

브레인 스토밍

팀명	사조참치		
팀원 및 역할	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 팀장 : 이준섭 ▪ 팀원 : 최영복, 최승만, 함은정 		
프로젝트 방향성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jsp, Java, Spring, OracleDB 역량 증가. 		
주제		제안자	제안 이유
Sns 크롤링		최승만	유저들을 관리하는 데이터베이스 공부에 도움 될 것 같아서
쇼핑 몰		함은정	회원관리, 상품관리등 다양한 데이터베이스 관리를 하는데 도움이 될 것 같아서
온라인 예약 시스템		이준섭	실시간 데이터 베이스 관리 공부에 도움이 될 것 같아서
업무관리 시스템		최영복	여러가지 기술들을 사용해 볼수 있을 것 같아서

아이디어 기획서

팀명	사조참치																												
팀원 및 역할	<ul style="list-style-type: none">▪ 팀장 : 이준섭 (프로젝트 총괄, 일정계획)▪ 팀원 : 최영복 최승만 함은정																												
아이디어 주제	웹 취약계층을 위한 쇼핑물 만들기																												
제안 배경 및 필요성	<ul style="list-style-type: none">▪ 코로나 사태이후 증가되는 온라인 상품구매 <div><p>Retail Ecommerce Sales Worldwide, 2020-2025 trillions, % change, and % of total retail sales</p><table><thead><tr><th>Year</th><th>Retail ecommerce sales (trillions)</th><th>% change</th><th>% of total retail sales</th></tr></thead><tbody><tr><td>2020</td><td>\$4.248</td><td>26.4%</td><td>17.9%</td></tr><tr><td>2021</td><td>\$4.938</td><td>19.0%</td><td>16.3%</td></tr><tr><td>2022</td><td>\$5.542</td><td>20.3%</td><td>12.2%</td></tr><tr><td>2023</td><td>\$6.151</td><td>21.5%</td><td>11.0%</td></tr><tr><td>2024</td><td>\$6.767</td><td>22.5%</td><td>10.0%</td></tr><tr><td>2025</td><td>\$7.391</td><td>23.6%</td><td>9.2%</td></tr></tbody></table><p>■ Retail ecommerce sales ■ % change ■ % of total retail sales</p><p><small>Note: includes products or services ordered using the internet via any device, regardless of the method of payment or fulfillment; excludes travel and event tickets, payments such as bill pay, taxes or money transfers, food services and drinking place sales, gambling and other vice good sales Source: eMarketer, Jan 2022 272408 eMarketer InsiderIntelligence.com</small></p></div> <ul style="list-style-type: none">▪ 실제 나이보다 스스로 자신을 더 젊게 생각하며 경제력을 기반으로 다양한 라이프스타일을 즐기고, 사회참여나 봉사활동, 여가활동에 적극적인 참여를 하는 시니어들의 인터넷 활용의 증가와 스마트폰의 확산으로 온라인 쇼핑 및 모바일 쇼핑을 즐기는 시니어 소비자들이 증가하고 있어 앞으로도 성장 가능한	Year	Retail ecommerce sales (trillions)	% change	% of total retail sales	2020	\$4.248	26.4%	17.9%	2021	\$4.938	19.0%	16.3%	2022	\$5.542	20.3%	12.2%	2023	\$6.151	21.5%	11.0%	2024	\$6.767	22.5%	10.0%	2025	\$7.391	23.6%	9.2%
Year	Retail ecommerce sales (trillions)	% change	% of total retail sales																										
2020	\$4.248	26.4%	17.9%																										
2021	\$4.938	19.0%	16.3%																										
2022	\$5.542	20.3%	12.2%																										
2023	\$6.151	21.5%	11.0%																										
2024	\$6.767	22.5%	10.0%																										
2025	\$7.391	23.6%	9.2%																										

	<p>잠재력 있는 세분시장으 로 예측되고 있다.</p> <p>코로나19로 인하여 비대면화 디지털화에 따른 디지털 격차가 심화되고 있다. 특히 사회적 거리두기로 무인화· 비대면화 확산에 따라 디지털 전환이 가속화되어가는 시 대를 맞이하고 있다. 이러한 시대적인 상황에 맞도록 사회적 거리두기가 장기화 되면서 일상생활의 비대면 거래는 증가하고 있다</p>																																												
<p>유사 제품 현황 및 비교</p>	<p>▪ 쿠팡, g마켓, 당근마켓 등등</p> <p>TOP 10 LIST FOR MOBILE APPLICATION (Android only) Jan 2023</p> <table> <tr> <th>순위</th> <th>애플리케이션</th> <th>추정순이용자</th> <th>추정도달률</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>쿠팡(Coupang)</td> <td>19,600,220</td> <td>55</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>당근마켓 - 대한민국 1등 동네 앱</td> <td>13,668,867</td> <td>38.3</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>11번가</td> <td>9,284,798</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>G마켓</td> <td>7,014,619</td> <td>19.7</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>위메프 - 메타쇼핑</td> <td>4,827,380</td> <td>13.5</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>티몬</td> <td>4,549,770</td> <td>12.8</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>모바일 쇼핑은 독선</td> <td>4,447,876</td> <td>12.5</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>GS SHOP - 당신의 가장 좋은 선택을 만듭니다</td> <td>3,814,239</td> <td>10.7</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>홈쇼핑 - 오직 앱에서만! 10%할인 + 10%적립</td> <td>2,903,138</td> <td>8.1</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>AliExpress - 스마트한쇼핑, 더즐거운생활</td> <td>2,819,623</td> <td>7.9</td> </tr> </table> <p>기존마켓을 취약계층을 위한 기술이 없다.</p> <p>소리마켓은 시각 장애인을 위한 음성서비스 기술이 주로 들어가있다.</p> <p>키오스크 : 오프라인이지만 취약계층을 위한 기술이 들어가있다.</p>	순위	애플리케이션	추정순이용자	추정도달률	1	쿠팡(Coupang)	19,600,220	55	2	당근마켓 - 대한민국 1등 동네 앱	13,668,867	38.3	3	11번가	9,284,798	26	4	G마켓	7,014,619	19.7	5	위메프 - 메타쇼핑	4,827,380	13.5	6	티몬	4,549,770	12.8	7	모바일 쇼핑은 독선	4,447,876	12.5	8	GS SHOP - 당신의 가장 좋은 선택을 만듭니다	3,814,239	10.7	9	홈쇼핑 - 오직 앱에서만! 10%할인 + 10%적립	2,903,138	8.1	10	AliExpress - 스마트한쇼핑, 더즐거운생활	2,819,623	7.9
순위	애플리케이션	추정순이용자	추정도달률																																										
1	쿠팡(Coupang)	19,600,220	55																																										
2	당근마켓 - 대한민국 1등 동네 앱	13,668,867	38.3																																										
3	11번가	9,284,798	26																																										
4	G마켓	7,014,619	19.7																																										
5	위메프 - 메타쇼핑	4,827,380	13.5																																										
6	티몬	4,549,770	12.8																																										
7	모바일 쇼핑은 독선	4,447,876	12.5																																										
8	GS SHOP - 당신의 가장 좋은 선택을 만듭니다	3,814,239	10.7																																										
9	홈쇼핑 - 오직 앱에서만! 10%할인 + 10%적립	2,903,138	8.1																																										
10	AliExpress - 스마트한쇼핑, 더즐거운생활	2,819,623	7.9																																										

	 <p>[그림 2] 입출력 모듈 적용 예. 독립기념관(왼쪽), 수원시/천남대학교병원(오른쪽)</p>
제안 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 개발 목표 : 배운 내용을 활용하여 직접 쇼핑몰 페이지 만들기 ▪ 개발 내용 : 프론트(HTML, CSS, Javascript, JSP)를 구현하고, 백엔드(Java, Spring, oracleDB)와 연결하여 쇼핑몰 정상작동
수행 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 데이터 확보방안 : 직접 임의의 데이터를 추가 ▪ 추진 전략 : Spring 이용하여 DB를 간단하게 사용, TTS API를 사용하여 음성안내 서비스 추진.
기대효과 및 활용방안	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 기대효과 : 웹취약계층도 쉽게 사고 판매할 수 있는 공간 창출 ▪ 활용방안 : 장애인이 사용하기 편한 폐쇄 물 노인층을 위한 실버 쇼핑몰

(1) 제안 배경 - 외부 환경 분석 (PEST / STEEP)

정책적 배경	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 장애인·고령자 등이 웹 사이트가 제공하는 정보에 접근하여 사용할 수 있게 보장하는 웹 접근성은 장애인차별금지법 제21조 및 동법 시행령 제14조, 지능정보화기본법 제46조에 의해 공공 및 민간 모든 웹 사이트에 적용되는 법적 의무사항으로, 웹 접근성에 대한 준수사항을 담은 “한국형 웹 콘텐츠 접근성 지침”은, 2005년 국가표준으로 최초 지정된 이래 2010년, 2015년개정을 거쳐 웹 접근성 준수의 기준으로 활용되어 왔다.
경제적 배경	<p>전 세계에 고령화 바람이 불면서 ‘실버 경제’(silver economy)가 급부상하고 있다. 유엔에 따르면 60세 이상 인구는 2050년 20억 명을 넘어서 현재의 두 배에 이를 전망이다. 이때가 되면 65세 이상 인구수는 인류 역사상 최초로 5세 이하 어린이 인구를 넘어선다. 시장조사기관 유로모니터는 최근 보고서에서 “60세 이상 노년층이 된 베이비부머 세대는 2020년 15 조 달러(1경6000억 원)에 달하는 구매력을 갖게 될 것”</p>
사회적 배경	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 코로나로인해 온라인 쇼핑을 하는 고객층이 늘어나고있다.
트렌드 배경	<ul style="list-style-type: none"> ▪다이소, 홈플러스 등 과거에는 오프라인으로만 존재했던 업체들도 각자의 온라인 쇼핑몰을 개설하여 변화하는 시대에 경쟁력을 갖추고 있다.
기술적 배경	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 오프라인이 가게들이 온라인으로 확장사업 <p>sns발전 으로인해 인터넷 에서 소셜쇼핑몰로 변화</p>
제도적 배경	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전자상거래는 비대면 거래라는 특징으로 인해 초기에 소비자와 판매자의 신뢰 구축이 매우 어렵 다. 우선 비대면 거래이기 때문에 전자상거래에서는 거래 상대방의 확인이 무엇보다 중요하며, 이를 구현하는 전자인증은 전자상거래의 신뢰성 확보를 위한 핵심 요소이다 따라서 한국은 전자인증과 소비자

	보호 정책으로 전자상거래를 뒷받침해 주고 있다.
--	----------------------------

(2) 제안 배경 - 내부 환경 분석 (3C)

제안자 능력	<ul style="list-style-type: none"> ▪HTML, CSS, JAVA, JSP, Spring 사용능력
경쟁제품/기술/ 특허 분석	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1. WMS: Warehouse Management System : 창고 관리 시스템(warehouse management system, WMS)은 기업의 재고 전반에 대한 가시성을 제공하고 유통 센터에서 매장 선반에 이르기까지 공급망의 주문 이행(fulfillment) 업무를 관리하는 소프트웨어 솔루션 2. 랜덤스토우(Random Stow) : 랜덤스토우(Random Stow)는 상품별로 정해진 공간에 배치하던 기존의 물류 시스템에서 벗어나 한정된 공간을 최대로 활용하는 것 3. 소리마켓의 OCR 기술은 이미지 속 텍스트를 추출해 읽어줍니다. 대부분의 상품정보를 이미지로 제공하여 음성 스크린리더를 사용하는 시각장애인이 접근할 수 없었던 기존 모바일 쇼핑몰의 불편함을 해소 4. 키오스크 : 점자 표시기, 장애인용 키패드, 이어폰 단자 등 다양한 장치가 설계되어 있고 적정 높이에 터치패널이 위치하고 하단부에 마우스 패드 및 간단한 입력이 가능한 숫자키패드, 냅게이션 키패드를 배치하여 접근성을 높이고 있다.
고객 분석	<p>인간은 연령이 증가하면서 신체적인 변화가 현저하게 나타나게 된다. 특히 여성은 남성보다 체형의 변화가 현저하여 노년 여성들의 신체에 적절하게 어울리면서 체형을 보다 아름답게</p>

	보이도록 하는 옷이나 트렌드를 반영한 옷을 구입하는데 어려움이 따르고 있다. 65세 노년층은 삶속에서 실제 활용도가 높은 온라인쇼핑등 생활정보 취득에대한 수요가 높다
--	--

(3) 필요성

필요성	▪코로나로 인해 쇼핑몰 이용량이 증가하였지만 웹 취약계층은 따라가지 못하여 벌어진 격차를 완화하기 위해 필요함
차별성	▪웹 취약계층도 쉽게 접근가능함
현재까지 준비사항	▪기본적인 페이지 틀 기획
기대효과	▪웹취약계층도 쉽게 쇼핑몰에 접근할수 있게함
활용방안	▪장애인이 사용하기 편한 장애인들을 위한 폐쇄 물 노인층을 위한 실버쇼핑몰

(4) 개발 내용

개발 목표	▪ 웹 취약계층도 쉽게 접근할수 있는 UI로 구성된 쇼핑몰 만들기
개발 내용	▪로그인, 회원관리 기능

	<p>상품 구매, 판매기능</p> <p>메인 페이지, (검색, 추천목록, 로그인 링크, 회원정보수정 링크 (고객센터))</p> <p>로그인 페이지 : id, pwd</p> <ul style="list-style-type: none"> - 회원가입페이지 : id, pwd, 이름, 이메일, 주소, 휴대폰번호 (id중복체크) - 아이디 찾기 페이지 : 이름, 이메일 - 비밀번호 찾기 페이지 : 이름, 이메일, 아이디 <p>수정페이지 : pwd, 이름, 이메일, 주소, 휴대폰번호</p> <ul style="list-style-type: none"> - 비밀번호확인, 수정사항 저장 <p>상품 등록페이지 : 판매자(id), 상품(이름, 가격, 카테고리, 원산지, 재고, 상품설명, 후기(리뷰))</p> <ul style="list-style-type: none"> - 판매상태 <p>상품 구매페이지</p> <ul style="list-style-type: none"> - 상품DB를 불러와서 상품 표현, 장바구니담기, 작성자인경우 수정기능 <p>장바구니 페이지 : 장바구니에 담은 상품들 내역, 장바구니에서 상품제거기능, 결제기능</p> <p>결제 페이지 : 주소, 금액결제 등등 필요한 요구사항 작성,</p> <p>마이 페이지 : 내정보 조회</p> <ul style="list-style-type: none"> - 회원정보 수정페이지 - 회원탈퇴 <p>고객센터 페이지 : 게시판형식 질의 답변 형식</p> <p>음성안내 : TTS API를 이용한 음성안내 서비스</p>
--	---

(5) 달성 목표 및 달성 전략

달성 목표	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Java, OracleDB, Spring, HTML, CSS, Javascript를 배운내용을
-------	--

	활용하여 쇼핑몰 구현하기
달성 전략	<p>▪로그인, 회원가입페이지 : OracleDB를 이용하여 회원정보 확인 및 중복제거 기능을 중점으로두고 구현</p> <p>상품관련 페이지 : JSP로 기본틀을 만들어두고, 용량이 큰 데이터는 파일 형태로 저장하고 DB에는 그곳의 경로를 저장해두는 형식으로 구현하여 정보 불러와서 구현</p> <p>음성안내 기능 : TTS API를 이용하여 음성으로 중요한 내용들을 안내해주는 기능 구현</p> <p>결제 기능 : Spring을 이용해 결제 API를 사용하여 실제 결제처럼 구현</p> <p>상품 비교 : 상품들의 DB를 비교하는 방법으로 한눈에 원하는 상품들을 비교하는 방식으로 구현</p>

(6) 개발 일정

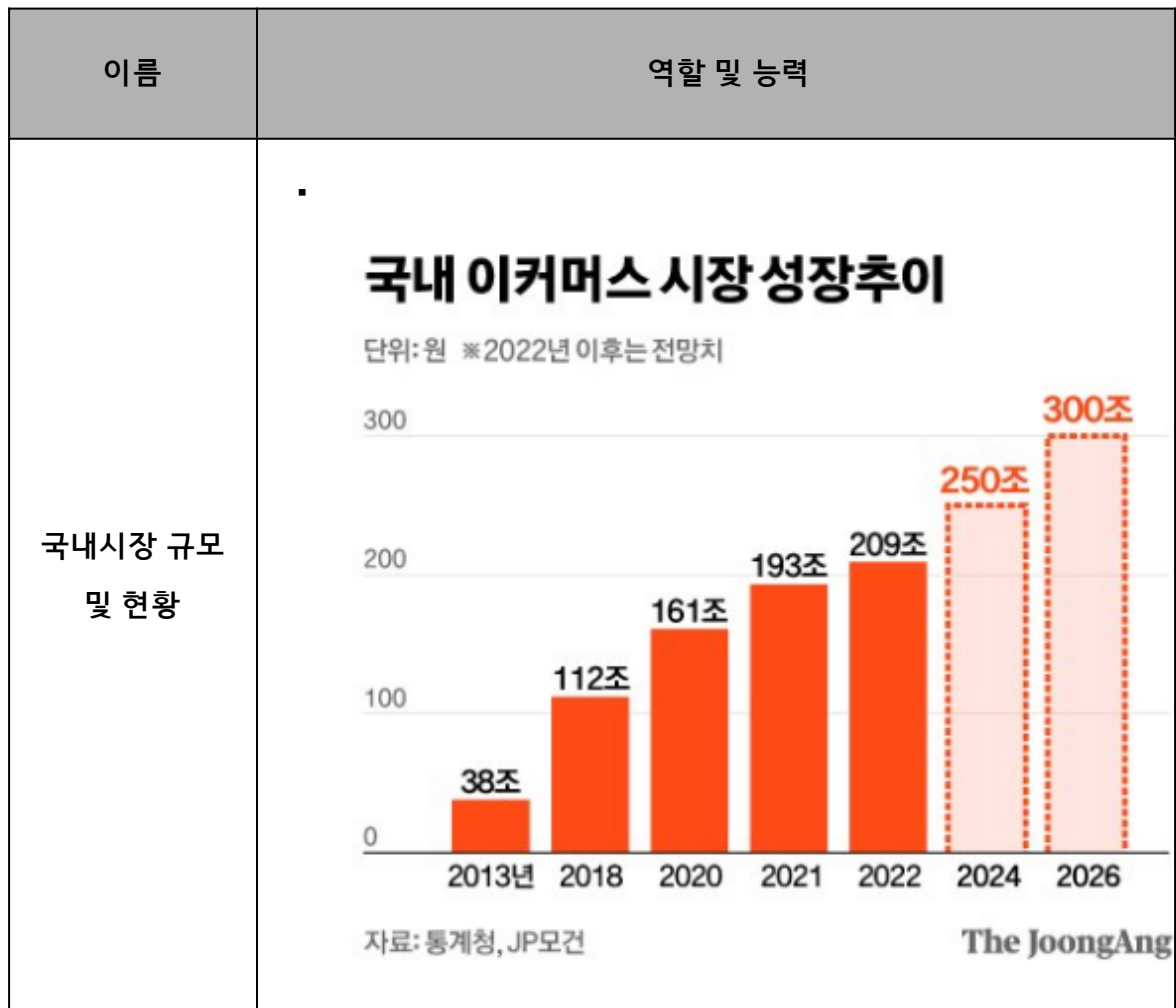
[illegible]

Spring DB구축													
회원정보관련 기능구현													
상품관련 기능구현													
최종정검													
시연 및 최종발표													

(7) 참여 인원

이름	역할 및 능력
이준섭	▪팀장 총괄관리
최승만	▪팀원 개발
함은정	▪팀원 개발
최영복	▪팀원 개발

(8) 시장 분석



(9) SWOT 분석

- 웹취약계층이 쉽게 사용 가능	S	W	· 웹취약계층을 위한 정책의 부족
- 코로나로 인해 웹 쇼핑몰 사용량 증가	O	T	· 기존 업체들과의 경쟁