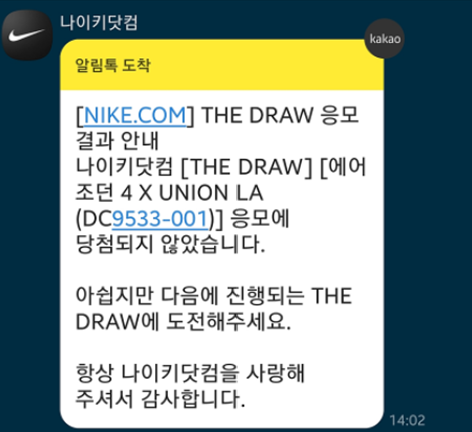
|  |
| --- |
| 프로젝트 설명서  Drawa Project |

# 기획 의도



**드로우란 무엇인가?**

쉽게 말해서 추첨식 판매를 뜻하며 응모로 진행됩니다.

이전에 신제품과 한정판을 줄 서서 사는 '드롭 마케팅' 시대가 있었지만 매장에서 가까운 사람이 유리한 장점과 그 밖에 많은 불공정 요소가 많았습니다.

그래서 새롭게 등장한 레플 마케팅이 바로 드로우입니다.

한정판 제품을 원하는 소비자들은 해당 제품의 레플에 응모하고, 당첨될 시 상품을 구매할 수 있습니다.

이렇게 일정 시간 동안 사람을 모집하여 추첨을 통해서 파는 마케팅이 점점 늘어나고 레플 마케팅을 하는 기업들이 다양 해졌습니다. 그중에서도 대표적인 기업이 나이키이며. 신발, 특히 나이키 신발을 구매하려고 생각했던 사람이라면 요즘 "드로우"라는 말을 많이 봤을 것입니다.

**그렇다면 왜 하는가?**

대표적인 기업 나이키로 예를 들어보겠습니다.

이런 추첨을 통해 진행되는 나이키의 드로우는 항상 인기가 많아 대부분의 경우 엄청난 경쟁률을 자랑하고 있습니다.

그들이 이렇게 신발에 열광하는 이유는 신고 싶거나 소장하고 싶은 이유도 있겠지만 높은 리셀 가격이 큰 부분을 차지합니다.

모든 나이키의 신발이 리셀 가격이 정가보다 오르는 것은 아니지만 일부 한정판의 경우에는 몇 배는 기본으로 가격이 오르는 모습을 보여주고 있고,

이는 경제학의 기본인 '희소성'을 보여주는 셈입니다. 공급보다 수요가 많으면 가격이 오르는 아주 기본적인 법칙을 전제로 하고 있습니다.

그렇다면 희소성을 중시하는 매니아틱 정신을 제외하고 왜 하는가에 대한 질의에는

**“스니커 테크(스니커즈+재테크)”**라는 용어를 주목하시면 됩니다.

주식처럼 운동화를 거래하는 플랫폼도 성행하고 있고 이전에는 이베이 등에서 운동화를 거래했지만, 위조품 유통이 늘자 보다 안전한 거래를 위해 전문 거래처를 찾는 이들이 많아졌습니다.

이는 미국 스니커즈 거래 플랫폼 스톡 엑스(Stock X)은 창업 3년 만에 1조 원 이상의 가치를 지닌 회사로 성장했고, 고트(Goat)는 올 초 운동화 편집샵 풋 라커로부터 1억 달러를 투자 받았습니다. 이처럼 뜨고 있는 시장이 바로 드로우 일명 레플 마케팅 시장입니다.

**이처럼 굉장한 이슈였기 때문에 흥미가 돋았고 한정판 신발을 응모할 수 있고 상품 구매 항목과 장바구니 페이지가 합쳐진 화면 구현에 초점을 맞추는 것을 목표로 설정했습니다.**

# 일정 계획표

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **3월** | **기획, 개발 과정 계획** | **○** |
| **4월** | **프로젝트 환경 구축 및 일부 컴포넌트 구성** | **○** |
| **5월** | **DB연동 및 페이징 작업, 호스팅 작업** | **○** |
| **6월** | **추가 컴포넌트 구성 및 최종 마무리** | **○** |

# 프로젝트 구조

|  |
| --- |
| React를 사용하여 작업을 했고 DB는 Firebase를 사용하여  응모 내용 DB 저장, 당첨 알림 발송 기능을 추가했습니다.  배포는 Firebase hosting을 이용했습니다.  한정판 신발을 응모할 수 있고 상품 구매 항목과  장바구니 페이지가 합쳐진 프런트 개발 프로젝트입니다.  반응형, 모바일 Navbar 설정이 완료되었고, PWA 앱 화를 통해  모바일에서도 쉽고 편하게 사용 가능합니다. |

|  |
| --- |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000033085742.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1556pixel, 세로 736pixel**▴데이터베이스** |

|  |
| --- |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000033080004.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1563pixel, 세로 887pixel  **▴호스팅** |

|  |
| --- |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000033080003.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1897pixel, 세로 886pixel  **▴메인 페이지** |

|  |
| --- |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000033080002.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1748pixel, 세로 831pixel  **▴응모 페이지** |

|  |
| --- |
| **▴응모 페이지(Detail)** |

|  |
| --- |
| **▴응모 페이지(Info)** |

|  |
| --- |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP00003308000e.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1870pixel, 세로 856pixel  **▴응모 페이지(Done)** |

|  |
| --- |
| **▴시세 페이지** |

|  |
| --- |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000033080006.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1796pixel, 세로 867pixel  **▴구매 페이지** |

|  |
| --- |
| **▴구매 페이지(Detail)** |

|  |
| --- |
| **▴장바구니 페이지** |

|  |
| --- |
| **▴FCM 알림 PUSH 기능 & PWA 앱 설치 기능** |

|  |
| --- |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000033080008.bmp 원본 그림의 크기: 가로 538pixel, 세로 486pixel  **▴PWA 앱 설치 기능**  **▴아이폰 Safari 이용 시 홈화면에 바로가기 추가**  **▴문서에 아이폰 Chrome 은 이용이 불가능 하다고 정의** |

|  |
| --- |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000037e80001.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1170pixel, 세로 2532pixel  **▴모바일 뷰 화면 구성** |

|  |
| --- |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000033080009.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1915pixel, 세로 860pixel  **▴사이트 이용 시 마우스 hover를 하면 Navbar가 뜨고**  **모바일에는 터치로 뜨게 끔 설정** |

# 주요 기술

|  |
| --- |
| **■ 페이지 이동 간 사용된 훅**  **1. UseNavigate 훅: 페이징 작업에 페이지를 넘겨주는 기술**    **2. UseLocation 훅: 페이징 작업에 페이지를 넘겨 받는 기술**    **■ FCM PUSH 알림 기술**  **(순서)**  **1. 서버 키 등록**  그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000037e80004.bmp 원본 그림의 크기: 가로 862pixel, 세로 805pixel  그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000037e80003.bmp 원본 그림의 크기: 가로 912pixel, 세로 527pixel**2. 토큰 값 함수 구성 후 호출**  그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000037e865b9.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1861pixel, 세로 888pixel**3. 사이트에서 토큰 값 받아오기**  그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000037e80005.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1560pixel, 세로 837pixel**4. Firebase console에서 message 보내기**  그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000037e80006.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1920pixel, 세로 900pixel**5. 사이트에 알림 푸쉬**  **■ PWA 앱 화**  **PWA 란?**  **구글이 밀고 있는 Progressive Web App이라고 부릅니다.**  **이건 웹사이트를 안드로이드/iOS 모바일 앱처럼 사용할 수 있게 만드는 일종의 웹 개발 기술입니다.**  **(장점)**  **1. 스마트폰, 태블릿 바탕화면에 여러분 웹사이트를 설치 가능합니다.**  **2. 오프라인에서도 동작할 수 있습니다.**  **3. 설치 유도 비용이 매우 적습니다**  **구글플레이 스토어 방문해서 앱 설치하고 다운로드 하게 하는 건 항상 매우 높은 마케팅 비용이 듭니다.**  **하지만 PWA라면 웹사이트 방문자들에게 간단한 팝업을 띄워서 설치 유도할 수 있으니 훨씬 적은 마케팅 비용이 들어서 미국에선 PWA를 적극 이용하고 있는 쇼핑몰들이 많습니다.** |

# 습득 지식

|  |
| --- |
| 1. **웹 개발 기술 습득** 가. Front-end의 역할 인지 나. React 언어 기술 습득 다. Firebase 언어 기술 습득 2. **프로젝트를 통한 개발 경험 습득** 가. 체계적인 개발 스케줄 관리 경험 습득 나. FE 영역에만 국한되지 않고 BE / 서버 / DB 등 웹 구조 프로젝트 지식 습득 필요성 인지 다. 여러 컴포넌트들 관리와 백업 중요성 인지 |

# 활용방안 및 기대효과

|  |
| --- |
| **▪ 기대 효과 및 활용 방안**  1) 유행하는 트렌드를 원활하게 이용 가능한 사이트 제공  2) 응모와 쇼핑을 할 수 있는 쇼핑몰 사이트 활용  **▪ 결과물 활용 방안**  원하는 취업처에 맞게 포트폴리오 내용에 넣고 취업을 위해 활용할 계획 |