|  |
| --- |
| **1. 주제**  자취생들을 위한 물물거래를 이용한 결제 방식을 개선을 위한 시스템을 개선한 어플  **(가)반, 6팀, 20180398** |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약**  경제적 여유가 부족한 학생들의 자유로움  - 굳이 돈으로 물건을 사는 행위가 아닌 서로가 필요한 물건을 물물교환을 함으로써 더 나은 생활을 추구할 수 있음.  - 역사책에서 볼 수 있듯이 사람들은 화폐의 존재 이전의 모습은 물물교환을 통한 서로의 삶을 충족하여 살아왔다. '당근마켓', '번개장터'어플은 필요한 물품을 싼 값에 구매하고 만족하는 경우가 많다. 하지만, 자취를 해본 경험으로 내가 필요하지 않은 물건이 상대방에겐 필요하고 상대방에게 필요 없는 물건이 나에게 필요한 경우가 꽤 많았다. 서로가 물물교환을 함으로써 부담을 덜어주는 방식으로 삶의 질을 향상 시킬 수 있다고 생각하였다.  생각보다 경제적 여유를 생각하여 원하는 물건을 못 사는 사람들을 위한 삶의 향상을 굳이 화폐의 이동이 아닌 물품과 물품의 교환으로 삶의 향상이 이루어질 수 있도록 경제적 여유가 힘든 사람들이. | **3. 대표 그림**  -물품 카테고리  -가격대별 카테고리  -지역/거리 순 물품  -안심 번호 및 어플 내 채팅을 통한 소통  -물물교환 신청  -거래 승인  -안전을 위한 개인 정보 확인  -직접 거래 후 거래 완료 신청  - |

|  |
| --- |
| **4. 서론**  **요즘 중고 거래 어플(당근마켓, 번개장터 등)이 활성화 되면서 사람들은 원하는 제품을 싸게 구매할 수 있다. 주위에서 이 거래를 통한 불이익을 당한 사례들을 몇 번 본 적 있다. 예를 들면, 선 입금 후 물건이 오지 않는 금전적 문제나, 구매한 물건이 아닌 다른 물건이 오며 사기를 당한 경우가 대표적이다. 물론 이런 문제는 직접거래인 직거래를 한다면 해소될 문제들이다. 당근마켓에서 추구하는 지역별, 동네별 거래는 이 물물교환 어플에서도 추구할 정체성 중 하나이다. 그리고 이 어플을 생각하게 된 계기는 자취를 하는 학생입장에서 생각하다 보니 아무래도 집에 필요 없는 물건이 주변 사람에게는 필요한 경우도 있고 그 사람에게 필요 없는 물건이 나에겐 있으면 좋겠다는 생각을 하는 경우가 꽤 잦았다. 자연스럽게 서로 물건을 바꾸는 게 어떨지 얘기를 하게 되었고 이런 물물교환이 활성화 된다면 집 서랍, 구석에 사용되지 않은 채로 내게는 쓸모없지만 누군가에겐 의미 있고 쓸모 있는 물건들이 될 수도 있겠다고 생각하였다.**  **이 어플은 우선 직접거래를 추구하며 화폐의 이동은 없으며 서로의 물건을 교환 하는 것이 전부이다. 쓰레기 취급을 받고 버려질 수 있는 물건들이 서로에게 의미 있는 물건으로써 화폐를 완전 대체는 아니지만 일부 부담을 줄일 수 있다면 어떨까 하고 생각하게 되었다.** |

|  |
| --- |
| **5. 본론**     1. 원하는 물건을 위한 채팅 시스템 2. 이용자의 현재 위치를 통하여 주변의 물물교환 가능한 물건들을 보여주는 위치 기반 서비스 3. 이용자의 원하는 카테고리 별로 구분을 해놓는 시스템.   위치를 기반으로 하기 때문에 개인 보안에 신경 써야 하며, 채팅에선 부적절한 대화가 오가지 않도록 자동 단어 감지 시스템을 구현한다. |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  물물교환은 인간의 물욕의 근본적 해결책임을 생각하여 시작. 화폐의 이동으로 인한 불이익을 최소화하며 서로의 이익을 볼 수 있도록 물물교환 서비스를 추구하는 어플.  사람 대 사람으로 일어나는 일이다 보니 보안에 신경 써야 하며, 채팅에서 부적절한 대화가 오가지 않도록 자동 단어 감지 시스템을 위한 알고리즘을 구체적, 세부적으로 계획 해야함.  UI는 물물교환이 사람 대 사람이기 때문에 접근에 있어서 친근함을 느낄 수 있도록 구성 할 것. |

**7. 출처**

[1] 사진: 당근마켓.