

삶 속에 짧은 여행 : 필마단창 (匹馬單槍)

한 필의 말과 한 자루의 창이라는 뜻으로,
간단(簡單)한 무장(武裝)을 이르는 말

I 서론

현대의 사회에서는 점점 일과 생활의 균형을 중요시 하는 사회로 변모하고 있다. 일명 워라벨 즉 워크 라이프 밸런스라는 신조어가 등장 할 정도로 말이다.. 이는 현대인들이 삶에 대한 가치를 경제적 관점에서만 바라보고 있는 것이 아니라 삶의 질을 더 중요시하고 있다는 것을 의미한다. 하지만 우리나라에 일 생활 만족도 지수는 OECD국가 중 .최하위를 차지하고 있다. 인적자원 만으로 선진국 대열에 발을 맞추고 있는 우리나라는 이러한 현대인들이 삶을 바라보는 가치를 중요시하고 삶의 질을 높이는데 더욱 더 힘을 써야 한다고 생각한다. 이러한 관점에 맞추어 우리 연구는 시작 되었다. 우리의 연구가 일명 라이프에 대한 총량 즉 시간을 늘려 줄 수는 없지만 라이프를 즐기는 질을 높여 줄 수는 있을 것이다. 현대인들이 여가시간동안 즐기길 원하는 활동은 1위 여행 2위 문화콘텐츠 감상 마지막으로 3위 자기개발 순으로 조사되었다. 이러한 여가활동들에 도움을 주는 매체들을 발전시켜 좀 더 질 높은 여가시간을 보내는데 도움을 주고 점진적인 목표로는 삶의 질 자체를 높이는데 도움을 주는 것이 우리 연구의 목표이다.

II 관련 조사

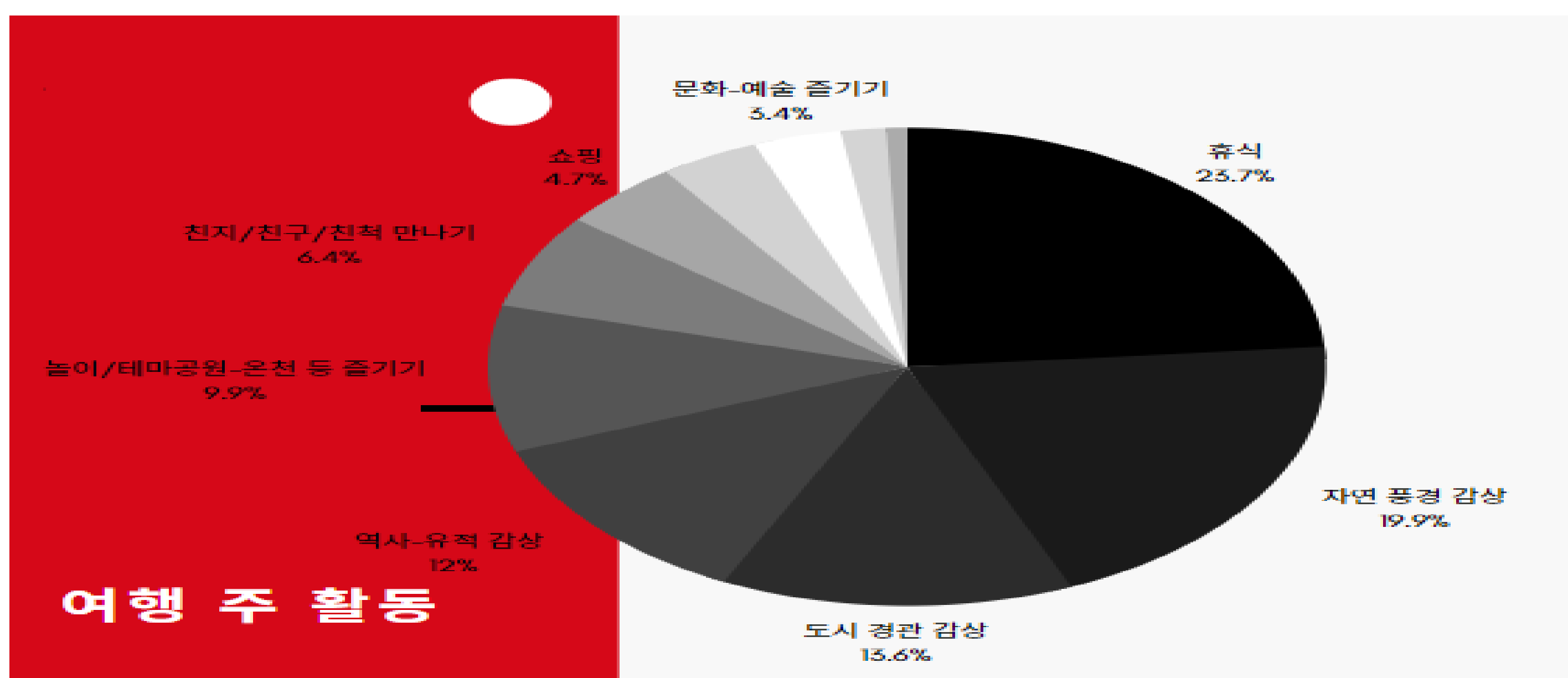


그림 1. 여행 계획의 주활동



그림 2. 2020년 여행 트렌드

여행에 대해서 그림 1 여행 계획의 주 활동을 보면 여행을 가는 사람들의 목적은 같을 지라도 그 목적을 다양한 방법을 이용해 이룬다는 것을 알 수 있다. 여행을 돕는 매체들을 조사해 보면 특정한 콘텐츠를 주제로 하는 여행인 테마여행이 빠지지 않고 자리를 차지하고 있다. 개인마다 원하는 여행의 형태는 모두 다르다. 그림 2를 보면 2020년대에 사람들이 원하는 여행의 형태를 알 수 있는데 그 중 프로젝트의 여러 컨셉트를 잡을 수 있었다.

먼저 R(Regional Creator)키워드를 보면 지역명소를 소개하는 유튜버의 성장을 말하고 있는데 이는 대한민국에 숨은명소들이 곳곳에 많이 존재한다는 것을 의미한다고 할 수 있다. 우리나라 국민들에게 국내 여행에 대한 선호도가 떨어진다는 것은 공공연히 알려진 사실이다. 그에 대한 원인은 인프라 대비 비용의 효율성이 떨어진다는 것에 있는데 숨은 지역명소를 알리는 것이 이러한 문제에 해결방법중 하나가 될 수 있다. 거기다가 여행을 기피하는 이유 중 1위인 시간이 부족해서라는 원인을 가까운 거리에 있는 지역명소를 소개함으로써 해결될 수 있을 것 이다. 또한 M(Make Trips Nearby)의 키워드와 일맥상통 한다고 볼 수 있다. 가까우면서 만족스러운 경험을 할 만한 여행지가 있다면 여행이란 것이 거창한 여가 활동에서 생활화된 여가활동으로 변모 할 수 있을 것 이다.. 키워드 F(Find My Trip)을 보면 단순한 여행이 아니라 특정한 자신만의 여행을 찾는 것에 대한 중요성에 대해 말하고 있다. 이러한 키워드를 통해 종합해 보면 현대 여행에 대한 트렌드가 커스터마이징(Customizing)하면서도 짧은 자신만의여행이라는 것이다.

III 경로 탐색



그림 3. 여행을 가지못하는 이유

우리는 최신 여행 트렌드와 여행가는 주목적을 이용한 커스터 마이징 여행이자 우리들의 핵심 기능인 경로탐색을 보다 효율적으로 만들어야 했다. 그리고 경로를 탐색하기 위해 우리는 사용자로부터 출발위치(현재 위치)와 테마(목적) 그리고 시간을 입력받았다. 여기서 시간을 받는 이유는 그림2에서 여행 트렌드중 짧게 자주란 시간적의미와 그림 3을 보면 많은 사람들이 여행을 가지 못하는 이유중 시간의 비중이 매우 큰것처럼 여행에서 시간이 아주 큰 요소라는 것을 확인할 수 있기때문이다. 그렇게 사용자에게 입력받은 정보들을 데이터베이스와 대조하여서 조건에 부합하는 지역명소를 지도상에 띄워주게 된다.그리고 사용자가 다시 한번 여행지들을 선택하여 한번더 필터링을 하게되고 완료 버튼을 클릭시 필터링한 최종 여행지들의 정보를 Map API에 전달하게 되게하고 그시간에 맞는 교통정보등을 고려하여 최적화된 길을 다시 사용자에게 전달해준다.

여기서 우리는 사용자에게 단순 경로 탐색을 해주는 것이 아닌 사용자에게 특정 정보를 입력받아 사용자가 직접 여행코스를 제작하는 커스터 마이징 여행에 중점을 두었다.

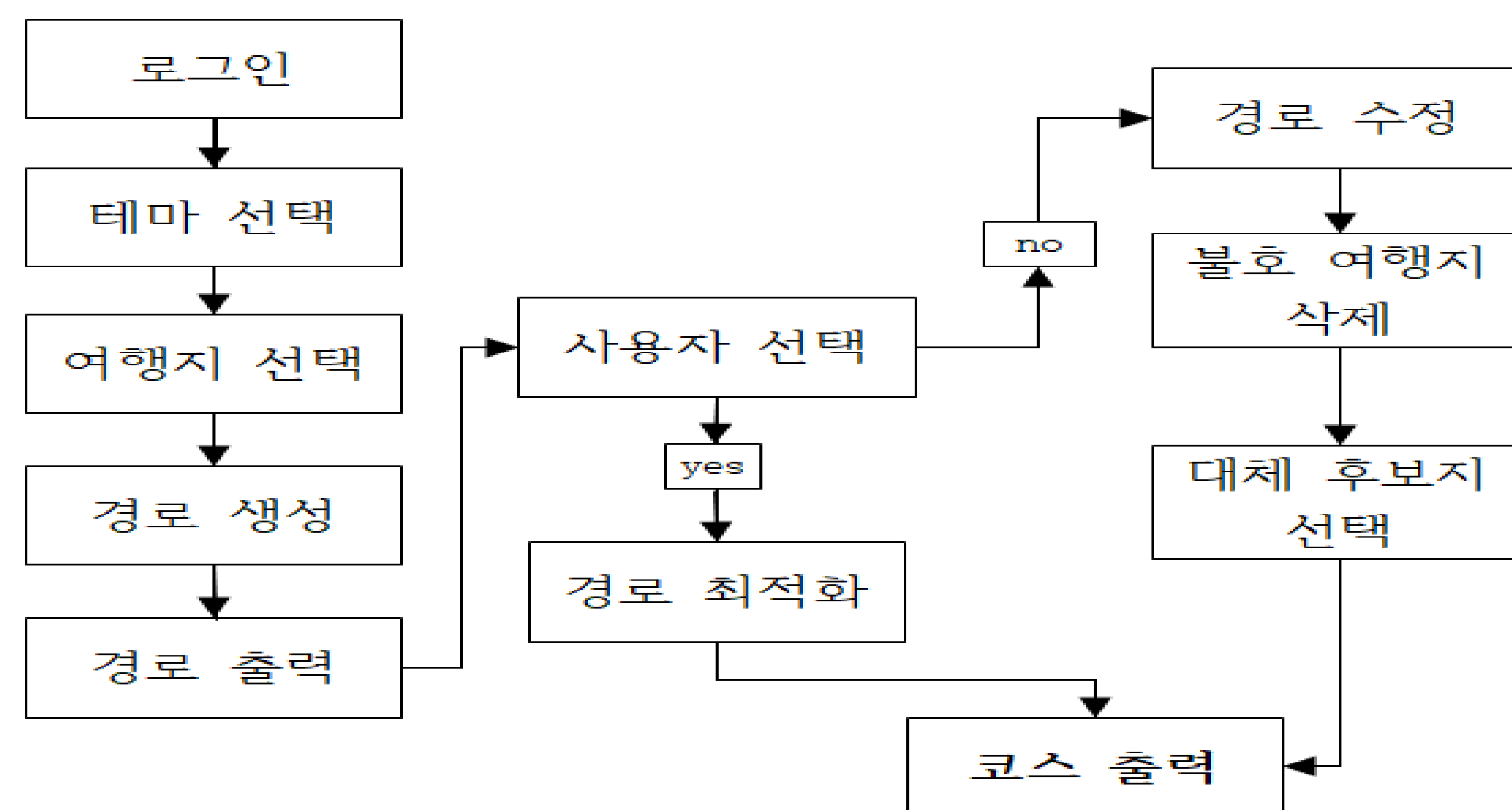
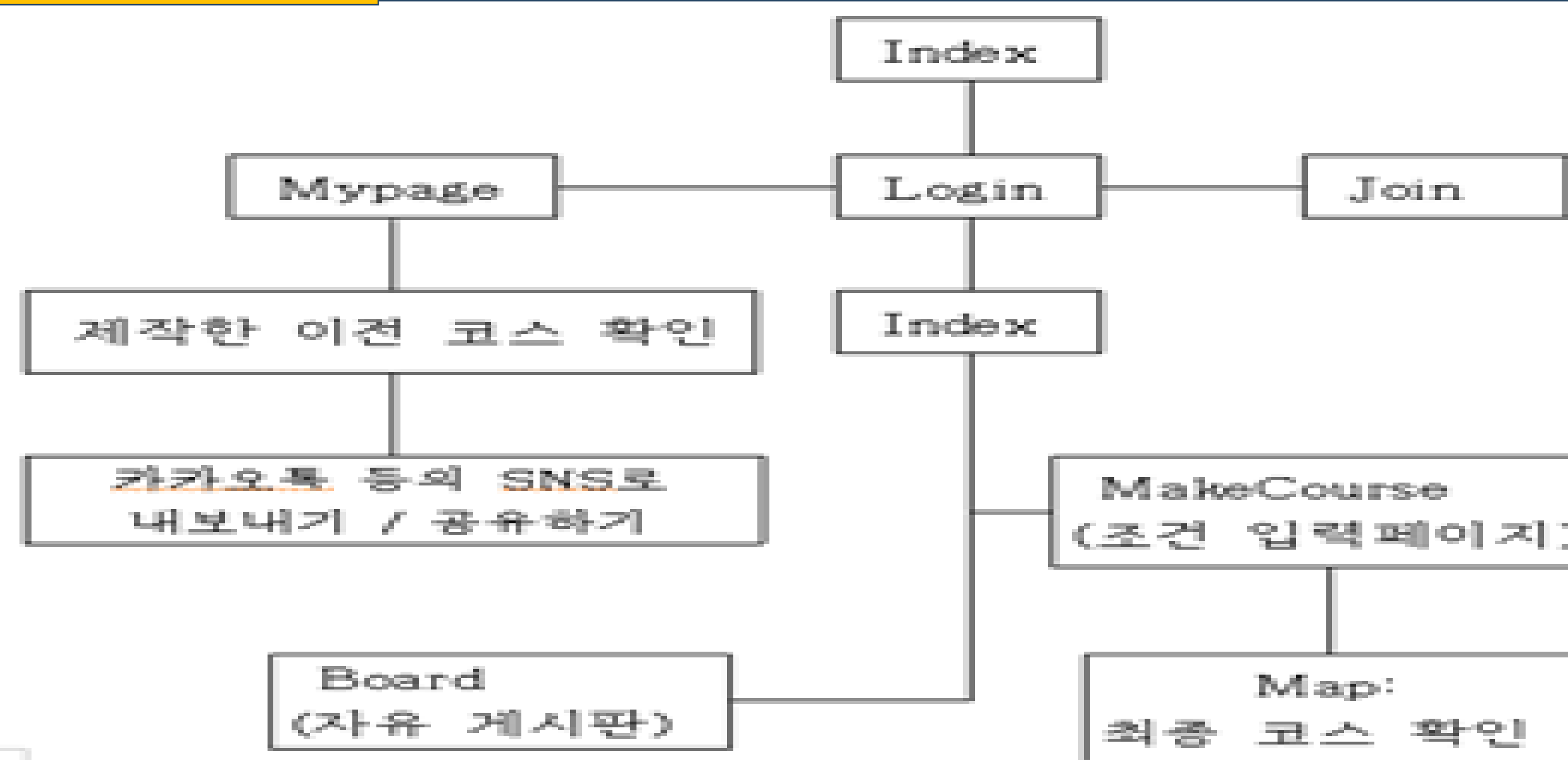


그림 4.경로 탐색 순서도

IV 시스템 순서도



V 결론 및 기대 효과

본 프로젝트의 궁극적 목표이자 기대효과는 현대인들의 삶의 질에 대한 불균형을 해소하는데 여가활동에 질을 높이는 것으로 해결하는 것이다. 하지만 여러 부과 기대효과들도 기대 할 수 있을 것이다. 코로나 바이러스로 인해 해외여행이 거의 차단되었다고도 말 할 수 있는 지금의 여행환경 때문에 국내여행에 대한 중요성이 말 할 수 없을 만큼 증가하게 될 것이다. 이러한 환경 때문에 해외여행의 많은 파이를 국내여행이 대체 해야만 할 것 이다. 이러한 작금의 사태가 오래 지속된다면 국내여행지 인프라에 대한 많은 발전이 필요한데 이러한 여행지들을 알리는 우리의 프로젝트가 영향을 미칠 것으로 기대하고 있다. 또한 국내여행지의 알려지지 않은 여행지를 소개하고 코스를 만들어 줌으로서 대한민국의 아름다움에 대해 소개할 수 있을 것이다.