

# 오늘 뭐 먹지?

오늘의 개발(Daily Development) Team

# 목차

---

01 프로젝트 팀 소개

02 개발 아이템 소개

03 시장 벤치마킹

04 기능 분석.설계

05 화면설계

06 프로젝트 일정 관리

07 주요 기술 및 차별화

08 졸업 프로젝트 프로토타입 개발

09 후기 및 회의록

# 01

## 프로젝트 팀 소개

01. 팀명과 의미

02. 팀원 & 담당업무

# 01

프로젝트 팀 소개

## 01. 팀명과 의미

### 02. 팀원의 담당업무

## 팀명과 의미

오늘의 개발 (Daily Development)

의미 : 개발하고자 하는 앱과의 연관성과 매일의 새로운  
개발을 꿈꾸는 팀이 되자는 의미

# 02 프로젝트 팀 소개

01. 팀의 이름

02. 팀원의 담당 업무

## 우리 팀원 이름과 담당 업무

우리 팀원들의  
담당 업무!

조장 김기태 : 프로그래밍

조원 원준엽 : 기획, 프로그래밍, 디자인

조원 이예은 : 디자인, 팀원 지원

조원 유재은 : 프로그래밍, 팀원 지원

조원 김명우 : 프로그래밍

조원 김후목 : 디자인, 팀원 지원

※각자 맡은 업무 외에도 필요할 경우 서로 도와주기로 하였음※

# 02

## 개발 아이템 소개

01. 이름 & 개요

02. 개발환경 및 개발도구

# 01 개발 아이템 소개

## 01.아이템 이름&개요

## 02.개발환경 및 도구

# 아이템 이름 & 개요

- **아이템 이름** : **오늘의 뭐 먹지?**

당장에 어떤 메뉴를 고를지 고민 할 때 결정을 도와줄 앱

- **개발배경 및 필요성**

우리는 살면서 많은 결정을 내리면서 살게 되는데 일상에서 제일 고민되고 매일 하게 될 고민은 무엇을 먹을까 이다. 어떤 사람이라도 이런 고민은 한두 번 정도는 하게 될 것이며 이러한 사소한 고민에 결정을 내리는데 힘들어 하는 사람이라면 많은 시간을 소요 할 수도 있을 것이다.



**왜,** 이런 우유부단한 사람들을 위한 앱은 없을까?

바쁠 때 결정을 단박에 내릴 수 있게 만들어줄 어플이 필요해! 라고.

**이 어플은 이렇게 사소한 불편함으로부터 생각하게 되었습니다.**

# 02

개발 아이템 소개

## 01. 아이템 이름 & 개요

## 02. 개발 환경 및 도구

# 개발환경 및 도구

- 앱 개발 환경
  - Android Studio
  - 포토샵



- 서버 개발 도구
  - Firebase
  - JSP





# 03

## 시장 벤치마킹

- 01. 고객 및 시장 특성 분석
- 02. 비교 앱 시스템 분석
- 03. 주요 화면 및 주요 기능
- 04. 마케팅 및 홍보 전략

# 01 시장 벤치마킹

## 01. 고객 및 시장 특성 분석

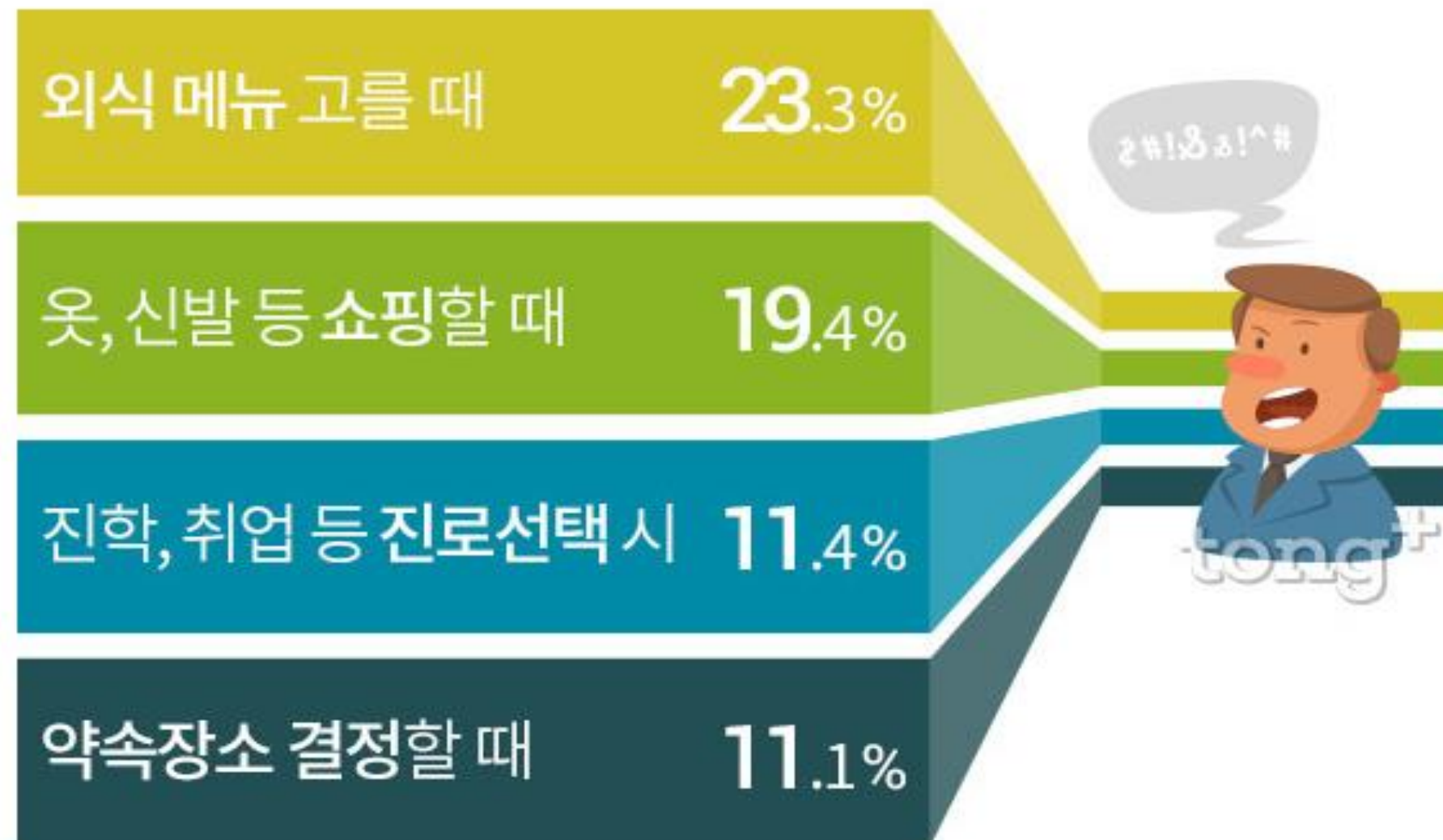
02. 비교 앱 시스템 분석

03. 주요화면 및 주요기능

04. 마케팅 및 홍보전략

## 고객 및 시장 특성 분석

Q 평소 결정장애를 겪는 항목은?



# 01 시장 벤치마킹

## 01. 고객 및 시장 특성 분석

02. 비교 앱 시스템 분석

03. 주요화면 및 주요기능

04. 마케팅 및 홍보전략

## 고객 및 시장 특성 분석

2020년 7월 기준 대한민국 모바일 운영체제 점유율 출처 : statcounter



# 02 시장 벤치마킹

01. 고객 및 시장 특성분석

02. 비교 앱 시스템 분석

03. 주요화면 및 주요기능

04. 마케팅 및 홍보전략

## 유사 앱 기능 분석

유사 어플리케이션	결정왕	골라줘
기능	토너먼트식으로 선택지를 설정해 토너먼트식으로 게이지가 다 끝나기 전에 결정하게 해주는 앱이다.	선택지를 적어서 버튼을 누르면 캡슐 뽑기처럼 하나의 선택지가 담긴 캡슐이 나온다
디자인		
문제점	결국에는 사용자가 결정을 해야하며 가시성을 높인 것 뿐 근본적인 문제를 해결해 주지 않는다.	일일이 선택지를 적어줘야 하며 넓은 범위에서 선택을 고민할 때는 사용하기 어렵다.

# 03 시장 벤치마킹

01. 고객 및 시장 특성분석

02. 비교 앱 시스템 분석

03. 주요화면 및 주요기능

04. 마케팅 및 홍보전략

## 비교 앱 주요화면 및 기능



◆ 유사 어플의 주요 기능

- 선택을 도와주도록 가시성을 높여준다.
- 빠르게 선택해야 할 때 타이머로 도움을 준다.



# 04 시장 벤치마킹

01. 고객 및 시장 특성분석

02. 비교 앱 시스템 분석

03. 주요화면 및 주요기능

04. 마케팅 및 홍보전략

## 마케팅 및 홍보전략

- MOT 마케팅 (MOT marketing)

소비자와 접촉하는 극히 짧은 순간들이 브랜드와 기업에 대한 인상을 좌우하는 극히 중요한 순간이라는 것을 강조하며 전개하는 마케팅이다.

모든 어플이 그렇듯 사용자가 하루 종일 한 어플을 사용하는 경우는 극히 드물기 때문에, 고객이 사용하는 잠깐의 시간이 중요한 순간이라고 생각하며 해당 어플은 특정 순간 때에만 사용하도록 만들어진 어플이므로 MOT 마케팅을 효과적으로 사용하면 성공적인 마케팅이 될 수 있을 것이라 생각합니다.

- 입소문 마케팅 (viral marketing, viral advertising)

소비자들이 자발적으로 메시지를 전달하게 하여 상품에 대한 긍정적인 입소문을 내게 하는 마케팅(광고) 기법이다. 꿀벌이 웅웅거리는(buzz) 것처럼 소비자들이 상품에 대해 말하는 것을 마케팅이다.

MOT 마케팅으로 어느 정도 사용자를 유지할 때에는 바로 입소문 마케팅으로 이동하여 사용자층을 더욱 끌어 드릴 수 있다고 생각한다. 사용자가 사용하기에 좋은 어플은 언젠간 소문이 나기 마련이기 때문이다.



# 04

## 기능 분석 설계

- 01. 작업분할 구조도(WBS)
- 02. 전체적인 데이터흐름도(DFD)
- 03. 데이터베이스 설계(ERD)

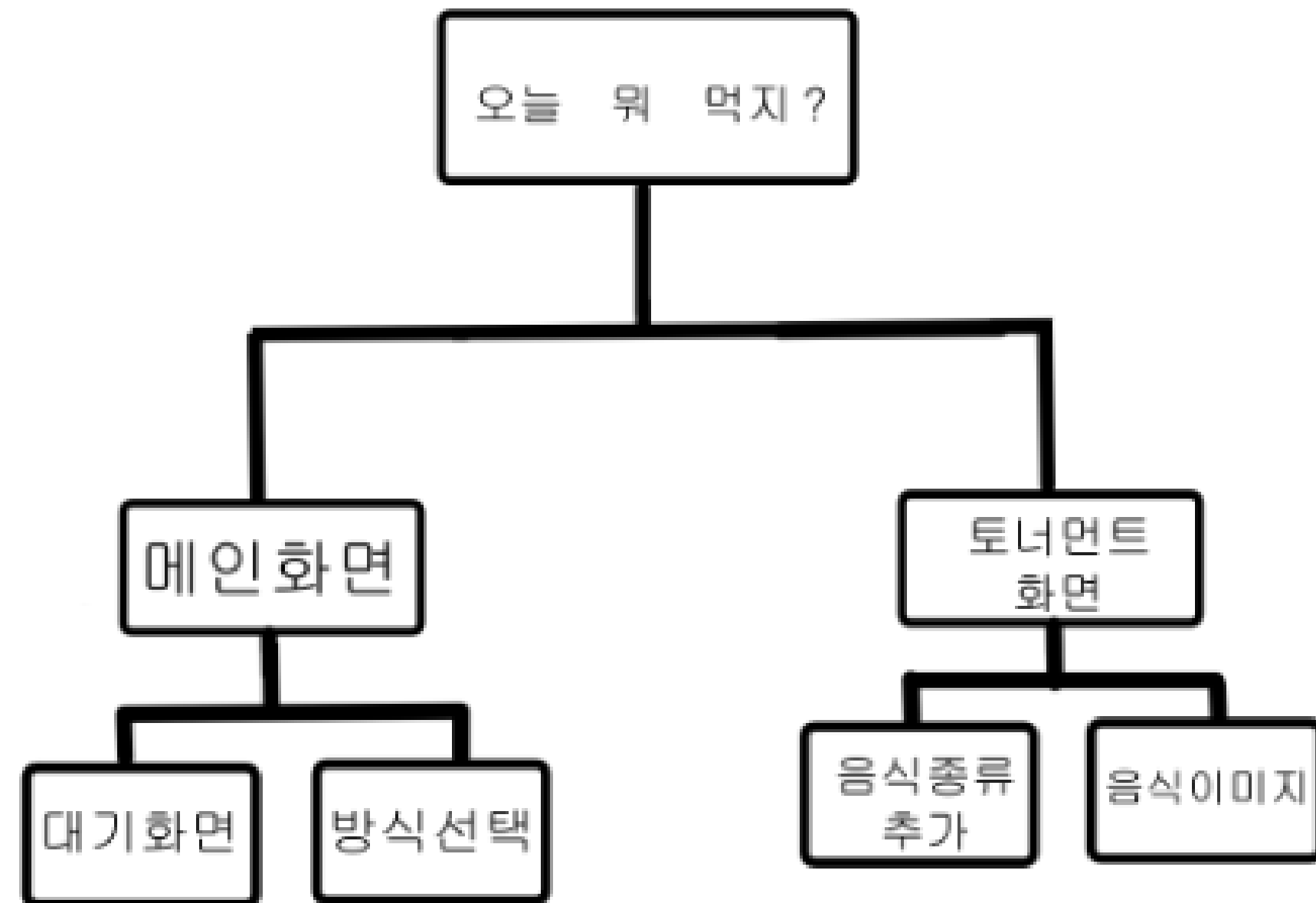
# 01 기능 분석 설계

## 01.작업분할구조도(WBS)

## 02. 전체적인 데이터흐름도(DFD)

## 03. 데이터베이스 설계(ERD)

# 작업분할 구조도





## 02 기능 분석 설계

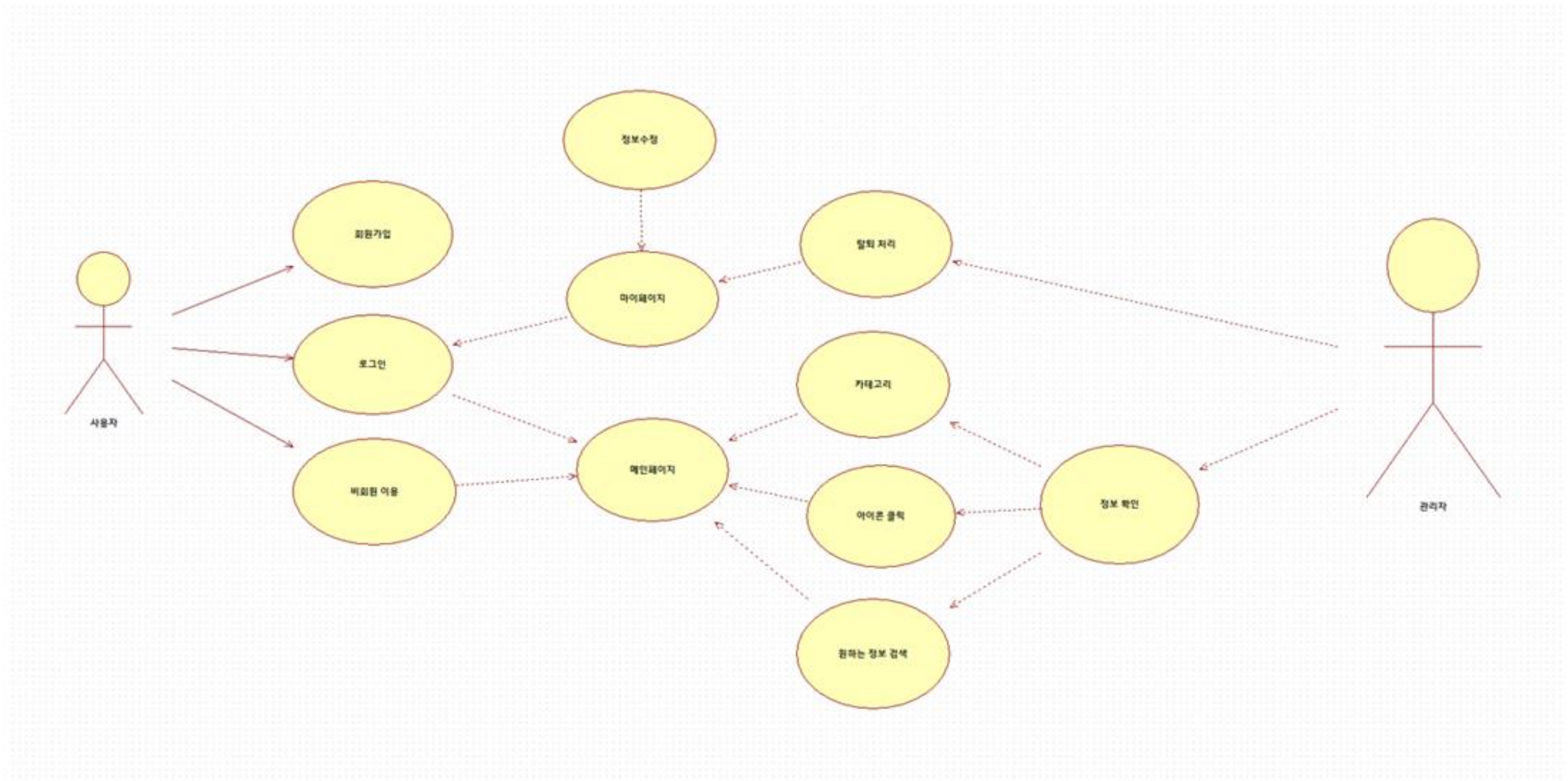
## 01. 작업분할구조도(WBS)

## 02. 전체적인 데이터 흐름도(DFD)

### 03. 데이터베이스 설계(ERD)

# 전체적인 데이터 흐름도

## 유스케이스 다이어그램



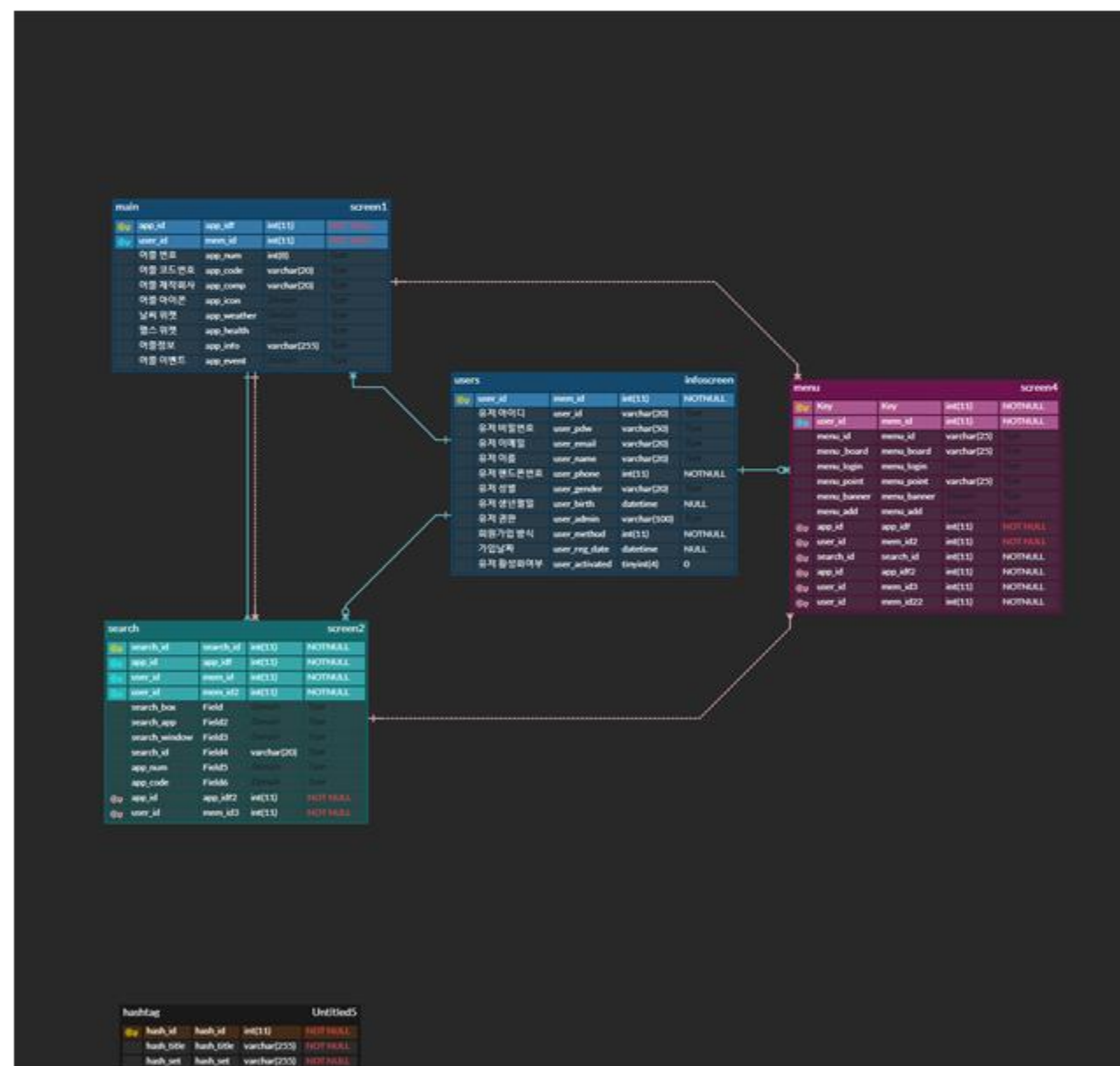
# 03 기능 분석 설계

01. 작업분할구조도(WBS)작성

02. 전체적인 데이터흐름도(DFD)

## 03. 데이터베이스 설계 (ERD)

# 데이터베이스 설계



ERD CLOUD 를 통하여 작성하였고  
각 화면에 대한 구성요소를 필드명으로  
두었다

# 05

## 화면 설계

### 01. 화면 이동 흐름도

# 01

화면 설계

## 01. 화면 이동 흐름도

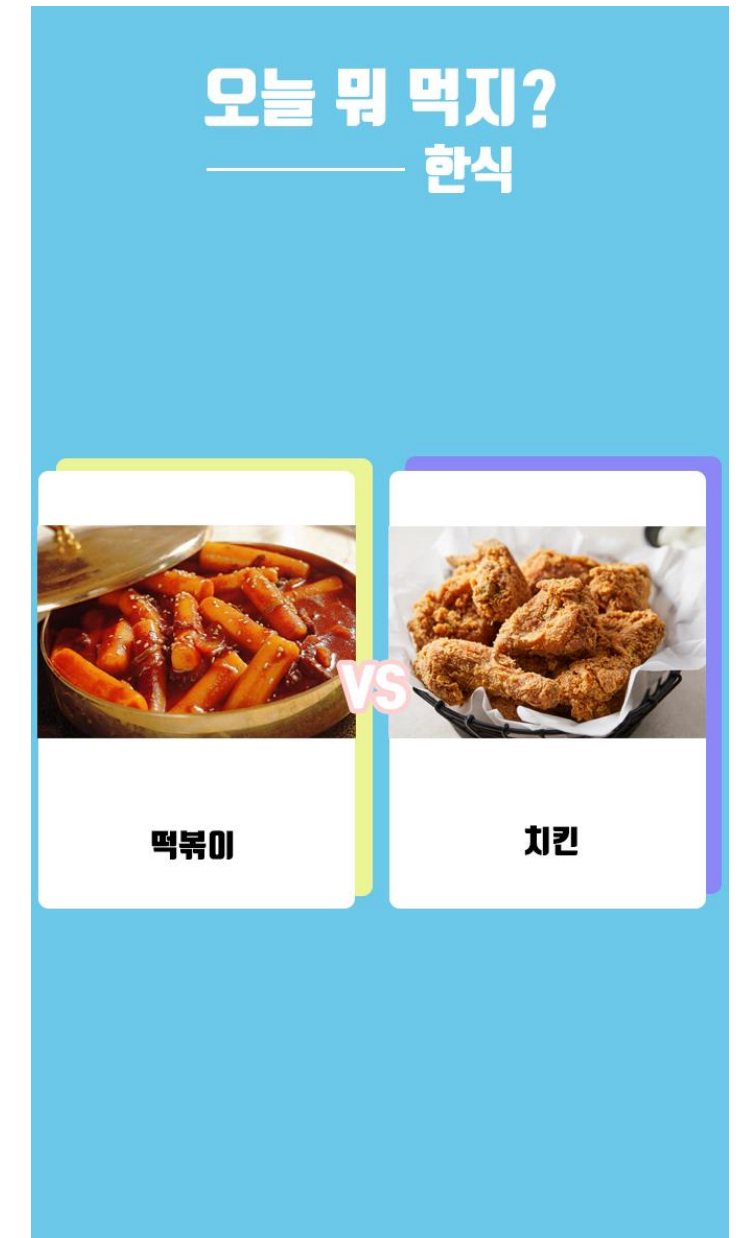
# 화면 이동 흐름도 및 구성 설계



<화면 흐름도 화면1>



<화면 흐름도 화면2>



<화면 흐름도 화면3>

# 06

## 프로젝트 일정 관리

- 01. 프로젝트 일정 수립
- 02. 칸트차트를 활용한 일정표

# 01 프로젝트 일정 관리

## 01. 프로젝트 일정 수립

### 02. 칸트 차트를 활용한 일정표

## 프로젝트 일정 수립

### ■ 프로젝트 일정

## 프로젝트 개발일정

9월 - 자료조사 및 앱  
UI 레이아웃 스케치 및  
기능 구체화

8월 - 프로젝트 문제점  
발견 및 개발 수정

10월 - Android 구현  
기능 코딩 및 프로토타입  
제작

02

프로젝트 일정 관리

01. 프로젝트 일정 수립

02. 칸트 차트를 활용한 일정표

칸트 차트를 활용한 일정표

칸트 차트를 활용한 일정표

	8월	9월	10월
프로젝트 선정			
프로젝트 분석 설계			
개발단계			
통합테스트			
프로토타입 및 완성			

# 07

## 주요기술 및 차별화

01. 주요 기술 설명

02. 차별화 전략



# 01

주요 기술 및 차별화

## 오늘의 앱 주요 기술

### 01. 주요 기술 설명

### 02. 차별화 전략

- 필터 설정에 의한 선택지 정렬
- 웹서버 구축 및 데이터 저장



# 02

주요 기술 및 차별화

## 01. 주요기술 설명

## 02. 차별화 전략

# 차별화 전략

- 어플 하나로 여러가지 메뉴를 필터링해서 선택가능
- 다른 사용자들이 선택한 메뉴를 추천해줄 수 있다.
- 다양한 종류의 음식들을 랜덤으로 뽑거나 토너먼트로 뽑을 수 있다.

# 08

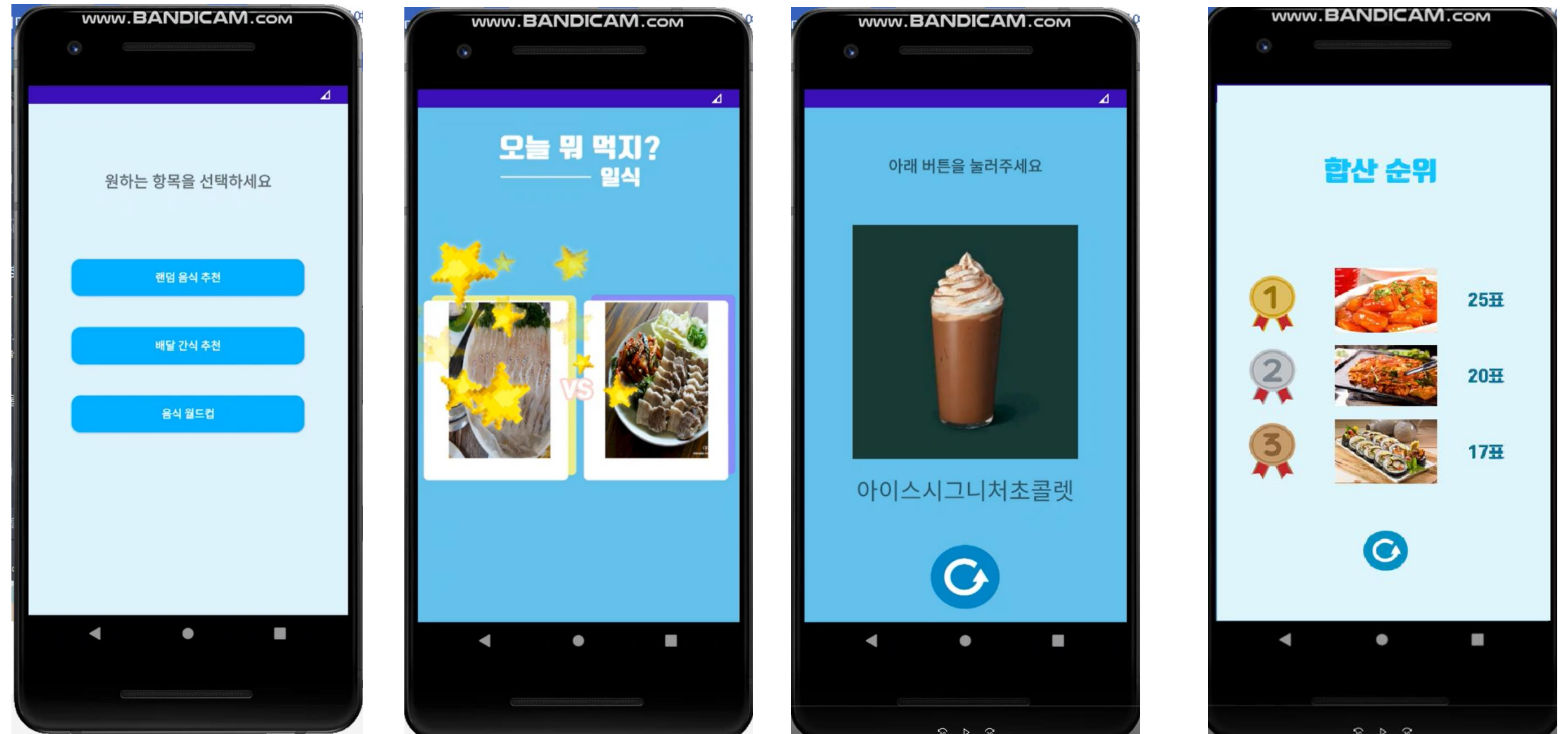
## 졸업 프로젝트 프로토타입 개발

### 01. 개발 및 시연

# 01 프로토타입 개발

## 개발 및 시연

### 01. 개발 및 시연



# 01

프로토타입 개발

## 개발 및 시연

### 01. 개발 및 시연



09

## 회의록

01. 회의록

# 01 후기 및 회의록

## 01. 회의록

# 회의록

회의 보고서						
프로젝트명	오늘의 앱					
날 짜	2021. 09. 25	조(작성자)	5조(김기태)			
회의내용 (활동사항)	앱 기능인 월드컵과 랜덤뽑기 구현 방법과 디자인, 월드컵과 랜덤뽑기 주제 회의를 하였습니다.					
특이사항	웹 검색을 통해 기능구현방법 등을 검색하였고 디자인은 개발 중에 있습니다.					
문제점	기능 구현에 대한 주제를 아직 다 정하지 못하였고 두 가지 기능을 합치는 중에 오류가 났었습니다.					
회의결과 (예정사항)	디자인 부분을 빠른 시일내에 마무리하고 오류를 해결한 후 서버와 DB를 이용한 순위 기능과 공유 기능을 추가할 예정입니다.					
참 원	원준영	이예은	김기태	유재은	김명우	김후목

팀 프로젝트 프레젠테이션  
오늘의 개발팀 회의록

---

# 감사합니다

---

오늘의 개발(Daily Development) Team