|  |
| --- |
| **1. 주제 (10점)**  **효율적인 술 판매를 위한 홍보 시스템 및 개인 시음 기기**  **분반, 팀번호, 학번 : 가반, 4조, 20192910** |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약 (10점)**  커피 뽑아주는 커피 머신기가 있듯이 술도 다양하게 마실 수 있는 기계가 있었으면 좋겠다라는 점에서 시작한 프로젝트.  주류들이 과일 소주, 빠삐코 소주 등등 다양하게 출시되고 있는 가운데 개개인의 입맛에 맞는 술을 시음해보고, 술에 대한 다양성을 더욱 어 부각시켜줄 수 있는 기기를 만드는 프로젝트  기기가 자동으로 술의 조합을 추천해서 만들어 줄수도 있고, 사용자가 못마시는 정보를 등록해서 조합을 추천받을 수도 있고(탄산 못마시거나 도수가 약한술이 좋다 등등) 좋은 조합들을 등록해 놓으면 여러 사람들과 공유할 수 있다.  기대되는 효과로는 마트에서 시음 서비스로 술과 섞어 먹을 수 있는 조합을 추천받을 수 있음으로써 술과 음료에 대한 홍보성도 되고, 개인이 집에서 사용하면 자신의 입맛에 맞는 술을 제조할 수 있다.  기업의 입장에서는 이렇게 저장된 데이터베이스를 통해 신제품을 출시할때 도움을 주거나 자신의 음료에 대한 홍보를 할 수 있게 된다. | **3. 대표 그림 (1개 이상, 10점)**  - 입력/출력  - 예상 결과. 기존 대비 개선점 강조.    그림 1. 시스템 예상도  기존은 기계에서 음료를 직접 따라야하지만 이 작품은 자동으로 따라주게 됩니다. |

\* 표지 없이 1(주제), 2(요약), 3(대표 그림), 6번(결론) 합하여 1장 이내

|  |
| --- |
| **6. 결론**  사용자는 자신의 상황에 맞는 술을 즐길 수 있고, 새로운 술들을 맛볼 수 있게 된다.  기업은 이러한 데이터를 통해 신제품을 출시하거나, 그 술에 어울리는 음료를 추천해줌으로써 음료에 대한 홍보를 할 수 있게 된다.  하드웨어를 먼저 만들고 그에 따른 소프트웨어를 만들면서 팀원들과의 역할분담을 잘 조율해 나가서 작품을 체계적으로 만들어야 합니다. |

\* 7번 출처 제외 총 3장 이내 (파란색 글은 삭제 할 것), 기한 내에 제출 할 것 (10점)

|  |
| --- |
| **4. 서론 (1장 이내)** |

**배경설명, 사례 분석**

(1) 커피 머신은 집에서도 쉽게 커피를 타 먹을 수 있는 제품으로써, 많은 집들이 커피 머신기를 가지고 있고, 카페에서도 많이 쓰이고 있다. 이에 비해 집에서 술을 만들어 먹을 방법은 술을 사오는 방법 밖에 없기 때문에 알콜 머신을 만들면 어떨까라는 생각을 해보았다.

(2) 인터넷에 찾아보니 소주 디스펜서라는게 있는데 단순히 술을 자동으로 따라주기만 하는 제품이기 때문에 그 용도로만 쓰기에는 너무 아쉬웠다.

(3) 패스트 푸드점에 있는 음료 뽑아주는 기계에 자동화를 더해서 자동으로 조합해주는 기계가 있었으면 좋겠다라는 생각을 해보았다.

(4) 요즘 시장에 과일 소주, 아이셔에 이슬, 빠삐코 소주 등등 다양한 콜라보 제품들이 많이 나오고 있는데 시장 반응도 좋고, 젊은층을 잘 겨냥한 상품들인 것 같다.

(5) 갈수록 소주의 도수들이 낮아지고 있는 점에 대해서 다양성이 확보가 되면 좋을 것 같다.

(6) 페이스북, 인스타 등등 sns에 술을 맛있게 먹는 방법같은 레시피가 올라오는데 그런 조합들을 자신이 직접 만들어보고 다른 사용자들에게도 추천 해줄 수 있다.

(7) 인터넷에 올라오는 양주와 음료수의 조합을 보고 따라서 넣을 때 비율이 적혀 있지만 우리는 눈대중으로 맞추기 때문에 기계를 통해 정확한 비율을 맞춰 더욱 더 맛있는 술을 마실 수 있을것 같다.

이런 점들은 착안해서 소비자 입장에서는 다양한 술조합들을 통해 자신에게 맞지 않은 술들은 걸러내고 자신에게 맞는 술을 조합해서 마실 수 있고 또 새로운 술들을 다양하게 시음해볼 수 있다. 기업 입장에서는 빠삐코 소주처럼 어떤 콜라보 제품을 내기 전에 시장 반응을 살필 수 있고, 사람들이 입력한 술조합을 통해 신제품을 출시 할 수 있다.

|  |
| --- |
| **5. 본론 (1장 이내)** |

텍스트, 화이트보드이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. RFID,QR코드,카드 등과 같은 개인용 인식기기에 자신의 정보를 등록한다.(ex.나는 도수 낮은 술이 좋아, 나는 탄산이 들어간 술은 못마셔, 나는 토마토 알레르기가 있어)

2. 술이나 음료같은 액체가 나오는 것을 조절 할 수 있는 기계를 만든다.

3. 컨베이어 벨트처럼 술잔을 올려놓으면 자동으로 음료에 맞는 위치에 움직일 수 있도록 만든다.

4. 버튼을 통하여 사용자가 원하는 술을 제조할 수 있게 만들고 저장도 가능한 시스템을 만든다.

5. 사람들이 저장해놓은 조합을 바탕으로 순위를 매겨, 순위 정보란에 올려놓고 상위에 있는 술들을 선택해서 마셔볼 수 있다.

5. 사용자가 좋게 평가한 술은 전체 저장공간에 저장해 데이터베이스를 축적한다.

6. 사용자의 연령, 못먹는 음식, 주량에 따른 데이터를 분석해 다른 이용자에게 추천할만한 레시피를 만들어준다.

7. 기업들을 위해 상위랭크에 있는 술조합들은 따로 출력파일을 만들어 기업에게 제공된다.8.

8. 음료수 기업들은 자신의 음료수 판매 촉진을 위해 술과 어울리는 레시피를 만들어 음료를 사게끔 유도한다.

**7. 출처**

[1] 네이버 쇼핑에 팔고있는 소주 디스펜서

<https://search.shopping.naver.com/search/all?query=%EC%86%8C%EC%A3%BC+%EB%94%94%EC%8A%A4%ED%8E%9C%EC%84%9C&bt=-1&frm=NVSCPRO>

[2] 음식점들에서 사용중인 탄산음료 디스펜서

https://search.naver.com/search.naver?where=image&sm=tab\_jum&query=%ED%83%84%EC%82%B0%EC%9D%8C%EB%A3%8C+%EB%94%94%EC%8A%A4%ED%8E%9C%EC%84%9C