**캡스톤 디자인 I**

**종합설계 프로젝트**

|  |  |
| --- | --- |
| 프로젝트 명 | 세소행 |
| 팀 명 | 소행러 |
| 문서 제목 | 중간보고서 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Version** | 1.0 |
| **Date** | 2023-04-03 |

|  |  |
| --- | --- |
| **팀원** | 김 진재 (조장) |
| 김 유진 |
| 박 세열 |
| 이 상현 |
| 평 선호 |
| **지도교수** | 김 형균 교수 |

|  |
| --- |
| **CONFIDENTIALITY/SECURITY WARNING**  이 문서에 포함되어 있는 정보는 국민대학교 소프트웨어융합대학 소프트웨어학부 및 소프트웨어학부 개설 교과목 캡스톤 디자인I 수강 학생 중 프로젝트 “세소행”을 수행하는 팀 ”소행러” 팀원들의 자산입니다. 국민대학교 소프트웨어학부 및 팀 ”소행러”의 팀원들의 서면 허락없이 사용되거나, 재가공 될 수 없습니다. |

**문서 정보 / 수정 내역**

|  |  |
| --- | --- |
| **Filename** | 중간보고서-세소행.doc |
| **원안작성자** | 김진재, 김유진, 박세열, 이상현, 평선호 |
| **수정작업자** | 김진재, 김유진, 박세열, 이상현, 평선호 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 수정날짜 | 대표수정자 | Revision | 추가/수정 항목 | 내 용 |
| 2023-03-17 | 김진재 | 1.0 | 최초 작성 |  |
| 2023-03-23 | 김진재 | 1.1 | 내용 수정 | 파트별 초안 내용 추가 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**목 차**

[1 프로젝트 목표 4](#_Toc130467837)

[1.1 네이버 4](#_Toc130467838)

[2 수행 내용 및 중간결과 5](#_Toc130467839)

[2.1 계획서 상의 연구내용 5](#_Toc130467840)

[2.2 수행내용 5](#_Toc130467841)

[3 수정된 연구내용 및 추진 방향 6](#_Toc130467842)

[3.1 수정사항 6](#_Toc130467843)

[4 향후 추진계획 7](#_Toc130467844)

[4.1 향후 계획의 세부 내용 7](#_Toc130467845)

[5 고충 및 건의사항 8](#_Toc130467846)

# 프로젝트 목표

## 프로젝트 기획

2022년 10월 29일에 발생한 ‘이태원 압사 사고’ (이하 ‘이태원 사고’) 는 국내 사회에 엄청난 충격을 주었다. 할로윈 축제를 즐기기 위해 모였던 인구 과밀집이 직접적인 원인 중 하나였던 이 사건은 당시 사회적으로 큰 이슈를 불러일으켰다. 당시 사상자 중 2030대가 다수였다는 점에 뉴스를 시청하며 혹시나 친구들에게 전화하며 집에 잘 있는지, 무사한지 안부 문자를 직접 건네었다.

[Graphical user interface, text, application

Description automatically generated](https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/1069820.html)

이태원 사고 이후 사회는 많이 변화하였다. 인구 과밀집에 대한 사회적인 우려 분위기가 형성이 되었고, 자연스레 많은 사람이 몰리는 지역 혹은 날짜에 대해서는 그 수준에 맞는 공권력의 투입이 이루어졌다. 사고 이후 현재까지는 이러한 관리 덕에 더 이상 인구 과밀집이 주요 원인인 사고는 더 이상 발생하지 않았지만, 우리 팀은 이러한 상황을 다양한 상황에서 바라보고 문제를 해결할 수 있으면 더 좋을 것 같다는 생각을 하게 되었다.

소극적인 예방이 아닌 조금 더 적극적인 해결 방법, 즉 소비자가 서비스를 사용하면서 자연스럽게 이러한 문제를 해결할 수 있는 방법을 마련해보고 싶었다. 인구 문제를 해결하기 위해 직접 해당 문제를 외치는 것보다, 소비자가 애플리케이션에 접근하여 사용하는 환경 속에서 자연스럽게 인구 밀집의 시기와 트렌드를 파악할 수 있다는 것은 이용자 수를 늘리는 데에 보다 효과적일 것이라 기대하였기 때문이다. 실제로 부산국제광고제에서 상을 받은 K리그 광고영상은 이러한 실례를 보여주고 있다. 소비자는 장애인의 이동 경로를 제안하는 것이 아니라, 공을 튀기지 않고 이동시킴으로써 경기장에 도착하는 것을 조건으로 이동시켜 휠체어 이동 안내 경로를 제작하는 캠페인을 광고화하였다. 이처럼 소비자는 스스로의 동기 요인으로 참여한 활동이나 행동이 사회적 문제 해결에도 기여될 수 있다는 것을 보여주고 싶었다.

이처럼 우리 팀은 다양한 관점으로 접근해보았다. 만약 우리가 제공하는 최종적인 서비스 결과물이 특정 지역의 인구 밀집 정도를 수집한 과거 자료들을 통해 예측할 수 있으며, 실제 인구 밀집이 발생하는 이유를 직접적으로 확인할 수 있다면 이는 인구 과밀집을 해결하기 위한 사회적인 틀이 될 수 있을 것이라고 생각하였다.

## 프로젝트 예상 결과물

프로젝트는 다음과 같은 결과물을 목표로 하고 있다.

프로젝트는 이동성이 가장 높은 생산활동인구(MZ 세대)가 가장 자주 사용하는 디바이스인 스마트폰에서 구동되는 형식의 서비스로 제작한다. 이는 보다 소비자층을 많이 늘리는 데에 큰 도움을 줄 것으로 기대하고 있다.

모바일 애플리케이션으로, iOS 및 Android OS에서 구동될 수 있는 애플리케이션 서비스를 제작한다.

구상한 서비스는 다음과 같은 기능을 수행할 수 있다.

# 수행 내용 및 중간결과

## 계획서 상의 연구내용

‘소행러’ 팀의 연구 내용은 다음과 같습니다.

## 수행내용

계획서에 따란 프로젝트의 수행 내용을 상세하게 기술한다.

또한, 계획서 상의 진도와 현재 수행하고 있는 진도를 비교 분석해 본다.

# 수정된 연구내용 및 추진 방향

## 수정사항

제안서에 기술된 내용에서 추가, 삭제, 보완하는 등의 변경사항에 대하여 상세하게 기술하고, 그 이유 또한 상세하게 기술한다. 또한 앞으로 이러한 수정사항들을 어떻게 수행해 나갈 예정인지에 관해서 기술한다.

# 향후 추진계획

## 향후 계획의 세부 내용

# 고충 및 건의사항

현재 프로젝트의 실질적인 개발 진행이 전반적으로 예정보다는 약간 더딘 상황이다. 물론 이미 기획이 끝나기도 했고 진행되는 상황 자체가 느린 것은 아니지만, 예정했던 흐름의 계획보다는 약간 늦어지고 있어서, 사소한 기획들의 수정을 최대한 빠르게 마무리하고 실질적인 개발을 최대한 빠르게 진행해보고자 한다.

또한, 조금 더 체계적으로 정리를 하면서 프로젝트를 진행해보고자 한다.