|  |  |
| --- | --- |
| **2017년도 숭실대학교 캡스톤디자인 전시 판넬 내용** | |
|  | |
| **작 품 현 황** | |
| 과제구분 | □ 융합팀 ■ 창의팀 |
| 과제(작품)명 | 유저가 만들어가는 테마지도 |
| 팀명 | MAP-of-US |
| 팀원 | 하현수, 정구익, 신용구, 이선준 |
|  |  |
| **작 품 상 세 설 명** | |
| 주의사항 | ※ 작품 상세설명(2페이지 이내)  ※ 굵은 글씨로 강조하고 싶은 부분이 있으면 표시  ※ **사진은 고화질 또는 원본파일 별첨**  ※ 아래 5가지 항목에 맞춰 작성  ※ 전시 판넬은 천으로 인쇄되어 각 팀별 부스에 부착될 예정입니다. 글자가 많은 것 보다 그림 및 그래프 등 시각적으로 한눈에 설명이 될 수 있는 자료를 첨부하여 작성해 주시면 좋습니다. |
| * **개발동기 및 목적, 필요성**   Map Of Us팀에서는, 기존 지도 어플리케이션의 문제점을 인식하고, 전혀 새로운 방식의 지도 어플을 구현하고자 하였습니다. 아래는 기존 지도 어플리케이션에 대한 문제인식입니다.   * 종래의 지도 어플리케이션들은 사소하지만 실생활에 필요한 쓰레기통, 흡연구역, 공중화장실 등의 정보를 표시해주지 못한다. * 개발팀의 인력만으로는 등록된 정보를 실시간으로 갱신하는 것이 현실적으로 불가능하여, 정보갱신이 늦어지고, 이로 인해 잘못된 정보가 제공되는 경우가 비일비재하다. * 역사적 가치가 있지만, 대중에게 제대로 알려지지 않았거나, 외진 곳에 위치하여 방치되고 있는 각종 명소들을 표시할 수 없다. * 사용자간의 정보 나눔이 가능한 실시간 지도 정보서비스가 제공되지 못하고 있으며, 단지 지도의 역할만 할 뿐, 유저들간의 소통을 통한 커뮤니티 기능이 미흡하다.   MOU팀은, 위와 같은 문제 해결을 위하여 전혀 새로운 패러다임의 유저 기반 지도서비스를 구현하는 것을 목표로 합니다. 본 프로젝트는 기존의 공공데이터를 올린 지도에, 유저들이 직접 정보를 추가해나가는 방식의 역동적인 지도 어플리케이션 구현을 목표로 합니다.     * **과제 해결방안 및 과정**   공공 DB와 개발자가 직접 등록한 기존의 DATA를 기준으로 우선 기본적인 지도 어플리케이션을 제공한다. 그 후, 지도를 이용하는 사용자들이 직접 장소를 등록하고, 사용자들이 직접 그 정보가 올바른지에 대해서 검증하는 과정을 거친다. 최종적으로 검증된 정보는 지도에 표시가 되도록 하여 올바른 정보를 제공하도록 하고, 개인이나 기업이 조사하지 못한 정보들 또한 포함시킨 지도를 제작한다. 이용자들이 많아지고, 시간이 지날수록 지도는 점차적으로 향상된다.   * **출품과제의 기술**  * **개념설계 및 상세설계(계산)**  * **기대효과** * 기존 지도 어플리케이션이 다루지 못했던 사소하지만 실용적인 정보(화장실의 청결도, 남녀공용 화장실여부, 장애인 화장실 여부 등등)를 유저들에게 입력 받아 제공하는 어플리케이션을 구현할 수 있다. * 사용자가 직접 정보를 검증하는 방식을 이용하여 잘못된 정보는 유저들에 의해 실시간으로 정정되어, 자체적으로 항상 최신 상태의 지도를 유지하는 역동적인 지도 서비스를 구현할 수 있다. * 소녀상과 같이 역사적 가치가 있지만, 위치조차 제대로 알려지지 않은 명소들을 유저들이 직접 “랜드마크”로 추가하여 지도에서 표시해줄 수 있고, 더 나아가 널리 알릴 수 있다. * 기본적인 지도 정보를 구글 맵 API에서 가져온 뒤, 유저들이 자체적으로 등록하는 DIY데이터가 추가되는 방식이므로 유저가 존재한다면 어디서든 국경을 초월한 전세계적인 서비스가 가능하다. * 지역별 커뮤니티 (지역별오픈채팅)등을 활성화하고, 특정 가게/장소에 게시판 기능을 추가하여,   카페나 식당에서 하는 이벤트를 공지하거나, 운동장에서 같이 축구나 농구등의 스포츠를 함께할 사람들을 모집할 수 있는 등, 단순히 지도기능만이 아닌 정보 나눔을 기반으로 하는 지역 커뮤니티형 SNS서비스를 제공한다. | |