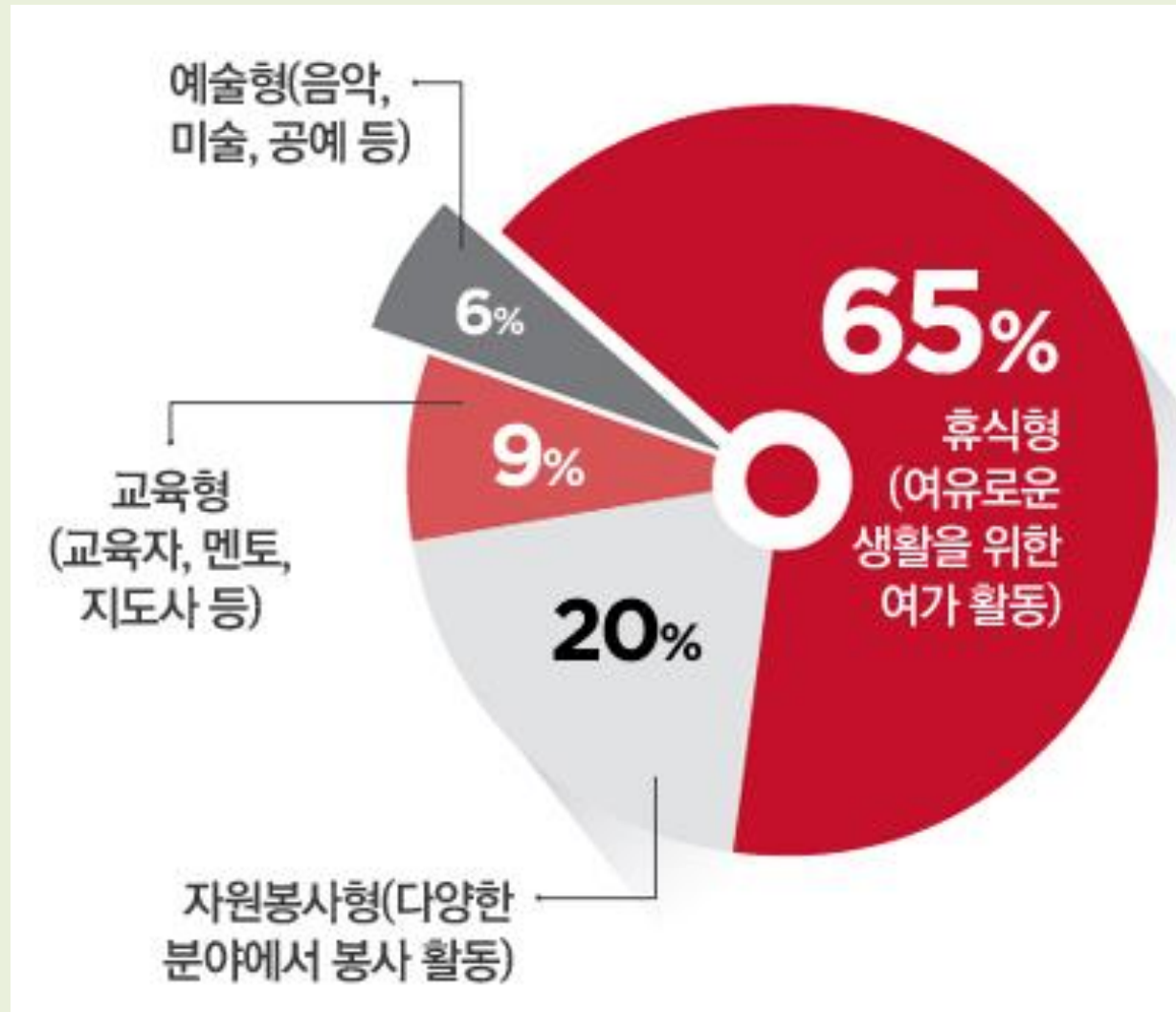
자료: 하나금융연구소

# 01. 이슈분석

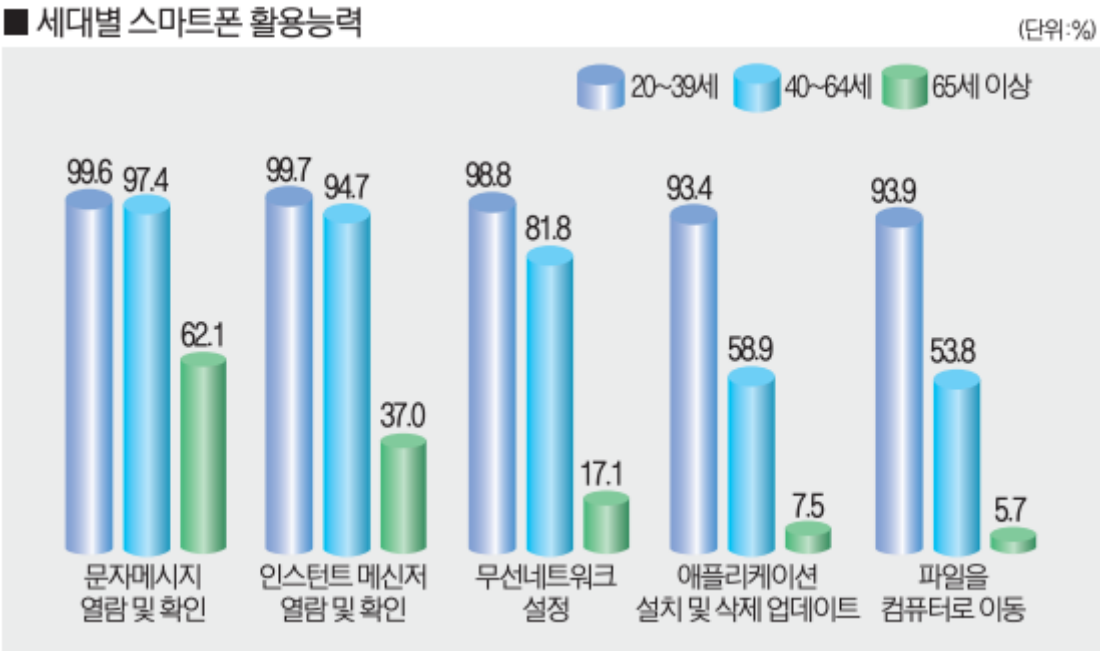




# 01. 이슈분석

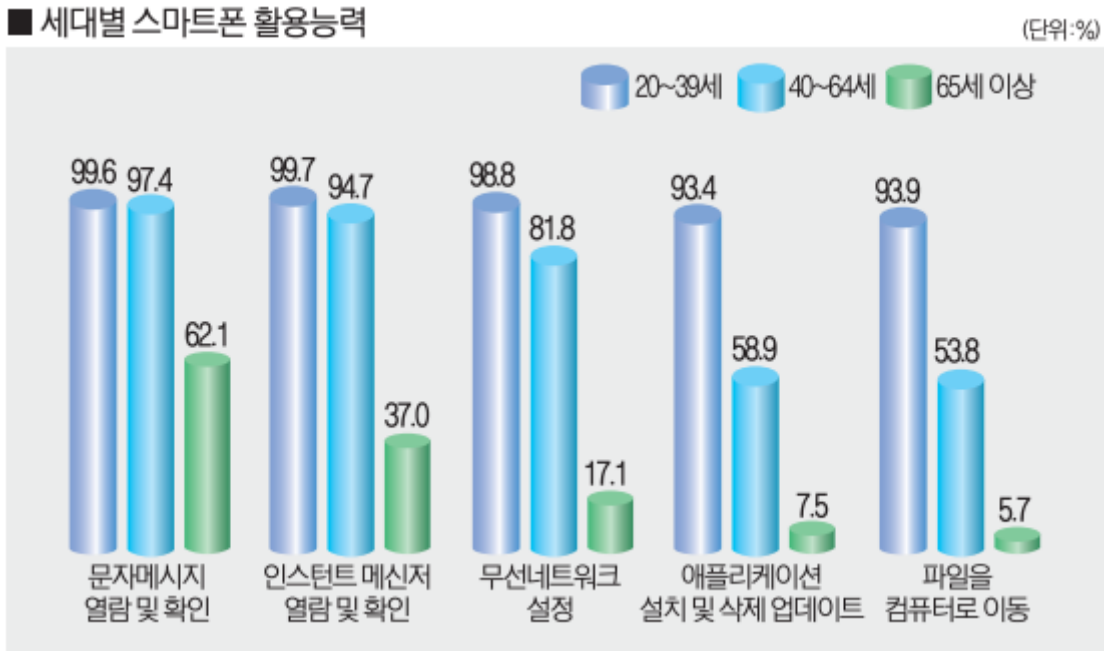


# 01. 이슈분석

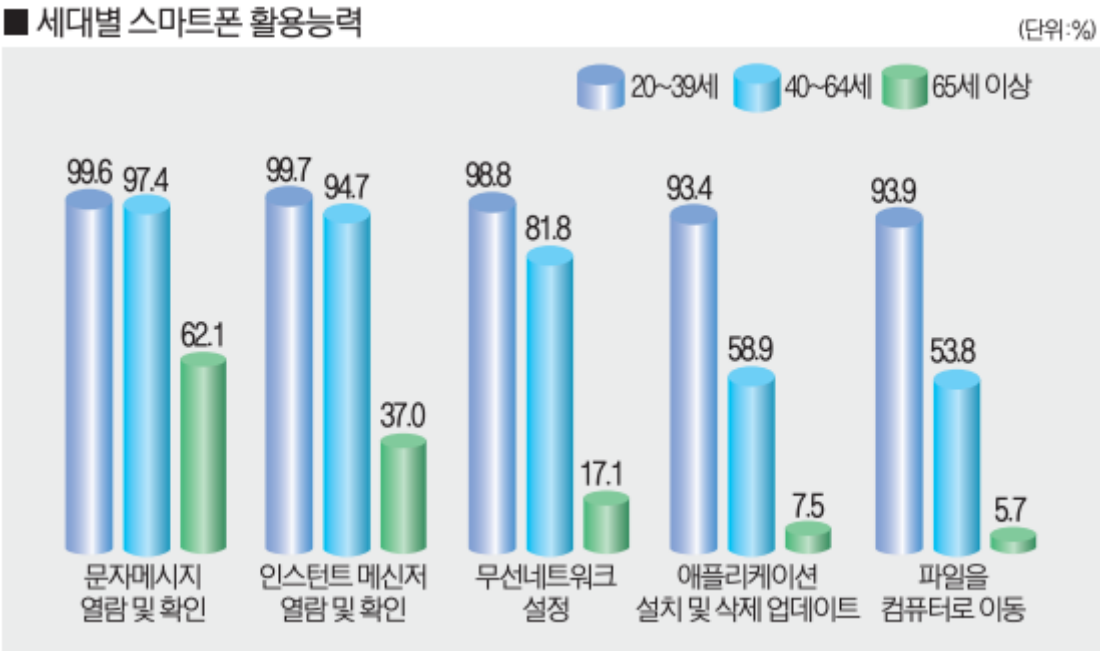




# 01. 이슈분석



# 01. 이슈분석

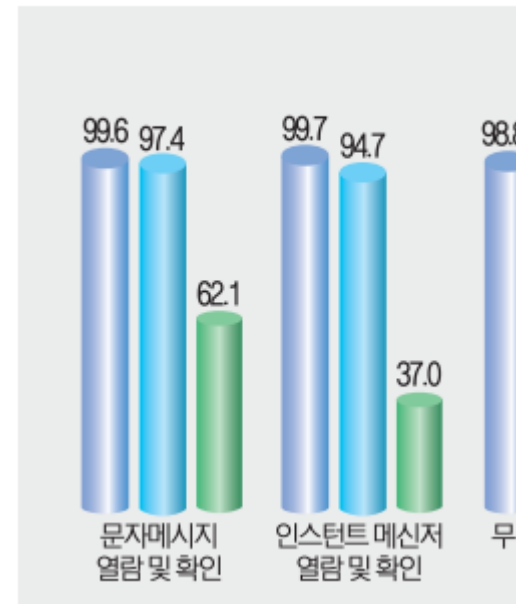




# 01. 이슈분석

✅ MZ세대만 트렌드를 이끈다? No!

■ 세대별 스마트폰 활용능력

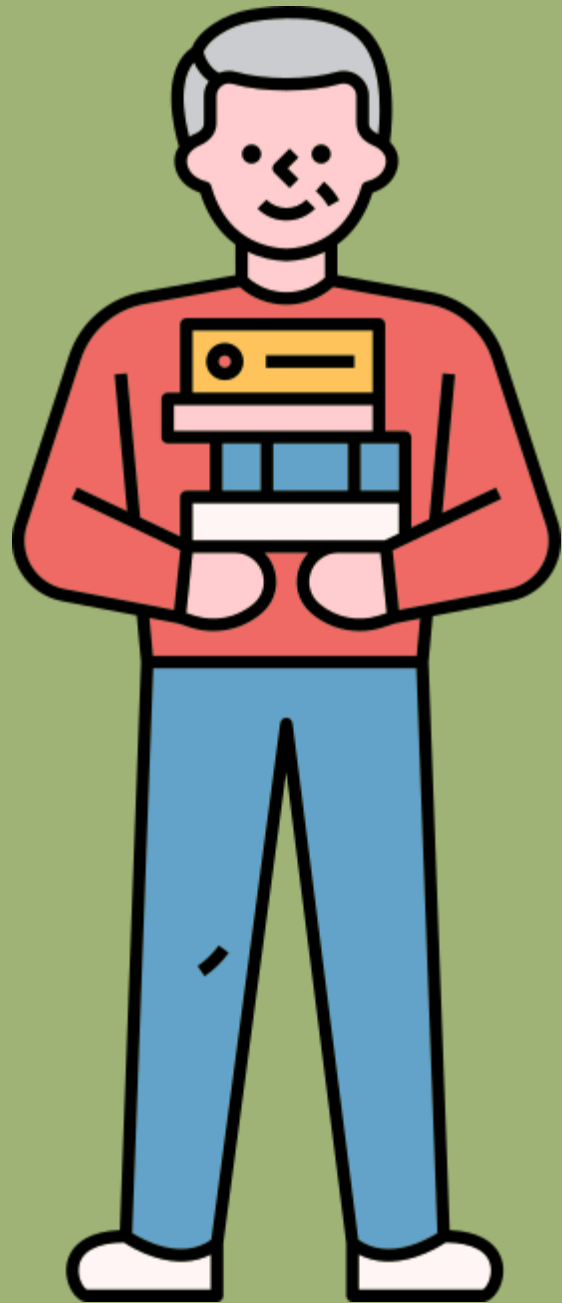


출처: 셔터스톡

## 바야흐로 '액티브 시니어' 시대

액티브 시니어란? 은퇴 이후 충분한 시간과 경제력을 가지고 소비/여가 생활을 활발하게 즐기면서 적극적이고 능동적으로 삶을 살아가는 5060세대를 일컫는 말이에요. 이 세대를 '젊은 노인', 즉 'young old'를 줄여 '욥드(YOLD)' 라고 부르기도 한답니다. 오랜 경제 활동과 사회생활에서 비롯되는 여유로움까지 갖춘 액티브 시니어들은 쫓기던 삶을 뒤로하고 자신들이 원하는 것들을 제대로 즐길 준비를 하며 인생 2막을 열어가고 있습니다. 은퇴 이후 낮은 경제력으로 소극적인 소비를 주로 하던 과거의 실버세대와는 대비되는 개념이죠. 5060세대는 전쟁 직후 태어난 베이비 부머(Baby Boomer) 세대로 고도 경제 성장기라는 특수한 세대적 경험을 바탕으로 기존 고령층 실버세대에 비해 학력과 문화적 개방도가 상당히 높은 편이에요. 따라서 5060세대 다수가 자연스럽게 액티브 시니어로 불리고 있습니다.





## 02. 개요

## 02. 개요

### 주요 타겟층



시니어? 50대 후반 이상의 은퇴한 중년~노년층

기본적으로 스마트폰 조작 방법을 알고 있는

배우고 싶은 열정이 있지만 배울 곳이 없는

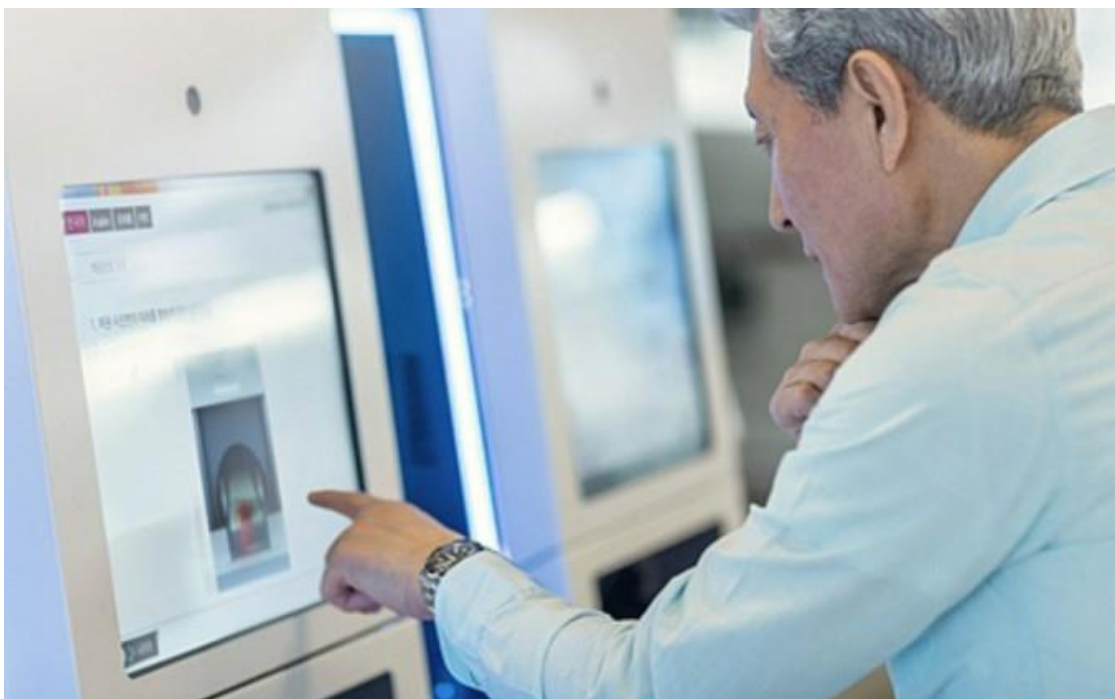
최신 트렌드에 관심이 있는

## 02. 개요

### 프로젝트 목표

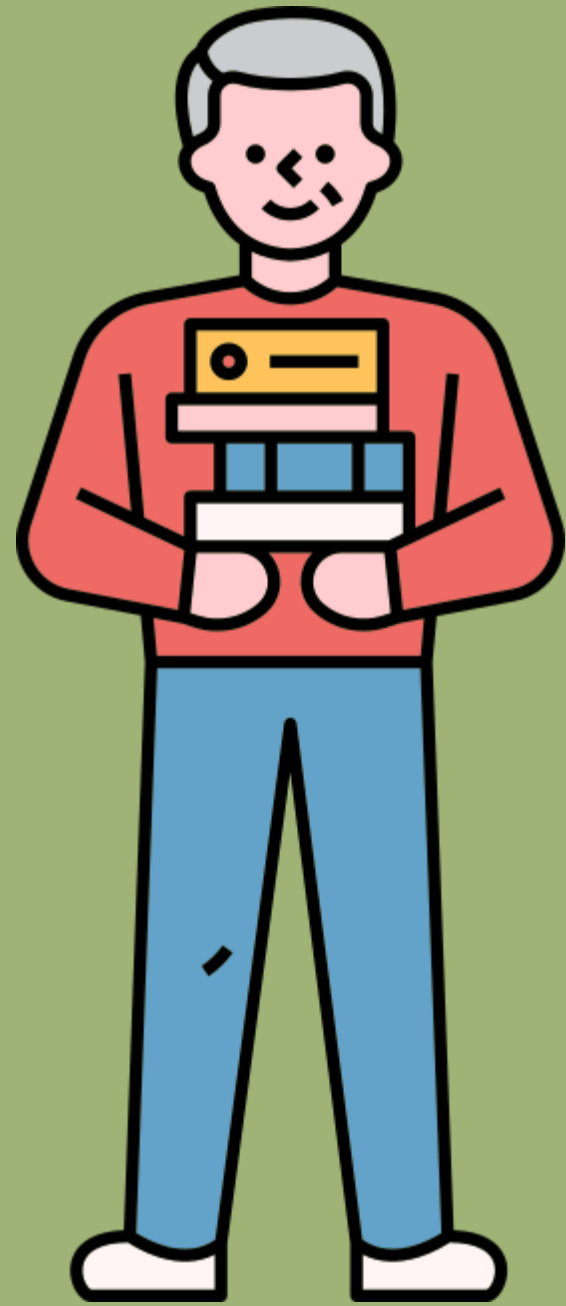


스마트폰 조작 방법을 알지만  
어플리케이션 사용법을 모르는  
시니어를 대상으로 학습 콘텐츠 제공



키오스크 등 일상생활에서  
신기술이 적용된 분야에 적응할 수 있게  
학습 콘텐츠 제공





## 03. 구현

# 03. 구현

## 01 . Application UI/UX



### 시니어 친화적으로 !

#### 가독성 고려

큰 글자 사용, 직관적인 제목, 아이콘 사용 자제

#### 간단한 회원가입

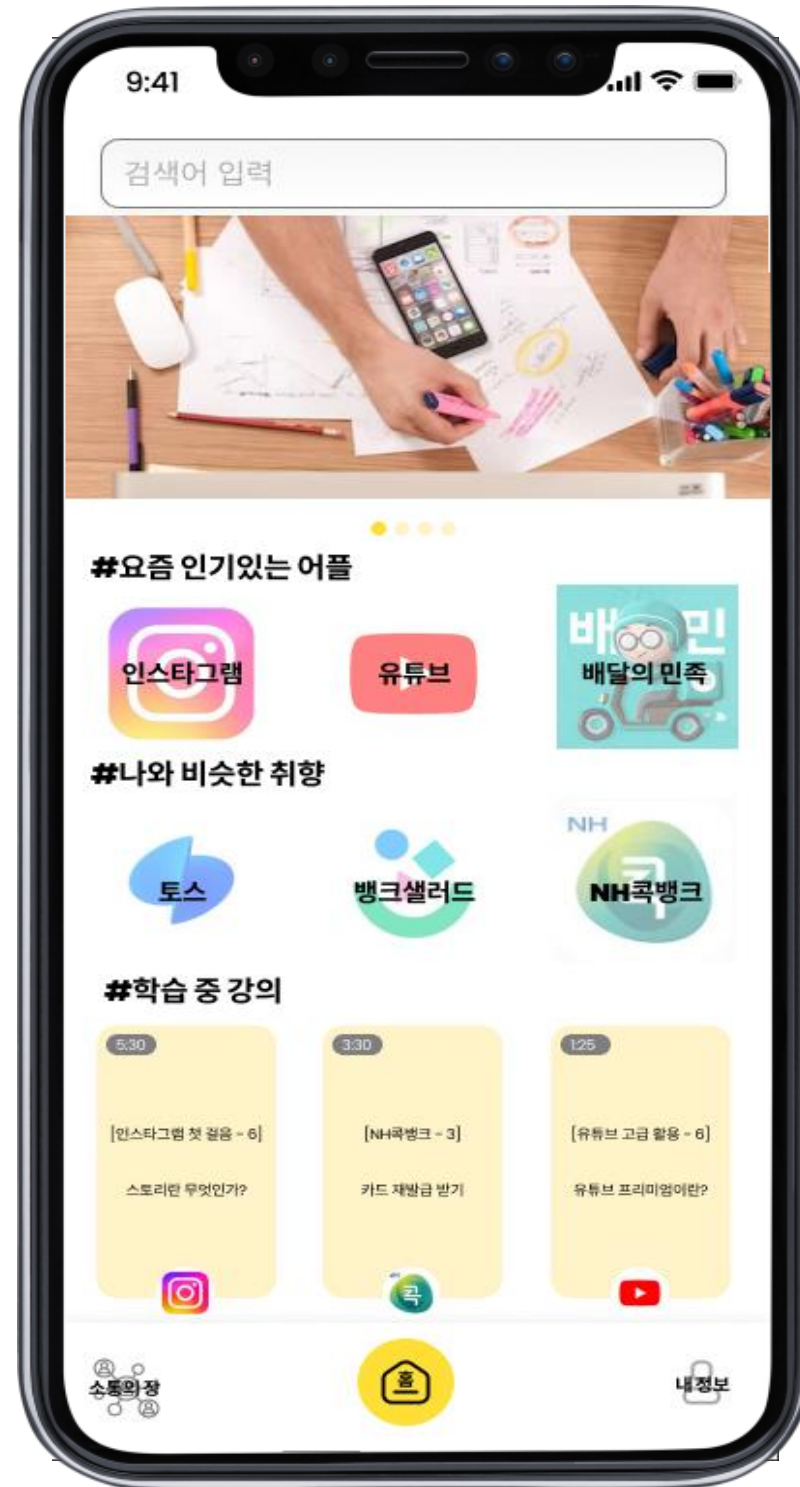
휴대폰 번호만 입력

#### 튜토리얼

처음 앱 실행시 소프트 랜딩을 위해  
우리 어플 자체의 이용법을 먼저 설명

# 03. 구현

## 02 . Contents

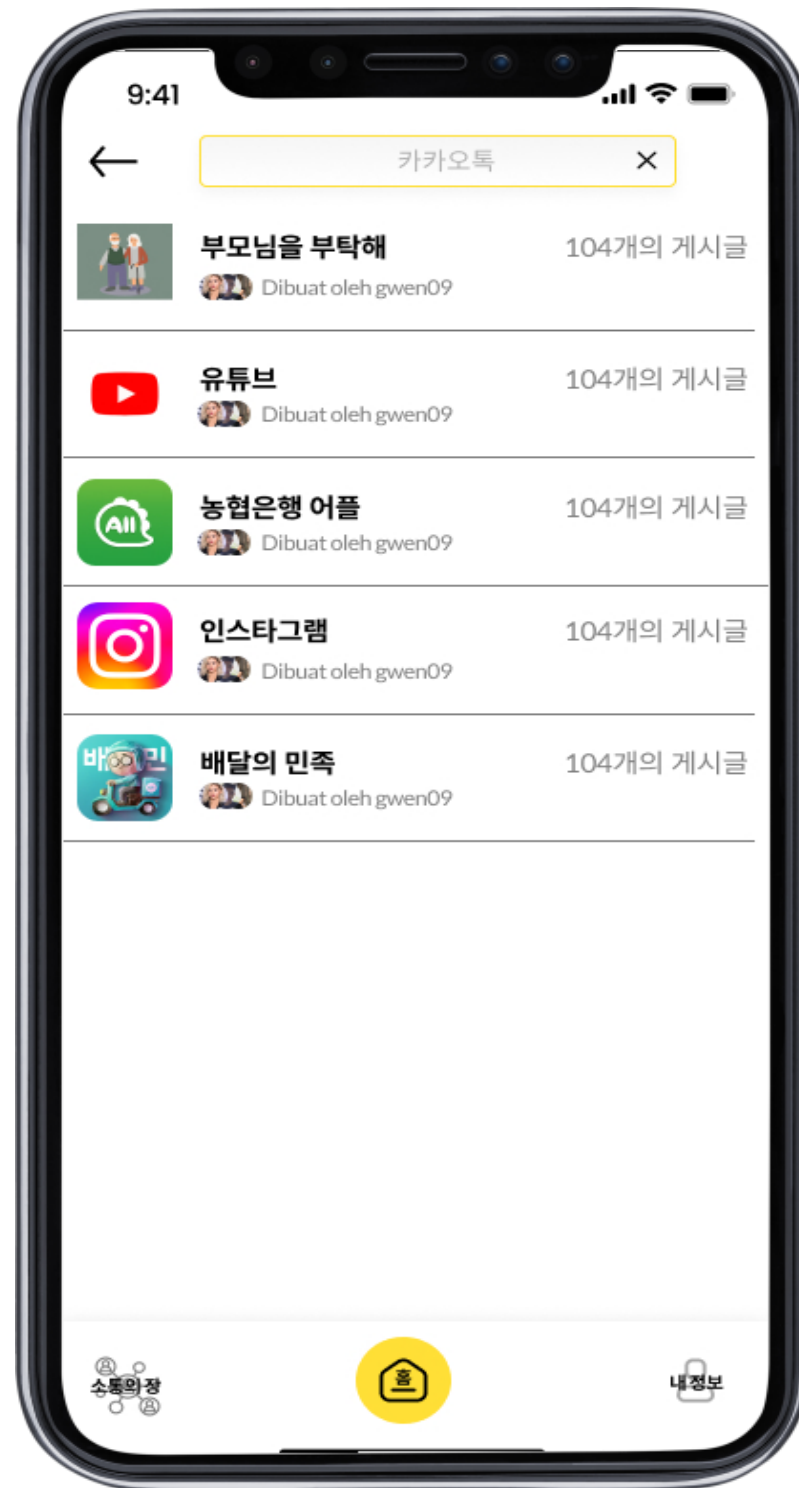
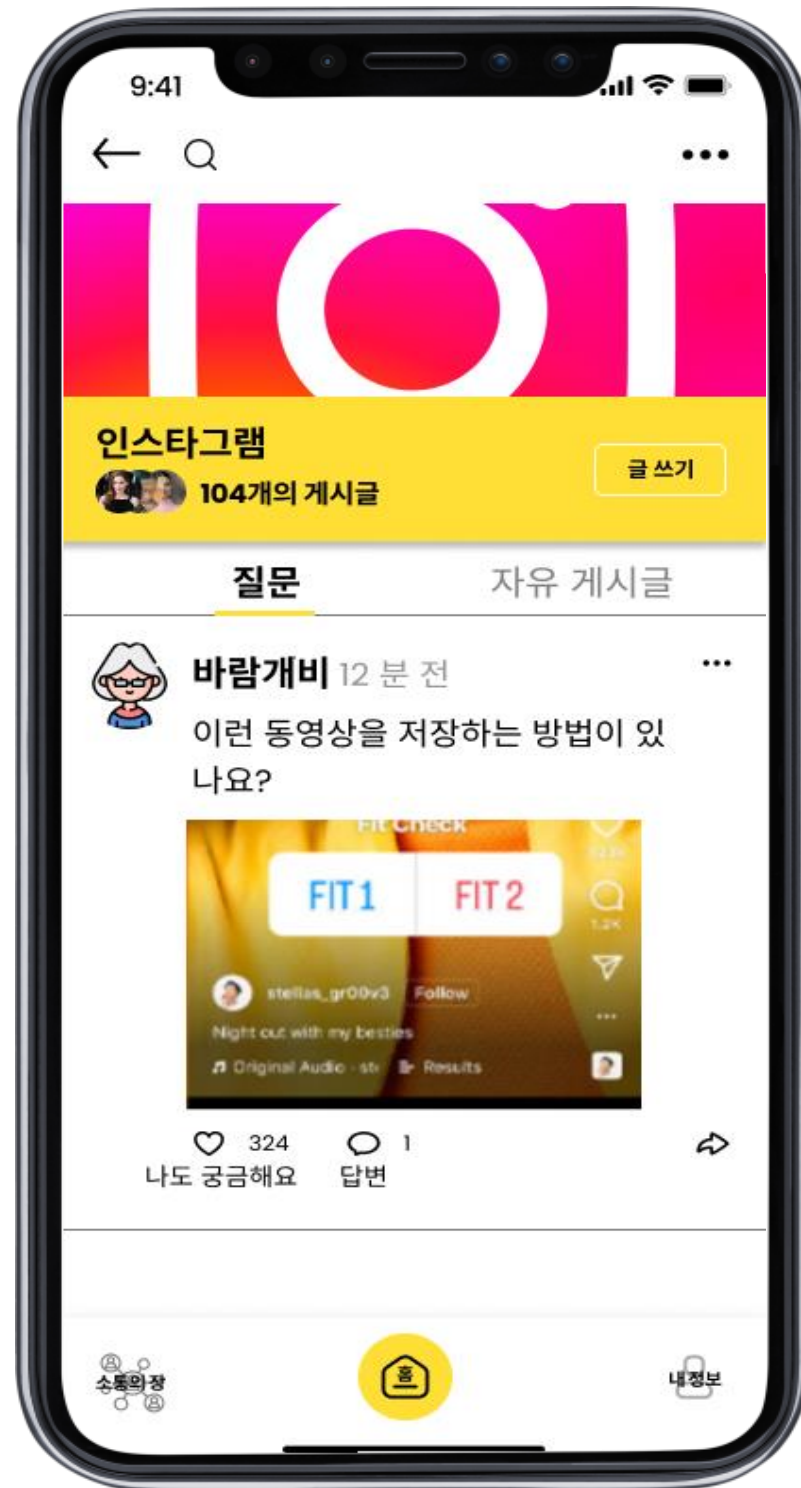


요즘 가장 인기있는 어플 순위

나와 비슷한 취향을 가진 사용자들이  
많이 본 콘텐츠

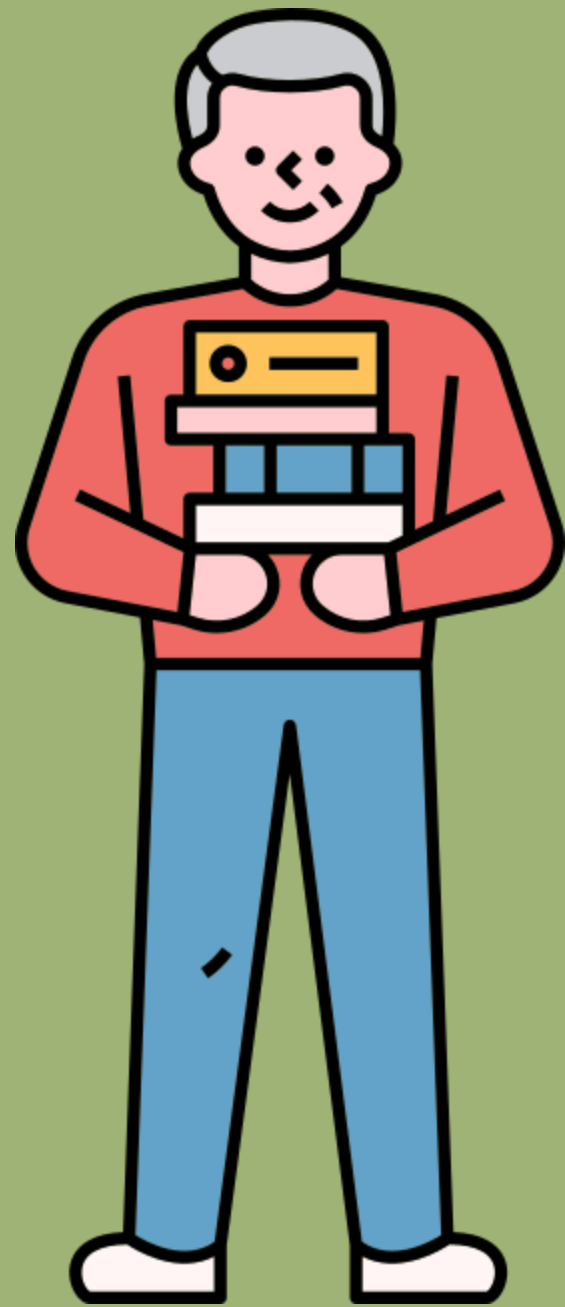
# 03. 구현

## 03 . Community



각 어플리케이션 사용자별 커뮤니티  
실제 우리 서비스를 통해 어플 사용시 반응

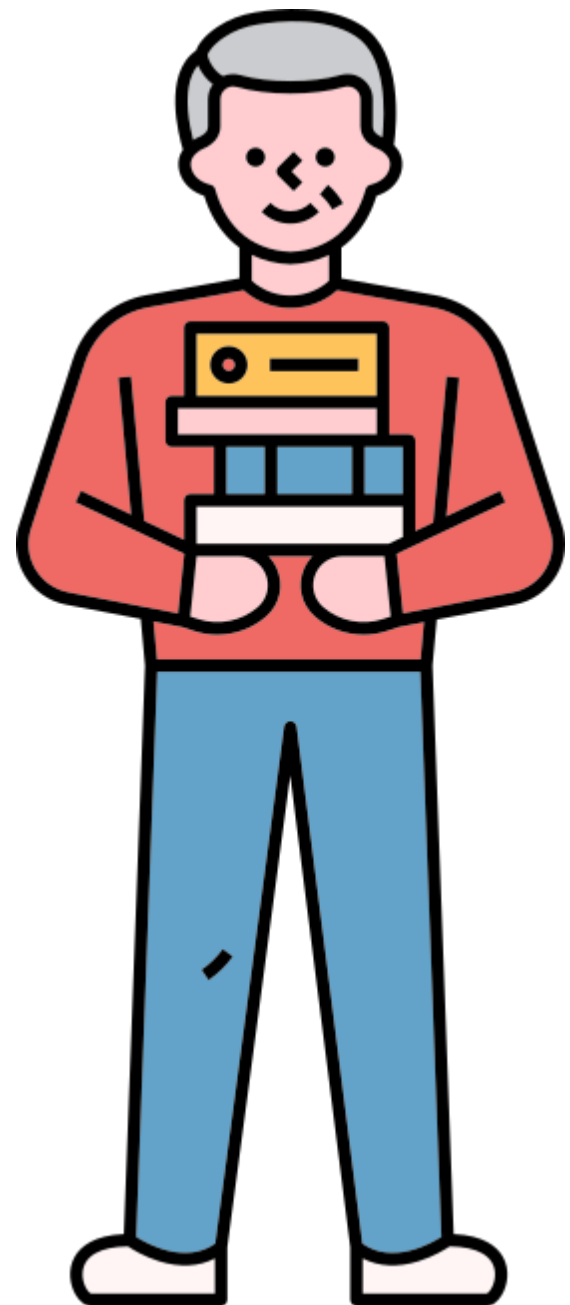
우리 어플 이용자 커뮤니티  
자유게시판/ 실시간 정보 공유 / 질문 게시판 등



# 04. 프로젝트 의의



## 04. 프로젝트 의의



### 디지털 소외 해소

디지털 문화에 익숙하지 않은 장년층에게  
디지털 환경에서 능숙하게 살아가고  
혜택을 누릴 수 있도록 지원

### 사회적 연결성 강화

소셜 미디어, 메신저를 통한 소통으로  
사회적 연결을 강화하고 고립을 예방

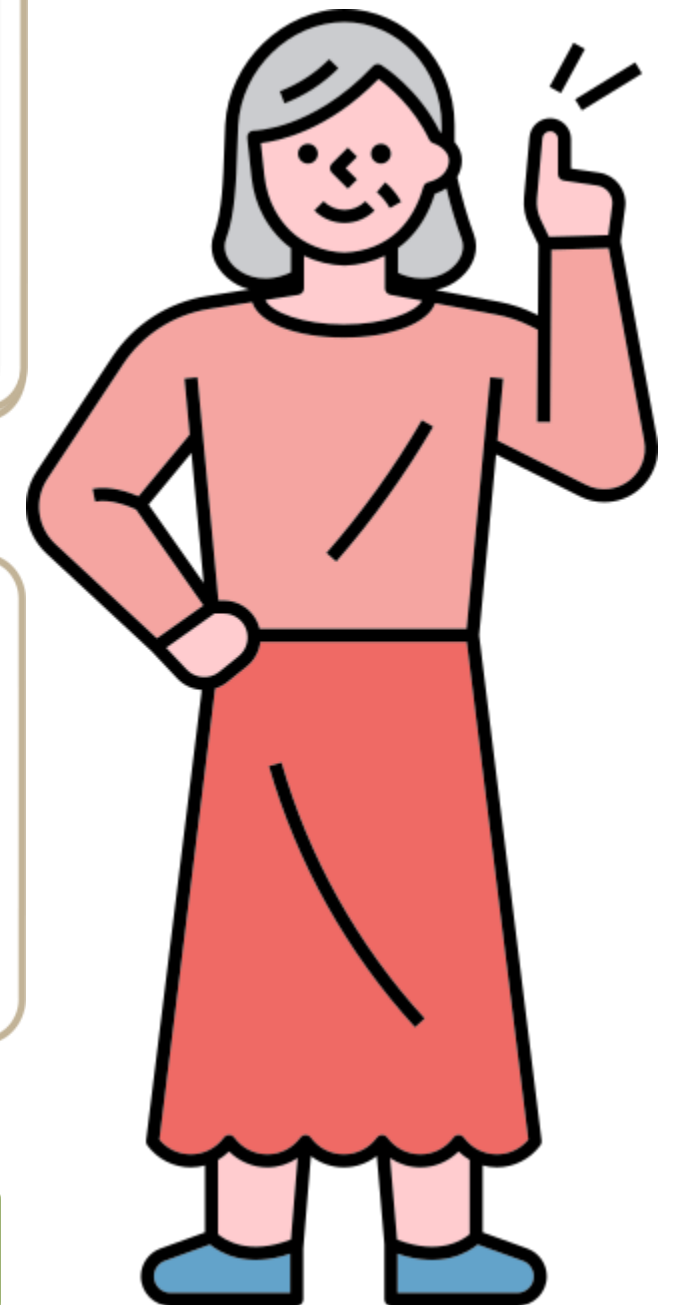
### 효용 증대

지자체별로 진행중인 교육 프로그램을  
대체함으로써 세금 절약 효과

### 편의성 제고

은행, 쇼핑 앱과 같은 생활 편의앱을  
활용하여 일상생활을 효율적으로  
수행 할 수 있도록 도움

노년의 삶의 질 향상을 위해 이바지 하는 서비스





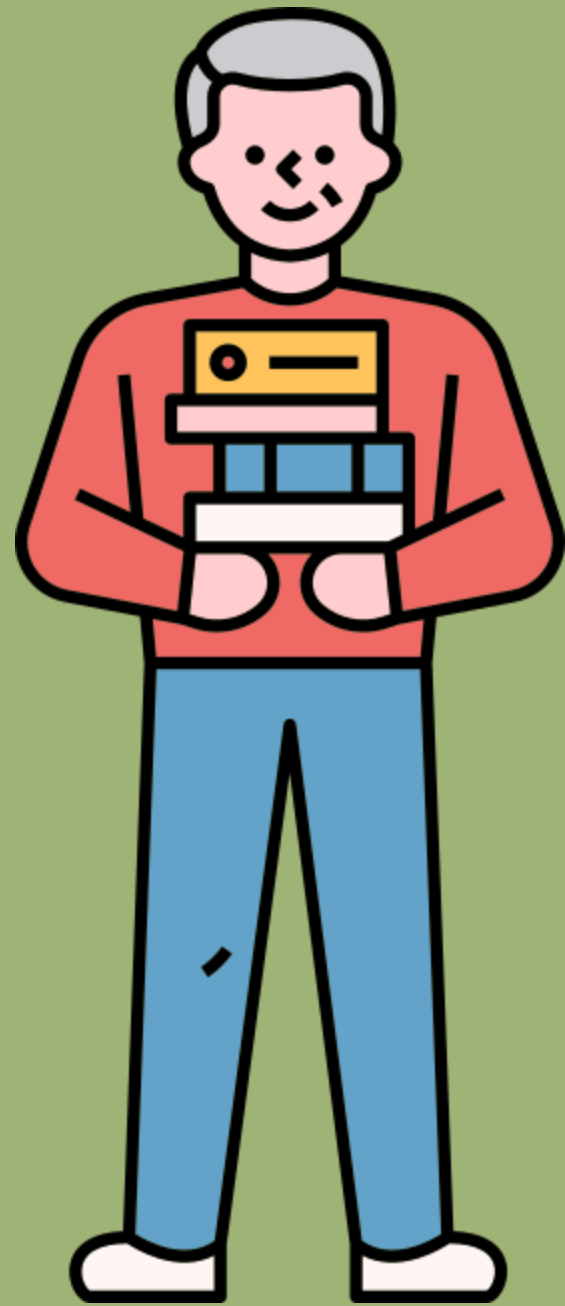
## 04. 프로젝트 의의



### 발전방향

- 1. 종합 정보 어플리케이션**  
교육 앱을 넘어 장년층을 위한 생활정보 어플리케이션으로 발돋움
- 2. 사용자 친화 기능**  
사용자의 피드백을 반영하여 지속적으로 필요한 기능 제공
- 3. 다양한 형태의 자료 제공**  
동영상뿐 아니라 이미지, 오디오 등 다양한 형태의 학습 자료 제공
- 4. 민관 기관과 연계 강화**  
오프라인 교육을 선호하는 사용자를 위한 기관 및 시설들과 연결 추진





## 05. 마무리

## 05. 마무리





## 05. 마무리





## 05. 마무리



# 감사합니다 !

