|  |
| --- |
| **1. 주제**  구/읍/면 급 내 여가 커뮤니티 활성화를 위한 플랫폼 앱(partying) 개발 제안  **(가반, 6팀, 조하운)** |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약**  구/읍/면 단위의 지역 내 여가 커뮤니티를 활성화하여 소위 말하는 ‘동네’의 소통을 확대하고, 소비를 촉진시켜 경기를 향상시키고자 한다.  이용자는 본래 네이버 카페에서 ‘청라동’ 이라고 검색하면 나오는 무수한 지역 커뮤니티에서 갈 길을 헤맬 필요 없이 본인의 관심사, 취미, 연령 등에 따라 partying 앱을 통해 쉽고 빠르게 지역 내에서 여가생활을 같이 즐길 사람 혹은 그룹을 찾을 수 있다.  코로나 확산으로 인한 자영업자 피해, 소비 저하가 심각함에 따라, 지역 내 소비를 권장하는 지역화폐(이음카드, 재난지원금 등) 국가적 정책이 대두되고 있다. 이에 partying 플랫폼 앱은 지역 내 여가생활 커뮤니티를 활성화함으로써 소비를 촉진시켜 경기를 개선하고 더불어 지역 내 소통과 관계의 긍정적 효과를 낼 수 있는 서비스를 제공할 수 있다. | **3. 대표 그림**  이용자의 정보  (연령, 관심사, 성별, 직업 등)  \*사는 지역 필수 포함  입력  1. ‘동네 친구’ 추천  2. 적절한 여가 커뮤니티 디스플레이  3. 데일리 모임 매칭 서비스 제공  Partying 데이터 저장 및 처리  처리  출력  \*기존 카페, 기타 커뮤니티 사이트에서 사용자가 직접 검색하며 적절한 모임을 찾고 서로 연락하는 불편함이 대폭 감소함. |

|  |
| --- |
| **4. 서론**  약 2-3년 간 우리나라가 코로나 바이러스로 인한 위기를 겪으면서 가장 막대한 피해를 입은 곳이 어디냐고 물을 때, 역시 사회적 거리두기로 인해 가장 큰 어려움을 겪었던 자영업자, 소상공인 분들이라고 할 수 있겠다. Before-corona 에는 새벽 1시에만 해도 동네 술집 거리에 다양한 연령대의 수많은 동네 사람들이 술집의 테이블을 꽉꽉 채워 돈이 오가는 소리가 들렸지만, 지금은 저녁 9시 30분만 되면 사람들이 식당에서 슬슬 나간다. 제한 인원이 있어 어디 직장의 통 큰 회식 예약은 사라진 지가 오래다. 이런 사태에 어떤 기관의 통계적 분석과 자료가 필요하지 않아도 우리가 피부로 느낀다는 것은 그만큼 이 문제가 심각하고 우리와 같은 일반인들에게 직접적인 영향을 주고 있기 때문일 것이다. 아마 우리가 매일 보는 동네 거리의 모습이 코로나 피해가 심각하다는 것의 사례로서 충분히 설득력 있게 다가올 것이다.  이에 따라, 지역 내의 수많은 여가 커뮤니티들도 종적을 감추게 되었다. 사회적 거리두기 심화에 따라 배드민턴 동호회, 동네 오케스트라 음악회, 0구 조기축구회, 버스킹 하는 무명밴드와 같은 지역 활성화의 핵심 세포인 이 조직들은 활동을 중단하고 각자의 터전으로 흩어져 버렸다. 대신에 sns 커뮤니티와 네이버 카페 등 사이버 가상공간은 종잡을 수 없는 사용자들의 유입으로 인해 질서가 무너져버려 그야말로 혼잡 상태에 빠지게 되었다. 몇 플랫폼은 본질적인 의도와 다르게 광고판이 되어버리거나, 갈등과 언어폭력의 전쟁터가 되어 버리기도 하였다.  따라서, 필자는 이런 코로나 바이러스의 부정적 영향 중 1. 경기 저하와 소비 감소, 2. 구/읍/면 단위 커뮤니티 축소를 꼽아 경제 활성화에 있어서 반드시 해결해야 할 문제로 보고 관련 프로젝트를 제안하였다.  Partying 앱은 구/읍/면 급 내 여가 커뮤니티 활성화를 위한 플랫폼 앱 서비스를 구축한다. 먼저 코로나 위기로 인한 경기침체에 대응하는 국가의 정책은 지역중심 복지에 초점이 있다. 재난지원금, 이음카드와 같은 지역화폐를 지역주민에게 제공함으로서 소비를 촉진시켜 자영업자와 소상공인의 피해를 최소화하고자 했다. 이러한 국가의 복지정책의 성격을 근거 삼아 ‘지역 내 여가 커뮤니티 활성화’를 목표로 하는 플랫폼 앱을 개발하면 충분히 국가가 지향하는 경제 살리기에 긍정적인 영향을 끼칠 수 있다고 볼 수 있다. 위드 코로나가 되어가는 시점에 Partying 앱을 통하여 사용자들에게 취미 활동을 함께 할 수 있는 소통 환경을 제공하고 관심사 관련 커뮤니티에 접근성을 높일 수 있게 되면 사용자들은 보다 편리하게 서비스를 이용하고, 소비생활의 많은 부분을 책임지는 여가활동이 많아져 경기를 점진적으로 향상시킬 수 있을 것이다. 또한 지역 내 커뮤니티 되살리기를 통해 작은 지역 내 주민들의 소통을 강화하고 관계를 강화시켜 사회적 효과도 기대되는 바이다. |

|  |
| --- |
| **5. 본론**    1. 회원의 정보를 항목별로 저장할 수 있는 데이터베이스  2. 구/읍/면 단위로 각각 다른 지역 플랫폼을 활성화하고 구동하는 서버  3. 여가 커뮤니티를 지도를 통해 보여줄 수 있는 맵 라이브러리  4. 사용자의 정보를 분석하여 적절한 동네친구를 소개해주는 알고리즘  5. 실시간으로 데일리 모임의 요청을 받아 팝업으로 보여주는 기술  6. GPS 기능  7. IOS 혹은 안드로이드 개발환경  구현은 모바일 애플리케이션(ios, android)이다. 구글의 플러터(flutter)라는 오픈소스 앱 개발 프레임워크를 사용하여 ios와 android 동시에 작동하는 어플리케이션을 개발한다. 프로그래밍 언어는 플러터에서 지원되는 dart(다트) 언어를 사용한다. 오픈소스 google cloud와 아마존 클라우드 서버 호스팅을 통해 백엔드를 지원한다. 각종 데이터 처리와 클라우딩, 네트워크 환경을 이 서비스를 통해 제공할 수 있도록 한다. 개발 방향은 기존 네이버나 다음 카페에서 제공하는 기본 서비스(항목별 열람 기능, 검색 기능, 소셜미디어 기능)에서 시작해서 자동 서비스(추천, 매칭 등)으로 확장한다. 완전한 인터페이스 기능이 구축이 되면 그래픽 요소를 덧붙여 강화한다. Ex) 여가 커뮤니티 디스플레이에 영상기능, 3D 기능 등 |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  - 보고 내용 요약  이용자들로 하여금 더 이상 자신의 여가생활을 함께 즐길 곳을 찾기 위해 네이버 카페(맘카페, 축구카페, 게임카페, 요리카페, 헬스카페, 음악카페, 여행카페 등등)에서 우왕좌왕하며 갈피를 잡지 못하고 머리 아플 필요가 없다. partying 앱을 통해 자신의 나이, 직업, 취미, 성별 등 정보에 따라 적절한 지역 커뮤니티에 정착하고, 일일 취미, 여가 체험 모임을 매칭하여 훨씬 편리하게 즐길 수 있다. 이를 통해 지역 내 소비를 촉진시키고 ‘동네’의 소통과 관계를 증대하여 경제적, 사회적으로 긍정적 효과를 실현하고자 한다. 그러나 소셜 미디어의 맹점인 개인정보 유출과 허위정보, 부적절한 표현 등을 차단하기 위해 추가적인 보안 기술과 필터링과 관련된 기술이 도입되어야 할 것이 향후 필수적인 과제이다. |

**7. 출처**