

멋쟁이 사자처럼 지원서

학교	금오공과 대학교	이름	손 우규
지원동기	1. 멋쟁이 사자처림에 지원하게 된 동기		
<p>입학 후에는 각종 대외활동에 관심이 많아 운동부, 학생회 등에만 치중하였고 학업에 소홀히 하여 성적이 좋지 않지만 군 전역후 방학에도 학교에 등교하여 선,후배 동기들에게 도움을 받으며 학생으로서 본업에 충실히 하고 있습니다. 학기중에는 학업에 충실히 이행중이며 방학중에는 하고싶은 공부를 함에 따라서 프로그래밍 언어에 많은 관심을 가지게 되었고 그 중에서도 서비스 개발 분야에 많은 관심을 기울였습니다. 그리고 그 분야를 찾아 따라가면서 멋쟁이 사자처림을 알게 되었고, 나와 비슷한 신의를 가진 사람들과 인적 네트워크를 구성하여 열정적이고 즐겁게 일할 수 있는 러닝 메이트가 될 것을 확신하고 지원하게 되었습니다. 제가 생각하는 프로그래밍은 본질적으로 인간의 삶을 풍족하게 해줄 수 있는 정보사회의 산유물입니다. 대한민국 사회의 노령화에 따른 서비스의 필요성과 진보적인 기술 개발을 위해서는 이러한 비영리 단체들이 반드시 필요합니다. 그러한 비영리 단체들 중에서 멋쟁이 사자처림은 정보사회를 구성하는데 있어서 중요한 역할을 하고 있습니다. 저는 대한민국 소외계층이나 약자들을 위해서 사회에 공헌하고자 하는 신의로 항상 공부를 해왔고 그런 사회의 구성 인력으로써의 역할에 도움이 되고자 멋쟁이 사자처림에 지원하게 되었습니다.</p>			
자기소개	2. 자기소개 (전공, 웹 개발 경험 등)		
<p>2017년은 학과 학생회장을 재임하며 평소 서비스 개발에 관심이 많았습니다. 또한 학생들의 권익에 따른 복지향상에 관심이 많았고, 학생들을 위한 프로젝트 실습실의 환경을 개선하고자 학과의 지원 사업을 통해서 환경을 개선하고자 하였습니다. 프로젝트 실습실의 인테리어를 기술자 및 학생회 인원들과 함께 공사하였고, 그에 따른 실습실 예약시스템이 필요하였습니다. 그리하여 2017년 8월 여름방학 기간을 통하여 경험한 학과 코딩 스터디에서 처음으로 서비스 개발을 경험하였습니다. 스터디에서는 학과 프로젝트 실습실의 예약 시스템 개발(330 예약 시스템)과 구미 버스정보 API, 식단정보를 받아와서 학생들에게 해당 정보를 서비스 할 수 있는 어플리케이션(금오공대 알리미)을 개발하며 경험을 쌓았는데, 스터디 매니저를 주축으로 프로젝트에 따른 팀을 구성하고 고학년인 팀장의 주축으로 개발을 하며 팀원들은 모듈별로 개발하는 방식의 협업 프로그래밍 경험을 하였습니다. 본인은 금오공대 알리미 팀의 팀원으로 소속하여 도서관리 기능을 맡게 되었는데, 학과에서는 2학년 1학기 교과과정 중 프로그래밍 언어와 응용기술을 배웠지만 직접 기능을 개발하는 경험은 처음이었기에, 많은 어려움이 있었습니다. 프로젝트의 front-end를 위한 framework는 ReactNative를 사용하였고</p>			

back-end를 위한 framework는 nodeJS를 사용하였습니다. Tool은 WebStorm, Atom, Postman, AndroidStudio, expo-xde를 사용하였고, 프로젝트 관리를 위한 GitHub와 협업을 위한 Slack을 처음 경험하였습니다. 이를 시작하기 위해서 생활코딩 사이트를 통해 HTML, CSS, JS와 NodeJS를 단기 속성으로 공부하였고 팀장이 임무를 주는 모듈을 구현하기 위해서 고군분투 하였지만, 컴파일러와의 Error 싸움의 연속 이었고 다른 팀에 비하여 끝내 우리 팀은 방학을 통해 주어진 개발 기간 동안 개발을 완수하지 못하였습니다. 이는 큰 아쉬움이 되었고 무엇이 원인인지 많은 고민을 하였습니다. 실패의 이유는 무조건 부딪혀 보자는 평소 성격의 단점으로, 배운 것에 비해서 마음이 성급하여 복잡한 길을 선택한 것이 원인이었습니다. 예약시스템 개발팀은 임무를 완수하여 소프트웨어를 학과에 기부하고 학생회장인 본인을 통하여 학과에 서버를 지원받아서 학과의 프로젝트 실습실 예약시스템으로써 유용하게 사용하고 있는 모습을 보며 부러움과 동시에 이전에 경험했던 실패를 통하여 재도전 욕구에 더욱 불을 지폈고 “서두르지 말되 멈추지 말라”라는 교훈을 얻었습니다. 그리하여 본인은 겨울방학을 통하여 멧쟁이 사자처럼 지원하여 더 많은 것을 배우고 새로운 도전을 하고자 지원을 희망합니다.

멋쟁이 사자처럼 주제 제안서

작품 명칭	스마트폰 원터치 매뉴얼 런처				
개발기간	2018년 1월 2일 ~		2018년 2월 27일		
팀장	성 명	손우규			
	학 년	3	학 번	20120691	
	연락처	E-mail	swk3169@gmail.com		
		휴대전화	010-9350-3169		
학생명단 (책임자 포함)	학번	이름		연락처 (휴대전화)	
	20120691	손우규		010-9350-3169	
<p>본인은 멋쟁이 사자처럼 개인별 프로젝트에 대한 제안서를 첨부와 같이 제출합니다.</p> <p>첨부 : 멋쟁이 사자처럼 주제 제안서</p> <p style="text-align: right;">2017 년 12 월 29 일</p> <p style="text-align: right;">팀장 손우규 (인)</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">멋쟁이 사자처럼 PD 귀하</p>					

< 목 차 >

1. 문제 정의	1
1.1 문제 정의	1
1.2 사용자 요구	1
2. 목표 시스템 정의	2
2.1 입출력	2
2.2 예상 사용자 인터페이스	2
2.3 제한 조건 (제약 사항)	2
3. 기존의 시스템 또는 의견	2
4. 대략의 기능 명세	3
5. 사용 예정인 기술 및 예상 개발 방법	3
6. 팀 구성 및 작업 분담	3
7. 개발 환경	3

1. 문제정의

1.1 문제 정의



최근 고령화 사회가 시작되면서, 시니어 층을 잡는 아이템들이 쏟아지고 있다. 시니어 층은 은퇴 후 남은 시간을 어떻게 보내야 할지 모르는 세대이기 때문에 음성적인 놀이문화에 빠지거나 여가를 모른 채 정신적 우울감을 빠져 지내는 경우가 많다. 또한, 시니어 층이 급격히 증가하는 만큼 새로운 소비층이 될 것이라고 인지하고 있기 때문에 이들을 위한 맞춤 매뉴얼 개발이 필요하다고 요구되어 지고 있다. 그리고 최근 스마트폰의 보급화에 따라서 시니어 층 또한 이용자의 숫자가 늘어나고 있다. 하지만 새로운 것을 받아들이야 하는 이들의 입장에서 스마트폰 보급화는 무용지물이 될 수 있는 상황이 우려된다. 따라서, 우리는 시니어 층을 타겟으로 한 스마트폰의 사용자 매뉴얼을 통해 최대한 적은 터치로도 원하는 일을 할 수 있는 원터치 메뉴 시스템을 개발하고자 한다.

1.2 사용자 요구

- 손쉬운 사용의 사용자 중심의 UI
- 사용자가 새로운 매뉴얼 기능을 추가할 수 있음
- 버튼의 사용 설명을 제공해주는 버튼 제공
- 자주 쓰는 원하는 기능에 따른 원터치 시스템

2. 목표 시스템 정의

2.1 입출력

- 사용자 입출력
- Mobile UI 내의 나열된 기본 기능에 대한 Button 클릭
- Button의 Data를 서버로 전송
- Button의 일치하는 기능들을 Mobile UI에 출력

2.2 예상 사용자 인터페이스



Home 화면 (Form UI는 추후 구성 예정)

2.3 제한 조건(제약사항)

- 서버는 Window OS를 이용한다.
- Python을 이용하여 경로 간에 서버 구축.
- 기능은 스마트폰 내의 어플리케이션 경로에 한정되어 있다.
- 수정 사항은 자동 저장된다.

3. 기존의 시스템과 의견

- 기존의 시스템

현재 보급되어 있는 스마트폰 OS는 간편하고 다양한 어플리케이션을 사용할 수 있는 환경에 있지만 워낙 방대하고 많은 양의 어플리케이션을 스마트폰으로 사용할 경우, 사용자가 보기 쉽게 관리하여 손의 수고로움을 줄이기에는 적합한 어플리케이션이 없다. 물론 기존의 Galaxy Mobile의 경우 이지모드가 있지만 보이는 아이콘의 크기를 크게하고, 어플리케이션의 숫자를 줄였으나 터치를 하는 횟수는 다르게 없어서 스마트폰 초보자들이 기능을 쉽게 사용하기에는 실질적으로 어려움이 있다.

- 의견

임은기 (금오공과 대학교 컴퓨터소프트웨어공학과 교수 2017), " 기존 스마트폰에는 빈번하게 경로를 찾아서 이용하는 것이 불편했다. 우리 시니어층 세대가 스마트폰을 이용하는 것은 또 하나의 번거로움이 될 수 있는데, 이런 불편함을 해결하여 솔루션을 제공하는 것은 좋은 사업 아이템이 될 수 있을 것 같다 "

윤관중 (대한중석 전 사원 2017), " 우리 세대는 평소에 이용하는 어플리케이션이 전화, 메시지, 뉴스인데 기존에 사용하는 스마트폰은 이런 기능들을 사용하려고 자주 손을 움직이는 것이 더 큰 수고로움을 만들어서 불편하였다. 한 번의 클릭으로 내가 원하는 것을 쓸 수 있는 어플리케이션이 있으면 좋겠다 "

4. 대략의 기능 명세

- 기본 매뉴얼은 뉴스, 전화, 메시지, 카메라, 알람, 소리, 손전등, 연락처 8가지
- 어플리케이션의 기본 기능은 삽입, 수정, 삭제, 종료
- 사용자의 원터치 기능의 경로를 임의로 삽입, 수정, 삭제 가능
- Button UI에 따라서 설명 Button 기능
- 설명 기능의 내용을 임의로 삽입, 수정, 삭제 가능

5. 사용 예정인 기술 및 예상 개발 방법

Mobile – 사용자의 편의성을 고려하여 UI를 제작한다.

6. 팀 구성 및 작업 분담

손우규 – 데이터 수집, UI 디자인, 서버 관리

7. 개발 환경

OS : Window10
Language : Python, JAVA
Tool : Atom, PyCharm, AndroidStudio
Project Management : GitHub