**소프트웨어공학 1조 회의 결과 (2020.04.11)**

1. **중고+신제품 판매 플랫폼 구현 예시 (by 황유나, 고준서)**

-주기능 구현: 검색 엔진 정보 이용, 판매자에게 판매 의사 묻기. 판매자와 구매자 모두의 편의를 위해 인스타와 같은 SNS에서도 쉽게 접근할 수 있도록.

-UI, UX 구현.

**![스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명]()**

**![스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명]()**

1. **Scenario 설계 예시 (by 이은호)**

-택배 거래 예시: 상품이 서버에 등록됨>구매자가 구매요청>구매자가 양식 작성>결제모듈>결제완료 후 판매자에게 정보 전송>판매자가 구매자에게 배송>배송완료 후 판매자에게 대금 지급

-직거래 예시: 상품이 서버에 등록됨>구매자가 구매요청>구매자/판매자가 거래

1. **System architecture와 구현 원리 (by 이진권, 황유나)**

-계층화 패턴 (n-티어 아키텍처 패턴): Presentation layer (UI layer)->Application layer (Service layer)->Business logic layer (Domain layer)->Data access layer (Persistence layer)

-플랫폼 내 검색창 구현에 쓰이는 원리: Collaborative filtering, Content-based filtering, Hybrid Recommendation Systems

1. **플랫폼 차별화 전략 (by 이은호, 전제영, 이진권)**

-이커머스 플랫폼 간의 차별화 요소 정리

-수요층 분류 (연령대에 따라, 성별, 직업) / 판매 품목 (포괄적, 특정 품목 한정) / 이용자 분류 (관리자, 판매자, 구매자, 구매+판매자) *->stakeholder 분류 및 각각의 use case 정립!*

-판매자 신용 확인 및 사기 방지를 위한 안전망 구축의 중요성

-정확한 추천 *->구체적인 추천 알고리즘*

+안전한 거래가 관건

(예시로 언급된 플랫폼: 당근마켓, 이베이, 메르카리, 아마존, 번개장터)

**+앞으로 나아가야 할 방향)**

1. **구매자 타겟 구체화 -> 여기서 UX, UI 파생**
2. **기본 작동 원리 정립 (판매자, 구매자, 관리자에 따라. + 플랫폼 내 거래 방식, 대금 지급 방법 등)**
3. **상품 추천 알고리즘, 판매자/구매자 유도 방법 정립**