|  |
| --- |
| **1. 주제**  비건 서핑 앱  **나반, 5팀, 20213073** |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약**  비건 아이템과 사용자의 성과를 모아 시각화할 수 있는 앱입니다. 비건 식단을 유지했거나 비건 아이템을 산 날에는 달력에 스탬프가 찍힙니다. 동시에 비건 아이템을 파는 쇼핑몰을 옆에서 모아볼 수 있습니다.  만약 이 앱을 사용한다면 여러 긍정적인 효과를 얻을 것입니다. 달력에 스탬프가 쌓이는 것을 보면 성취감이 들어 점점 더 비건을 시도하는 횟수가 늘어날 것입니다. 또한 과년도의 달력을 보면서 어떤 계절에 어떤 비건 아이템을 구입했는지 볼 수 있습니다. 그것을 이용해서 금년에 피드백을 해가며 비거니즘을 유지할 수 있습니다. 기존 비건에 관련된 웹과 앱에는 아이템만 추천하거나 레시피를 관리하는 형태입니다. 접근성이 좋지만 사용자의 상호작용이 적습니다. 사용자의 장기적인 시도를 추진하기 위해 좀 더 능동적이고 시각화된 앱을 제안합니다.  디자인에 신경을 쓸 수 있다면 “good note” 라는 필기앱과 같은 시스템을 차용하여 사용자가 다이어리를 보듯이 만들고 싶습니다. ‘다이어리 꾸미기’ 라는 유행에 맞춰 관심을 유도할 것입니다. | **3. 대표 그림**    날짜에 마우스를 대면 마우스 오버해서 해당 날짜에 샀던 비건 아이템이나 음식 사진이 자신의 코멘트와 함께 옆에 뜹니다. 사진 안에는 레시피 링크나 쇼핑몰 사이트가 첨부되어 있어 누르면 바로 이동됩니다.    비건 아이템 쇼핑몰을 모아 볼 수 있는 롤 테이블. |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  비건에 도전하지 않거나 포기하는 대표적인 사례인 두 가지 문제점을 보완하는 앱을 제안합니다. 비거니즘 물품에 대한 접근성이 좋으며 자신의 성과를 시각화할 수 있다는 장점이 있습니다. 향후 앱 html을 통한 앱 코딩 법을 좀 더 자세히 알아볼 것입니다. 또한 기존에 있던 다이어리 시스템이나 쇼핑몰 모음 앱을 참고해가며 어떤 것을 모방하고 어떤 것을 보완할지 결정합니다. |
| **4. 서론**  육식은 환경에도 좋지 않으며 건강에도 나쁜 대표적인 식습관입니다. 이를 타파하기 위해 점점 채식주의인 비건이 늘고 있습니다. 채식주의자는 육식을 피하고 식물을 재료로 만든 음식만을 먹는 사람입니다.  이런 비건, 채식인들이 늘어나 한국 채식 연합의 조사에 의하면 채식주의자들은 작년 기준으로150~200만 명으로 추산 돼 10년만에 10배 이상 성장하는 것으로 나타납니다.  또한 먹는 것 외에도 동물을 착취해서 생산되는 모든 제품과 서비스를 거부해야 한다는 신념을 바탕으로 동물권을 옹호하며 종차별에 반대하는 사상과 철학을 가진 사람들이 있습니다. 그 사람들은 비거니즘이라고 부릅니다.  하지만 실재로 꾸준히 채식을 유지하는 사람은 많지 않습니다. 2020년 9월, 식품 성분 분석 앱 “엄선” 에 의하면 59%는 채식경험 없음, 35%는 채식경험 있음, 9%은 현재 채식 중으로 나타났습니다. 채식을 시도한 사람은 통 44%인데 9%만이 채식을 유지하고 있는 중이라는 의미입니다. 채식을 경험이 없는 사람이나 채식을 시도했다가 포기한 사람들의 사유는 약 절반이 ‘채식 유지의 어려움’ 이었습니다. 또한 과거 채식을 경험했던 사람의 33%가 제품 선택 및 구매의 어려움을 이유로 꼽았습니다.  유지와 접근성이라는 두 방면을 충족시킨다면 포기하는 비율과 꺼려하는 사람들이 줄어들 것입니다. 그래서 둘을 동시에 충족시킬 수 있는 앱을 제안합니다. 사용자의 성취도가 달력에 시각화되며 비건 생필품과 음식을 보여준다면 자신의 비건 발자취를 한 눈에 모아볼 수 있습니다. 또한 사람들과 자신의 성과를 공유하며 공감대를 형성할 수 있고 다른 감시자가 있다는 느낌에 더 소홀히하지 않을 수 있습니다. |

|  |
| --- |
| **5. 본론**    기존에 어떤 비건 아이템이 있고 어떻게 그 판매처들을 모아올지에 대한 사전적인 지식이 있어야 합니다. 식료품으로는 풀무원, 화장품으로는 올리브영에서 비거니즘 물품을 판매하는 걸 찾았습니다. 이와 같은 사이트들을 웹크롤링해 저희 웹에 기재하는 기술이 필요합니다.  기술적인 면에서는 우선 앱에는 페이지가 최소한 3바닥 이상 필요합니다. 기본 화면과 개인의 기록 화면과 쇼핑몰 화면입니다. 기본 화면에서는 웹의 개요나 비거니즘의 필요성을 설명하는 간단한 단락을 보여줍니다. 본격적으로 쇼핑 화면에서는 다른 웹의 외부 링크를 걸어 연결시켜주는 기술이 필요합니다. 또한 어떻게 하면 사용자가 헤매지 않고 어떤 게 무슨 동작인지 이해할 수 있도록 단순화하는 과정도 거칠 겁니다. 이 과정에서는 디자인에 신경 써 심미적으로도 사용자가 만족할 수 있게 자연과 환경이라는 테마로 일관성 있게 유지할 겁니다. 로깅 및 메시지, 데이터 복원 및 보호에도 신경 써야 할 겁니다.  팀원들과 프로젝트를 하는 과정에는 github를 이용해 코드를 공유해가며 원활하게 소통할 겁니다.  제가 이 프로젝트를 통해 시도해보고 싶은 것은 다른 쇼핑몰에서 정보를 가져와 저희가 만드는 사이트에 기재하는 데이터 로깅입니다. 구글에 상품을 검색하면 최상단에 연관 상품이 여러가지 뜨고 네이버 또한 검색했을 때 추천상품으로 쇼핑웹들이 뜹니다. 그런 식으로 데이터를 가져와서 카테고리 별로 그것을 가공하는 과정에 관심이 있습니다. 또 하나 할 수 있다면 css와 같은 프로그램으로 웹을 보기 좋게 시각적으로 꾸미고 싶습니다. 개인적으로 디자인에 관심이 많은 편이라 실제로 그런 건 어떻게 이루어지는지 네이버의 html창이나 기존에 있던 유사한 성질의 사이트를 참고하며 공부하고 저희가 만드는 것에 적용하고 싶습니다. |

**7. 출처**

[1] 황서영 기자, 식품음료신문, 2020.11.05, “급증하는 ‘채식(비건)’에 대한 소비자 인식은?”

<https://www.thinkfood.co.kr/news/articleView.html?idxno=89033>

[2] 두산백과, “비거니즘”

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5961668&cid=40942&categoryId=31433>