

v 팀명: 미콘기엔드게임 (팀원 : 김영준, 정은진, 조준명)

v 주제: 포스트 코로나 시대의 승무원 업무 환경 악화

주제 구체화: 프로젝트를 통해 어떤 질문에 답하고 싶나요?

- 항공업계가 코로나에 의해 어떤 타격을 입었나요? (수요 변화)
- 항공 기업들이 사라진 수요에 어떻게 대응했나요? (공급 변화)
- 코로나 종식 후, 다시 불어날 수요에 의해 어떤 문제가 생길까요? (예측)

데이터 획득 및 처리/가공 방향

- Page1: KOSIS 항공 통계 중 국내선, 국제선 노선별 통계
  - 국내선, 국제선 여객의 합계만 정제
- Page1: 항공사별 영업 이익률 데이터
  - 연도를 ROW 로, 항공사를 COLUMN 으로 정제, 영업이익률을 제외한 데이터는 제거
- Page2: KOSIS 노동 카테고리 “직종별 사업체 노동력 조사” 중 ‘산업/규모별 고용’
  - 항공기 선박 열차 객실 승무원 부분의 채용 인원 정제
  - 전체 산업의 채용 인원 정제
- Page2, Page3: 출입국데이터
  - Page2: 항공기 1대 당 평균 탑승 승무원 수 정제
  - Page3: 승무원 1인 당 평균 배정 여객 수 정제, 20 년 이전 데이터는 월별 평균으로 계산하여 2022 년 월별 데이터와 join.

시각화 전략

- Page 1: 서론 (코로나로 인한 항공사 수요 폭락)
  - 항공 여객(국내선, 국제선 포함) 감소를 보이기 위한 라인차트
  - 항공사 영업 이익률 바그래프 시각화, 항공사 필터를 추가해 항공사별로 조회
- Page 2: 본론 (항공사의 극단적인 채용 감축)
  - 바 그래프를 통해 운송업(항공기 · 선박 · 열차 객실 승무원)과 전직종 채용인원 추이를 비교
  - UI 를 고려해 비행기/사람 벡터 이미지를 활용해 항공기당 승무원 수 감소추이를 시각화
- Page 3: 결론 (폭증하는 수요 대비 승무원의 업무 과중 우려)
  - 메시지 전달력을 높이기 위해 승무원 업무과중 관련 기사 스크랩 첨부
  - 벡터 이미지를 활용해 이용객 수와 승무원 수 대조하여 시각화, 승무원 업무 과중 문제를 제기