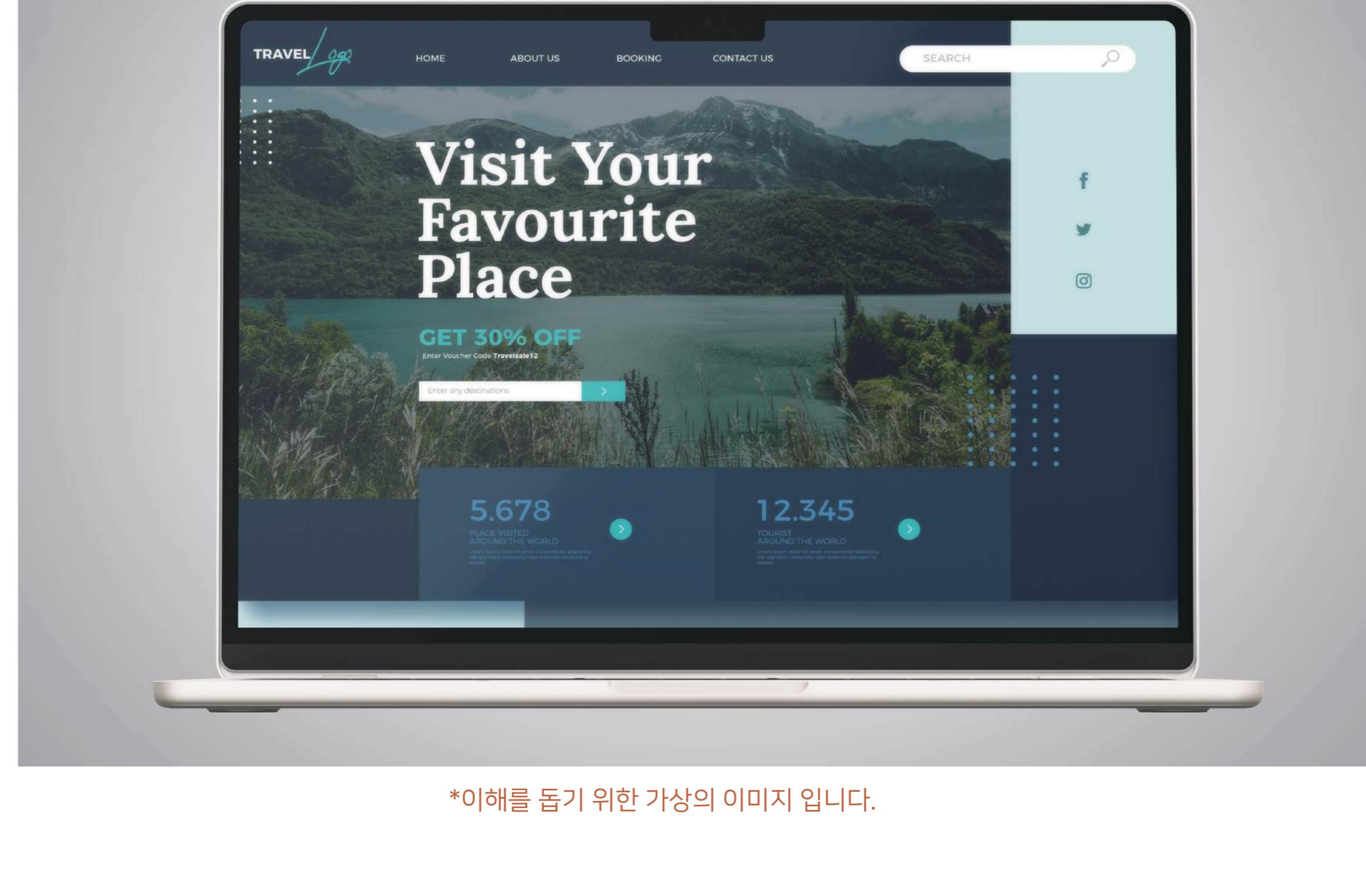


팝업존

팝업스토어 정보 제공 서비스

Visit Your Favourite Place

01 프로젝트 개요



*이해를 돋기 위한 가상의 이미지입니다.

기업들이 팝업스토어를 통해 브랜드의 가치를 직접 경험할 수 있는 공간으로 사용해오고 있다. 그러나 다양한 브랜드에서 개별적으로 진행되어 정보가 산재되어있음. 네이버, 카카오지도는 팝업이 열리는 장소를 알려주지만, 상세정보가 없거나 일부 최신화가 되어있지 않아 혼란을 줌. 이러한 팝업스토어의 정보를 한곳에 모았으면 좋겠다고 생각했음

02 프로젝트 목표

성수동의 다양한 팝업스토어 정보를 한데 모아 제공하고, 팝업스토어를 찾고자 하는 사람들의 편의성 증대하며 사용자들간 팝업 스토어의 정보, 후기를 공유하는 커뮤니티로의 발전시킴

- 시민들에게 다양한 팝업스토어 정보 제공
- 정보를 찾는데 필요한 시간을 줄여줌
- 다양한 문화생활 체험에 도움을 줌

03 프로젝트 설명

① 핵심기능

- 팝업스토어 소개 관리자페이지에서 자자체 홍보 SNS, 팝업 홍보 SNS, 브랜드 홈페이지, 옥외광고, SNS 광고를 통해 얻은 정보를 요약 및 제공. 누락된 팝업스토어는 “팝업 제보” 게시판을 통해 제보받음
- 검색 기능 키워드 검색을 통한 해당 관련 팝업스토어 정보 제공
- 인기 팝업스토어 댓글, 관심팝업 설정 등의 평가를 종합해 인기 팝업스토어 정보 제공
- 후기 기능 소셜 로그인을 통한 회원들의 후기 작성기능 제공
- 소셜 로그인 기능 KaKao Developers에서 제공하는 Api를 적용하여 제공

② 개발 내용 및 프로토타입



- 소셜 로그인(카카오), 회원가입 기능
- 웹페이지에서 팝업스토어를 지도 api를 이용하여 위치 정보 제공
- 후기 댓글 작성 기능
- 데이터베이스를 통한 회원 정보, 팝업스토어 정보, 후기 정보 등 저장
- 검색 기능을 통한 정보 탐색 기능
- 페이지 기능

② 서비스 구조도



04 기대 효과 및 활용 방안

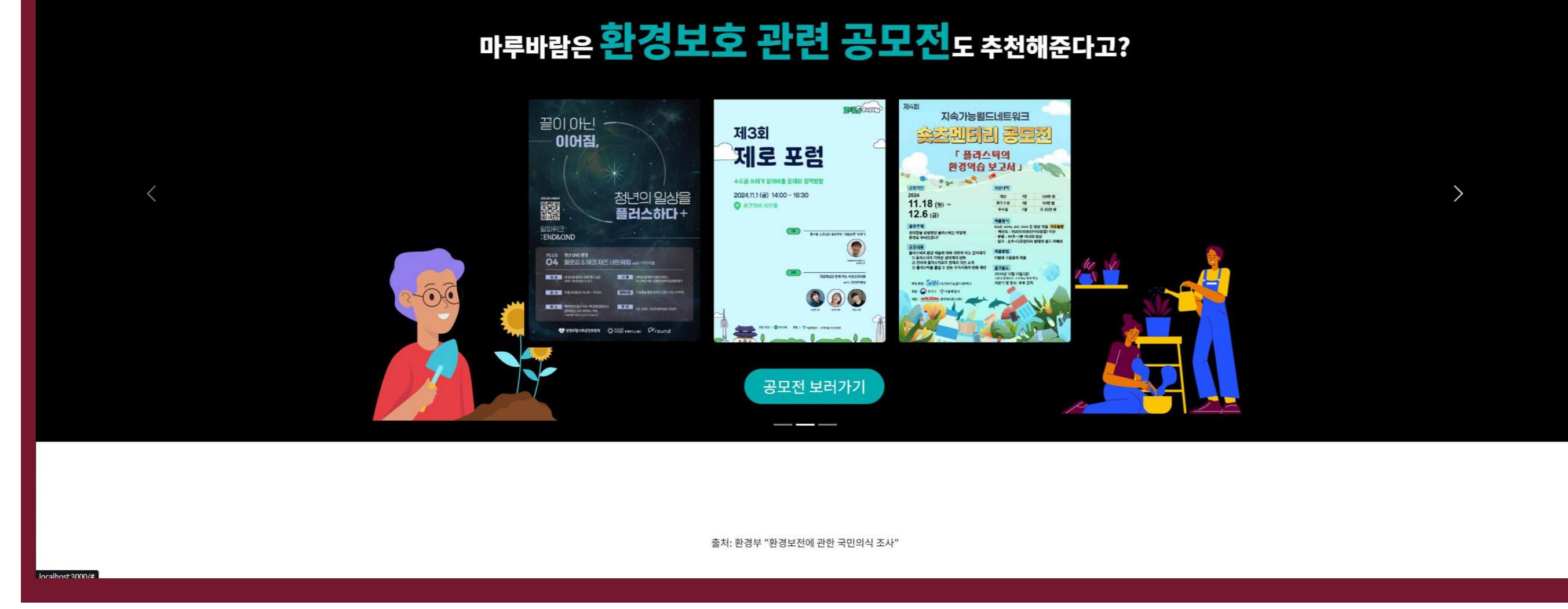
- 팝업스토어 이용자의 정보 접근성 증가
- 팝업스토어 시장의 활성화
- 팝업스토어 방문으로 인한 해당 기업 매출의 증가
- 팝업스토어의 경험이 없는 기업도 다양한 기업의 정보를 참고 가능
- 팝업스토어 전용 플랫폼이 아닌 문화, 예술, 전시를 포함한 다방면 플랫폼으로 발전
- 더욱 다양한 기업들의 홍보 플랫폼으로 활용
- 성수동같은 팝업스토어 밀집 지역을 다른 지역에도
- 생성 가능성 증가, 해당 지역 시장 활성화

마루바람

환경보호 인식 상승 웹사이트

강보성, 박종승

01 프로젝트 개요



*실제 구현된 프로토타입입니다.

갈수록 떨어져가는 대한민국의 환경보호 인식, 환경보호를 중요 시 하는 국민들도 실생활에서는 환경친화적인 행동을 어려워하고 있음.

떨어지는 환경보호 인식을 상승시키고, 조금 더 친화적인 방식으로 친환경적인 실생활을 독려할 수 있는 웹사이트를 제작하고자 함

02 프로젝트 목표

대한민국의 환경보호 인식은 매년 떨어져가고, 실생활 속 환경친화적 행동을 어려워하는

국민들의 떨어지는 환경보호 인식을 상승시키고, 더 친화적인 방법으로 실생활 속

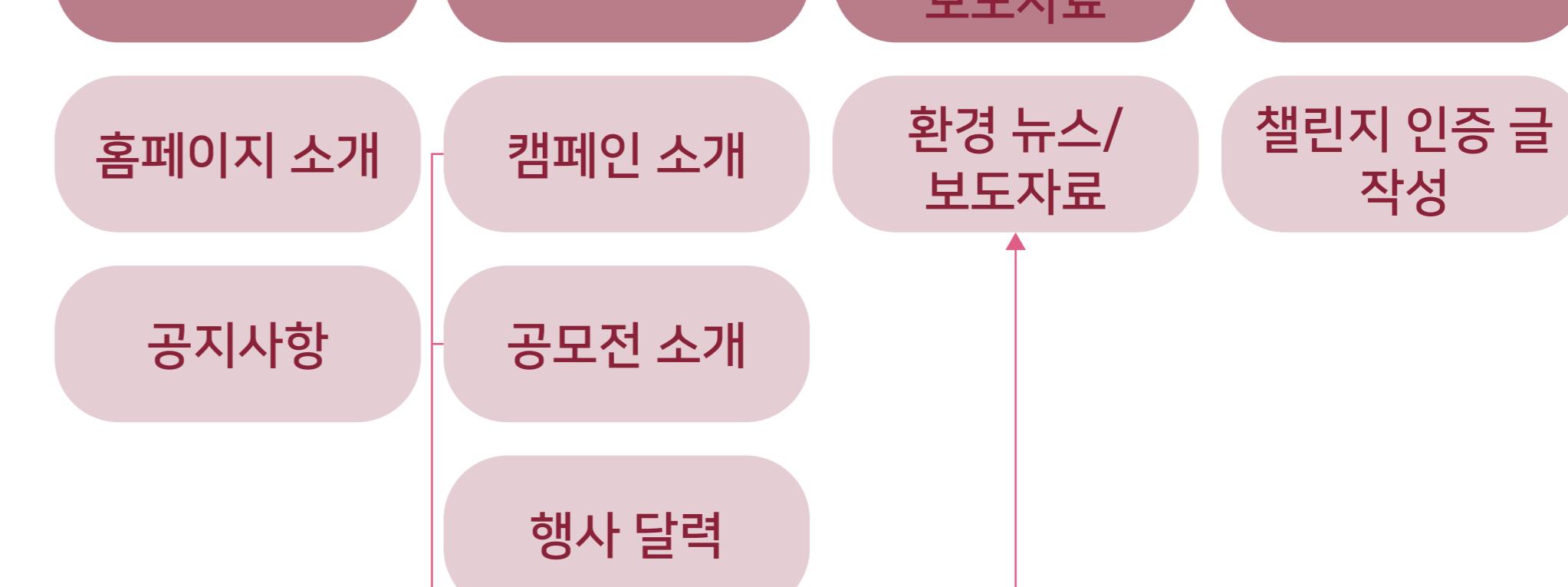
환경보호를 독려함

03 프로젝트 설명

① 핵심기능

- 환경보호 홍보 전국에서 진행하는 환경보호 관련 공모전/캠페인 홍보
- SNS 연동 SNS, 인스타그램 연동: 환경보호 관련 인증글 작성
- 뉴스 제공 대한민국 환경위기 관련 뉴스와 언론 자료들을 게시
- 그밖의 기능 실생활에 적용할 수 있는 분리수거 팁, 대한민국 환경 관련 게시글 환경단체에서 본인들을 홍보할 수 있는 페이지 제작

② 서비스 구조도



04 기대 효과 및 활용 방안

- 친환경 SNS 인증 글/챌린지의 활성화로 국민들의 분리수거 실천율 증가
- 국민들에게 대한민국 환경에 대한 관심을 유발, 관련 공모전과 캠페인 홍보
- 뉴스 및 언론자료의 게시로 대한민국 환경위기에 대해 경각심을 가질 수 있음
- 대한민국 친환경 굿즈 제작 및 판매, 혹은 외주로 인한 수익
- 웹 페이지 광고 게시로 인한 수익

맛케터

개인 맞춤형 맛집 정보 서비스

김동욱, 나지민, 백민기

01 프로젝트 개요



*실제 구현된 프로토타입입니다.

맛집 탐방을 취미로 하는 자차가 없는 20-30대 청년들이, 대중교통 이용 시 배차 시간이 길고 여러 번의 버스 환승이 번거로운 문제를 겪고 있음. 이들은 개인의 입맛에 맞는 맛집(매운 음식을 못 먹고 짠 음식을 좋아함)을 방문하고 싶어하며, 자신만의 맛집 리스트를 저장하고 소개하는 기능도 원함. 이들은 걸어가기에는 거리가 멀고 버스를 이용하기에는 시간이 많이 걸리는 문제를 해결하고자 함

02 프로젝트 목표

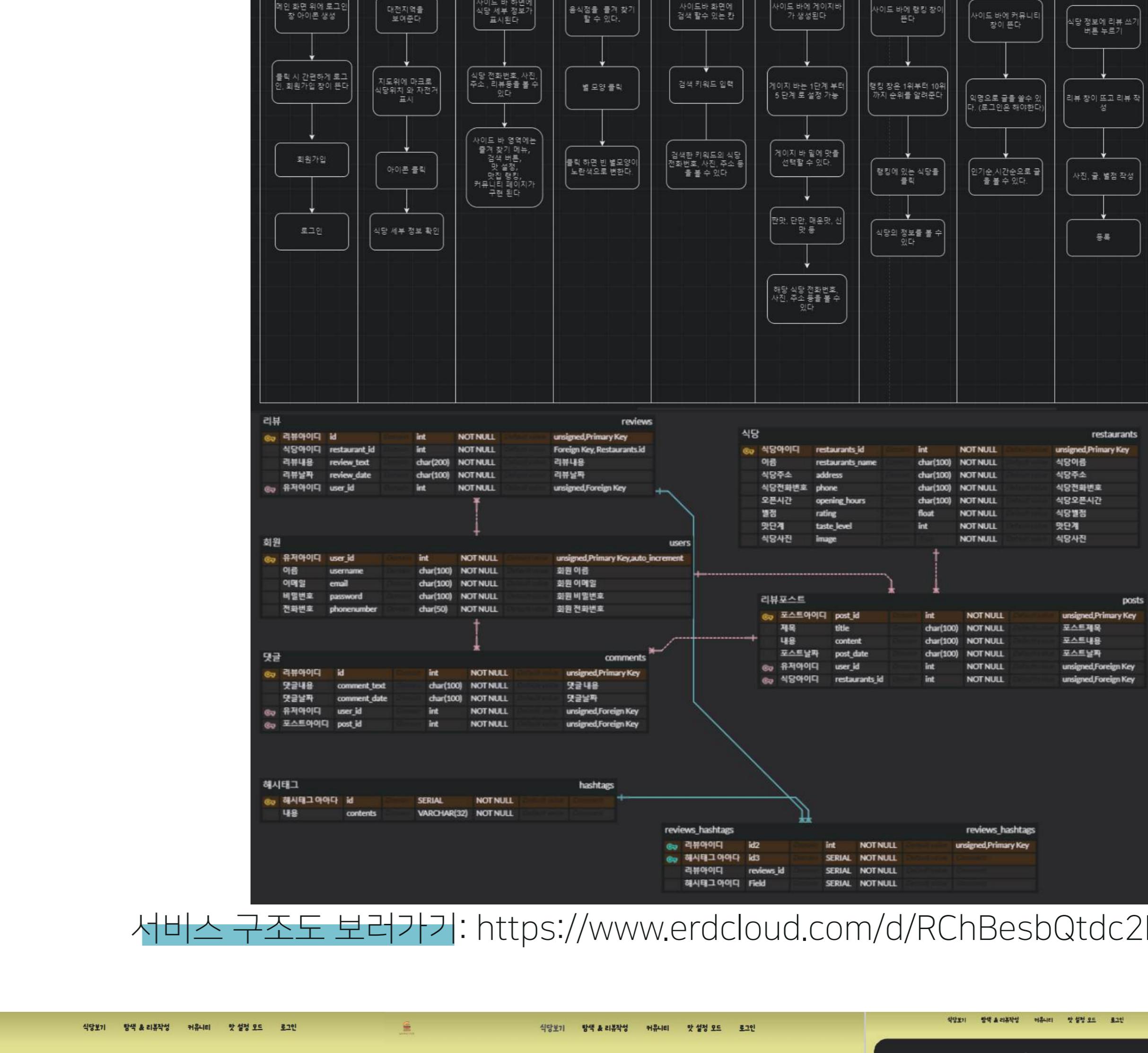
사용자 개개인의 입맛에 맞는 식당을 알려주어 사용자가 원하는 입맛의 식당을 찾을 수 있음. 또한 길 찾기 기능을 이용하여 현재위치에서 식당까지의 최단거리를 알려주는 네비게이션 기능을 제공할 수 있고, 자전거를 통해 식당까지의 간단한 이동수단을 제공해줌

- 설문조사 및 필터링을 통해서 개개인 입맛에 맞는 식당을 찾을 수 있음
- 사용자에게 간단한 이동수단을 제공함으로써 사용자의 편의성을 높여줄 수 있음
- 사용자 커뮤니티를 형성하여 사용자끼리 정보를 공유할 수 있는 환경을 제공할 수 있음

03 프로젝트 설명

1 핵심기능

- 길 찾기 기능----- 현재위치에서 해당 식당까지의 최단거리 네비게이션 기능을 함
- 리뷰 & 커뮤니티 ----- 간단한 CRUD 기능을 통해 삭제 추가 수정할 수 있음
- 설문조사 & 마이 ----- 사용자 개개인의 입맛에 맞는 식당을 찾을 수 있음
페이지



서비스 구조도 보러가기: <https://www.erdcloud.com/d/RChBesbQtcd2LgyK9>



04 기대 효과 및 활용 방안

- 맛집을 찾는 20 ~30 대 청년들을 유도하여 대전 지역의 활성화
- 대전 지역 맛집에 대한 빅데이터를 구축하여 2차적인 가치를 창출할 수 있음
- 대전지역의 대표적인 맛집 플랫폼이 될 수 있음
- 식당 홍보를 통해 식당과의 협업으로 수익과 지역활성화를 이룰 수 있음
- 빅데이터로 선정한 대전의 인기 맛집을 중심으로 청년들이 직접 맛보고 평가하는 팀방 축제를 열어, 쿠폰과 할인 혜택을 제공하여 지역 경제를 활성화
- 단소 배출량을 줄여주어 환경에 대한 지구온난화를 완화하는 역할을 할 수 있음

마이핏

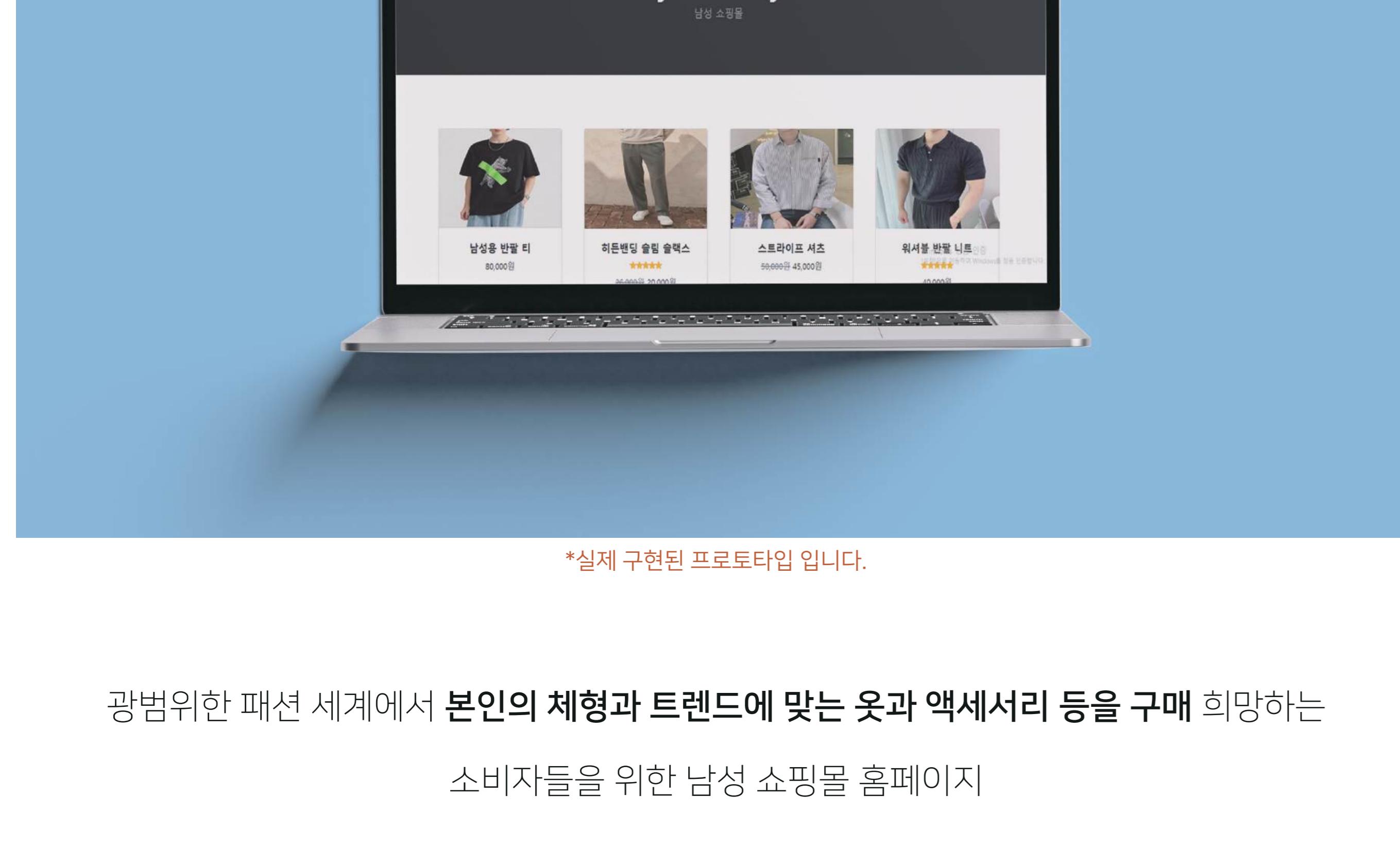
개인 맞춤형 남성 쇼핑몰

MyFIT in style

남성 쇼핑몰

김경섭

01 프로젝트 개요

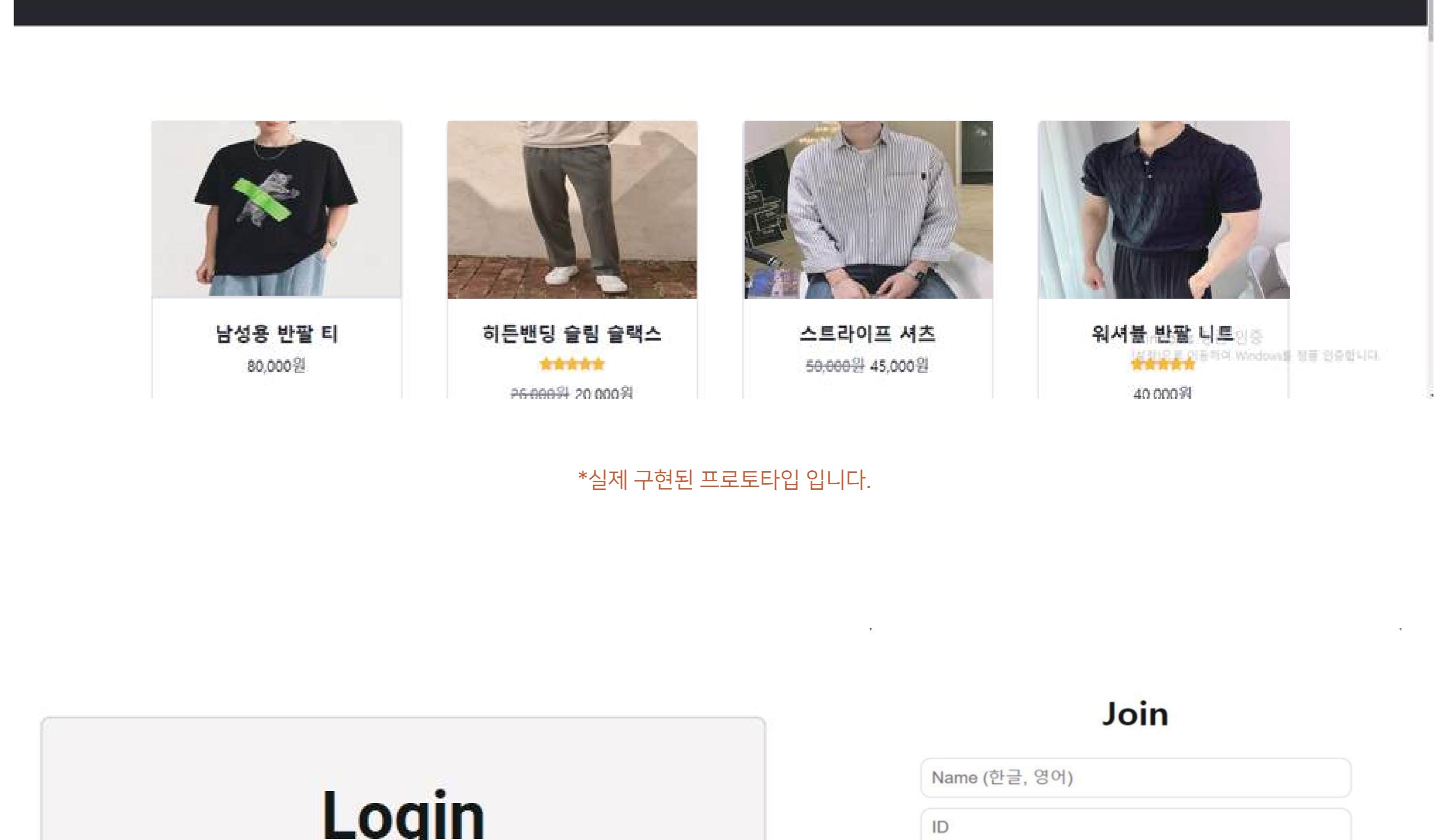


*실제 구현된 프로토타입입니다.

광범위한 패션 세계에서 본인의 체형과 트렌드에 맞는 옷과 액세서리 등을 구매 희망하는 소비자들을 위한 남성 쇼핑몰 홈페이지

02 프로젝트 목표

- 1 개인 체형 맞춤
- 2 트렌트에 맞는 스타일 추천
- 3 다양한 남성용 상품 제공



*실제 구현된 프로토타입입니다.

03 프로젝트 설명

1 핵심기능

- 카테고리----- 이용자가 원하는 목록으로 빠른 이동 가능
- 게시판----- 이용자가 각종 이벤트와 문의 등을 이용 가능
- 쿠폰----- 이용자가 쉽게 사용 가능한 쿠폰을 제공함

로그인 페이지 및 회원가입 페이지

Login	
ID	PASSWORD
<input type="button" value="Login"/>	

Join

Name (한글, 영어)	
ID	
* ID 중복 여부를 확인해주세요.	
Password	
Password Check	
Email	
Phone Number	
* 8자 이상의 숫자와 알파벳 혼용	

로그인 페이지 및 회원가입 페이지

1 서비스 타겟층

- 광범위한 패션 세계에서 본인의 체형과 트렌드에 맞는 옷과 액세서리 등을 구매 희망하는 소비자들을 위한 남성들

04 기대 효과 및 활용 방안

- 이용자들에게 빠르고 정확한 정보 제공 가능
- 패션 뿐만 아니라 다양한 쇼핑몰 사이트에도 적용 가능

야! 가자

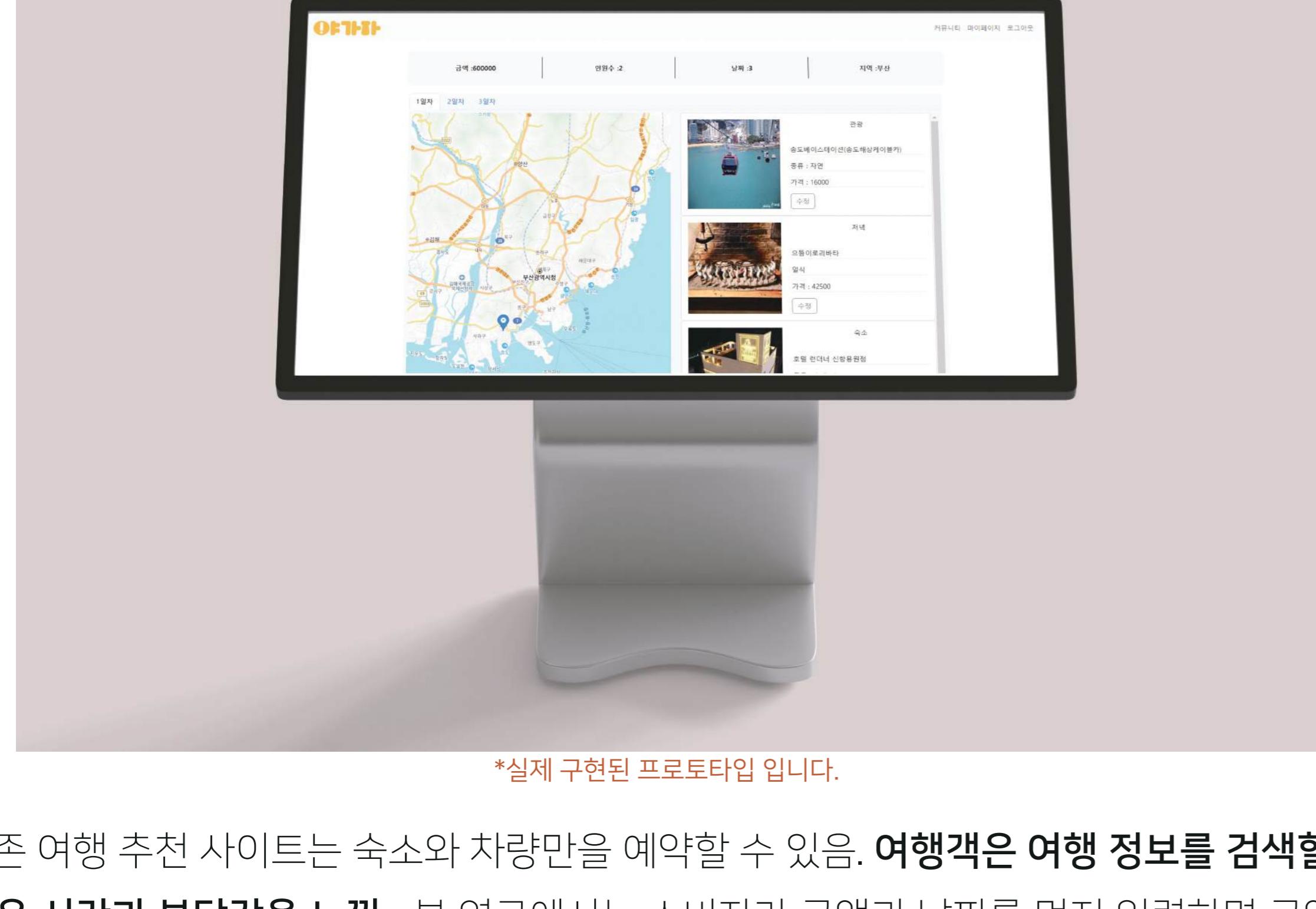
금액별 여행지 추천 웹사이트

이번 여행 어디로가지

금액에 맞춰진 여행 계획을 만들어 드리겠습니다.

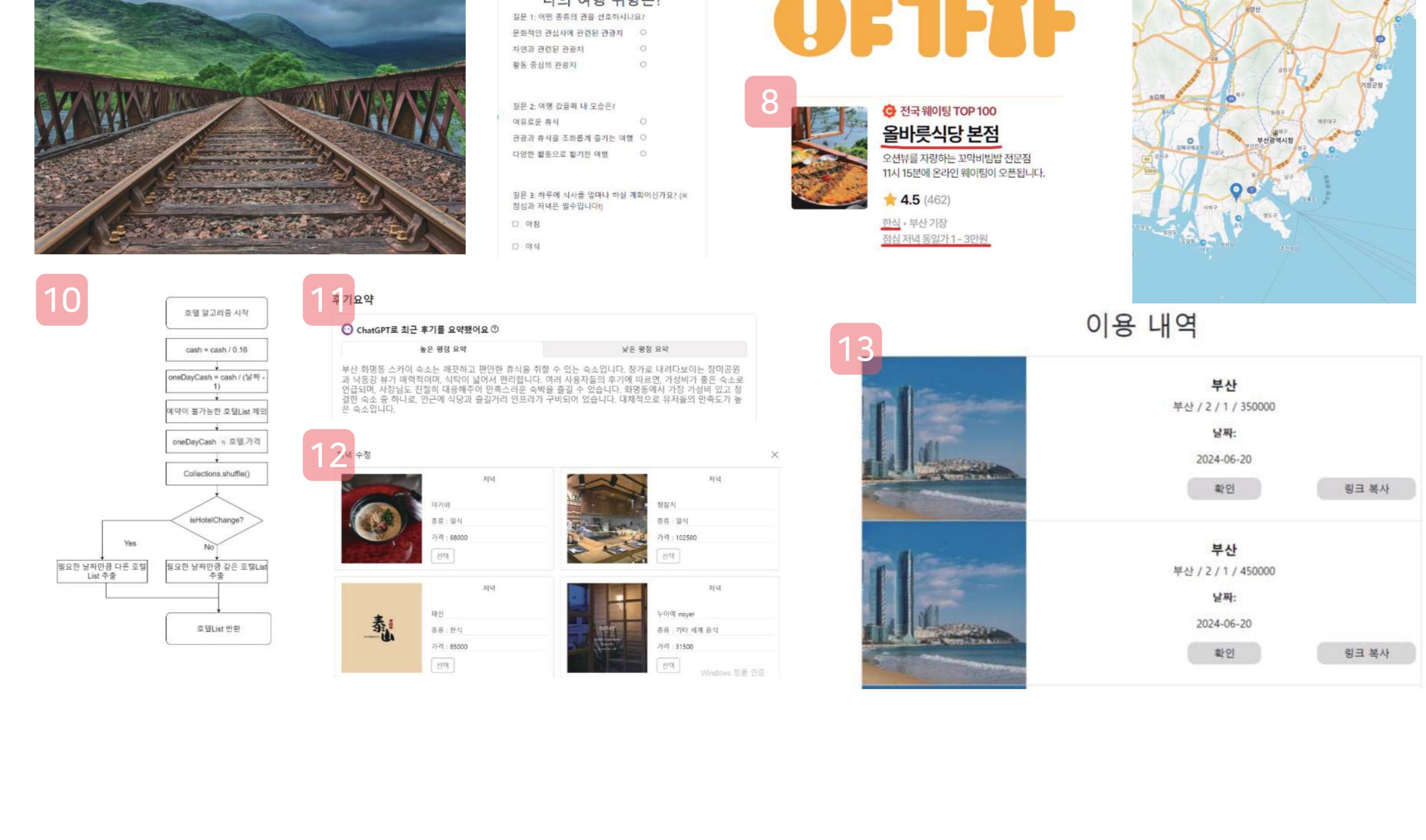
신동석, 조원준, 한지민

01 프로젝트 개요



*실제 구현된 프로토타입입니다.

기존 여행 추천 사이트는 숙소와 차량만을 예약할 수 있음. 여행객은 여행 정보를 검색할 때 많은 시간과 부담감을 느낌. 본 연구에서는 소비자가 금액과 날짜를 먼저 입력하면 금액에 맞춘 음식점과 차량, 숙소, 관광지 등 여행 일정을 알려주고자 함. 하나의 사이트에서 모든 계획을 수립 할 수 있도록 하기위해 이 금액에 따른 여행추천 사이트를 개발하게 되었음

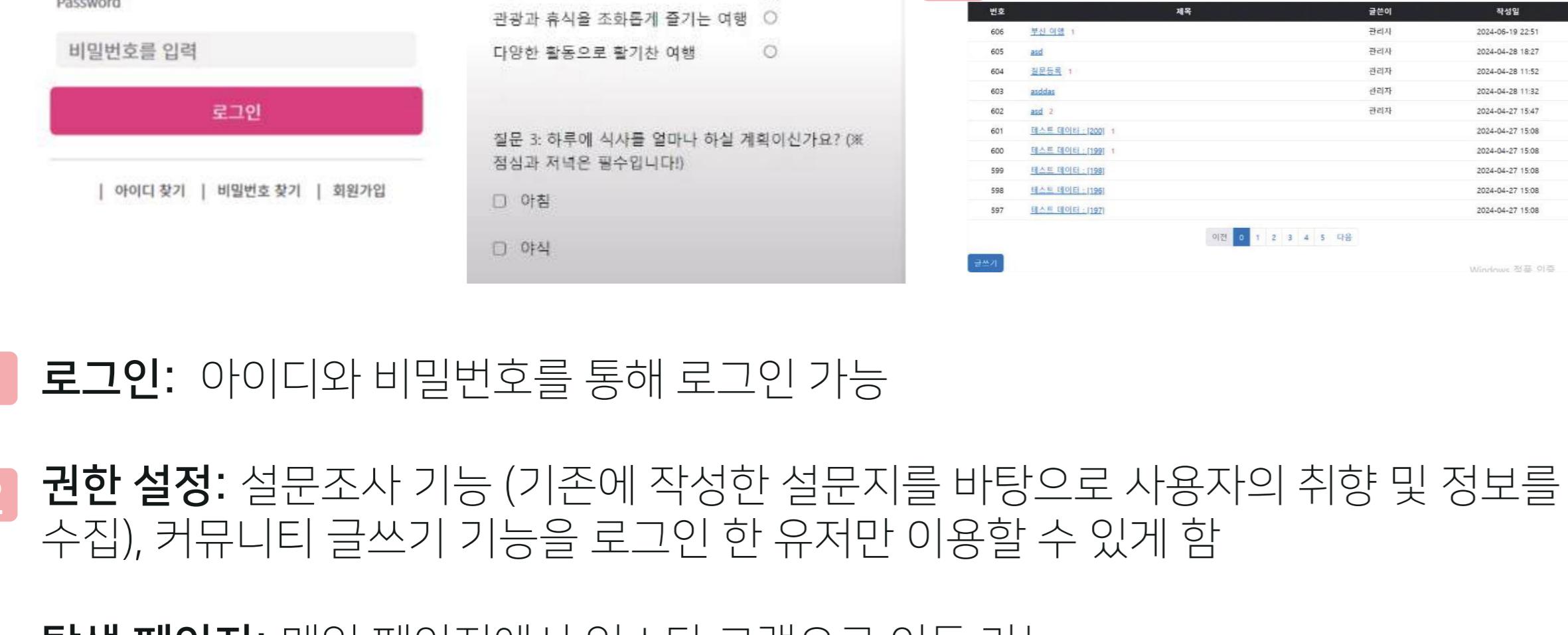


02 프로젝트 목표

- 여행객 개인의 취향에 따른 여행지 추천 기능 제공
- 커뮤니티 기능 제공으로 여행 취향에 맞는 사람끼리의 새로운 만남의 기회 제공
- 여행객 개인의 현재 상황에 맞춘 최적화된 여행 계획을 제공

03 프로젝트 설명

① 개발 내용 및 프로토타입



- 로그인:** 아이디와 비밀번호를 통해 로그인 가능
- 권한 설정:** 설문조사 기능(기준에 작성한 설문지를 바탕으로 사용자의 취향 및 정보를 수집), 커뮤니티 글쓰기 기능을 로그인 한 유저만 이용할 수 있게 함
- 탐색 페이지:** 메인 페이지에서 인스타 그램으로 이동 가능
지역 놀거리를 소개하는 인스타 그램으로 연결해 여행의 관심을 높임
- 커뮤니티:** 커뮤니티에서 여행 후기를 작성할 수 있음

- 메인 배경 화면:** 배경화면은 콘텐츠에 의해 가려질 수 있으므로, 눈에 띄지 않는 디자인을 선택함
- 설문조사:** 다양한 설문조사를 통해 사용자의 기호를 파악함, 설문조사 결과 값은 알고리즘에 활용됨
- 사이트 로고:** “야!”라는 단어에 느낌표를 추가해 강조하는 효과를 줌, 사용자들에게 강렬한 인상을 남기고, 주목을 끌고자 함
- 지도 및 위치 정보:** 지도는 카카오맵 api를 사용함 지도를 제공하여 관광지의 위치를 직관적으로 볼 수 있음
- 지도 및 위치 정보:** 지도는 카카오맵 api를 사용함 지도를 제공하여 관광지의 위치를 직관적으로 볼 수 있음
- 패키지 추천:** 저장된 설문조사 값과 메인 화면에서 입력한 금액, 날짜, 인원수, 지역을 통해 여행 패키지를 추천해줌 난수 설정을 통해 같은 값을 입력하더라도 여행 패키지는 매번 다른 값을 가짐
- 키워드:** 애놀라 사이트의 요약된 후기에서 키워드를 추출함 키워드의 종류로는 (편리한 위치, 편의 시설, 깔끔한, 친절한, 경치, 가성비, 조용한) 등
- 수정:** 패키지에서 수정이 가능하도록 비슷한 리스트들을 화면에 띄워줌
- 여행 내역:** 여행 내역을 확인 할 수 있는 페이지, 일정을 공유 할 수 있도록 링크 복사 버튼과 여행지 일정 페이지로 이동하는 버튼 구현

04 기대 효과 및 활용 방안

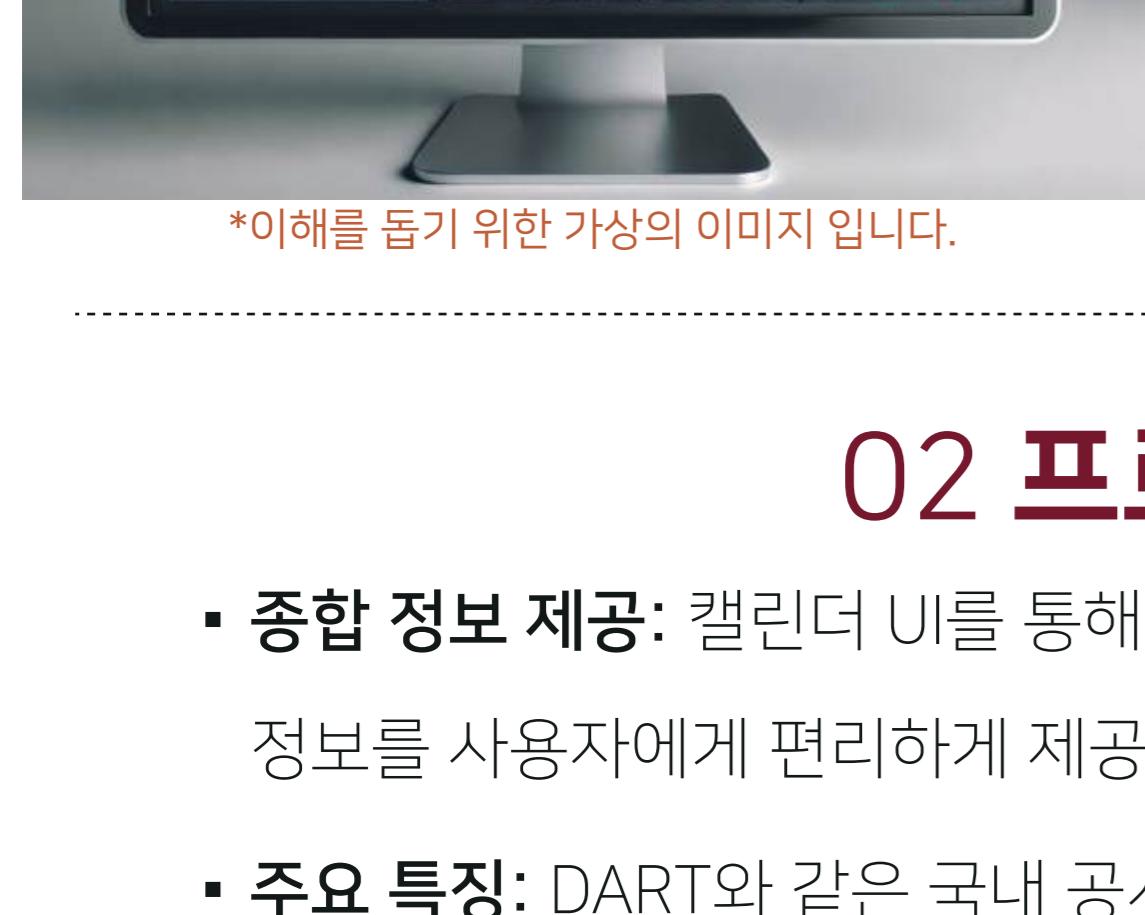
- 여행 계획 및 여행지 정보 수집을 한번에 해결할 수 있음
- 여행 과정의 간소화 및 여행 비용 절감의 효과를 기대할 수 있음
- 여행 계획 및 경로 공유 기능을 이용한 편의성 효과를 기대할 수 있음
- 커뮤니티를 이용하여 다수의 후기 및 리뷰로 여행의 질 향상 효과를 기대할 수 있음
- 부산 이외의 여러 국내 여행지 및 해외 여행지까지의 기능을 추가할 수 있음

StockInfo

주식정보 제공 웹서비스

이병선

01 프로젝트 개요



*이해를 돋우기 위한 가상의 이미지입니다.

주식 투자 인구는 코로나 시대에 급격하게 늘어 2023년
기준으로 1400만명을 넘어섬. 하지만 원하는 주식 정보를
한곳에 모아놓은 사이트의 수요가 있을 것이라 생각하여
해당 프로젝트를 기획하였음

즐겨찾기
사용자가 관심 종목에 추가한 주식들을 모아놓는 역할
클릭 시 상세 페이지 이동

뉴스/공시 기능
목적: 사용자에게 실시간으로 업데이트되는 주식 관련 뉴스와 공시 정보를 제공

뉴스 탭: 주식과 관련된 최신 뉴스를 목록 형태로 제공, 날짜별로 정렬되며, 사용자가 클릭 시 해당 뉴스의 세부 내용을 확인할 수 있음

공시 탭: DART(전자공시 시스템)에서 제공하는 공시 정보를 표시, 사용자에게 해당 종목의 주요 공시 사항을 실시간으로 전달

종목 정보
목적: 특정 종목에 대한 상세한 정보를 제공하여 투자 판단을 돋우는 기능

종목 정보 박스: 종목의 현재 가치, 재무 상태, 실적 발표 등을 한눈에 확인할 수 있도록 설계

회사 정보: 회사의 주요 정보와 배당 관련 데이터 제공

사용자 인터페이스: 디자인 요소

탭 구조: 뉴스와 공시를 빠르게 전환할 수 있도록 탭 구조를 사용, 탭을 클릭하면 해당 목록이 즉시 표시됨

리스트 뷰: 날짜와 함께 뉴스 및 공시를 리스트 형태로 표시하여, 사용자에게 최신 정보를 한눈에 제공

주요 뉴스 섹션:

뉴스 사진과 제목: 주요 주식 관련 뉴스를 사진과 함께 카드 형태로 나열해 보여줌

사용자 뉴스 제목: 사용자는 뉴스 제목을 클릭하면 언론사 홈페이지로 이동 가능

관심 종목 헤드라인:

사용자가 즐겨찾기한 종목 뉴스를 일정 시간 간격으로 변경해 화면에 표시

실시간 주식 차트:

증권 리스트 (실시간 차트): 실시간으로 주식 종목의 가격 변동, 등락률, 거래량을 보여주는 테이블

순위, 종목 이름, 현재가, 등락률, 거래량: 주요 주식 데이터를 제공하여 사용자가 실시간으로 주식 정보를 확인할 수 있도록 구성을 되어 있음

04 기대 효과 및 활용 방안

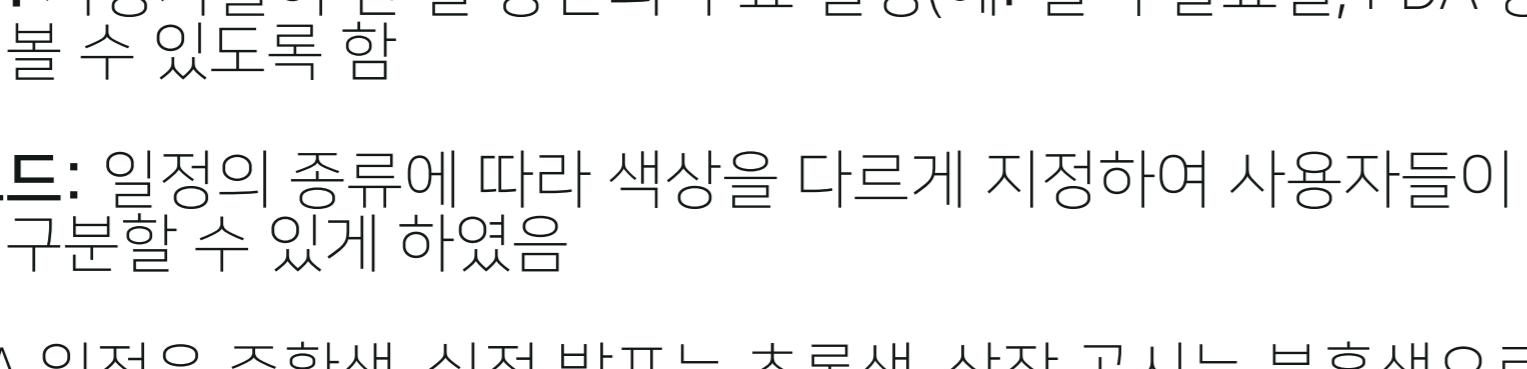
- 초보 투자자들에게 정보 제공:** 투자자들이 관심을 가지는 주요 일정(FDA 승인 일자, 실적 발표 일 등)을 한눈에 확인할 수 있어, 정보 검색에 드는 시간을 줄이고 의사 결정 속도를 높일 수 있음
- 초보 투자자들 리스크 관리 :** FDA 승인 일정이나 재무 보고 일정에 맞춰 포트폴리오 조정 가능
- 사용자 맞춤형 알림 서비스:** 사용자들이 특정 기업 또는 일정에 대해 정보를 받을 수 있도록 설정할 수 있음
- 기업 이벤트 캘린더:** 개별 기업의 실적 발표 일자, 주주총회, FDA 승인 등과 같은 중요한 이벤트를 한눈에 볼 수 있는 캘린더를 제공합니다. 이를 통해 투자자들은 전략적인 투자 결정을 내릴 수 있음
- 즐겨찾기 :** 관심 종목에 대한 맞춤형 정보 제공 기능에 원하는 정보를 손쉽게 찾아봄

02 프로젝트 목표

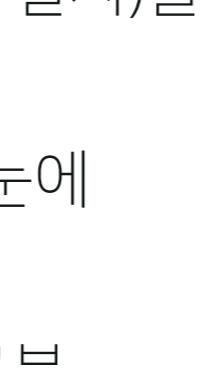
- 종합 정보 제공:** 캘린더 UI를 통해 실적 발표일, FDA 승인 날짜 등의 중요한 공시 정보를 사용자에게 편리하게 제공
- 주요 특징:** DART와 같은 국내 공시 정보부터 FDA 승인 일정 등 다양한 데이터를 종합적으로 수집하여 한눈에 확인 가능
- 효율성:** 여러 공시 사이트에서 제공하는 정보를 한 곳에 모아 사용자는 추가적인 검색 없이 모든 정보를 쉽게 확인할 수 있음
- 사용자 편의성:** 캘린더 형식으로 제공되기 때문에 시간 순서에 따라 일정을 손쉽게 파악할 수 있으며, 이를 바탕으로 투자 전략을 세울 수 있음

03 프로젝트 설명

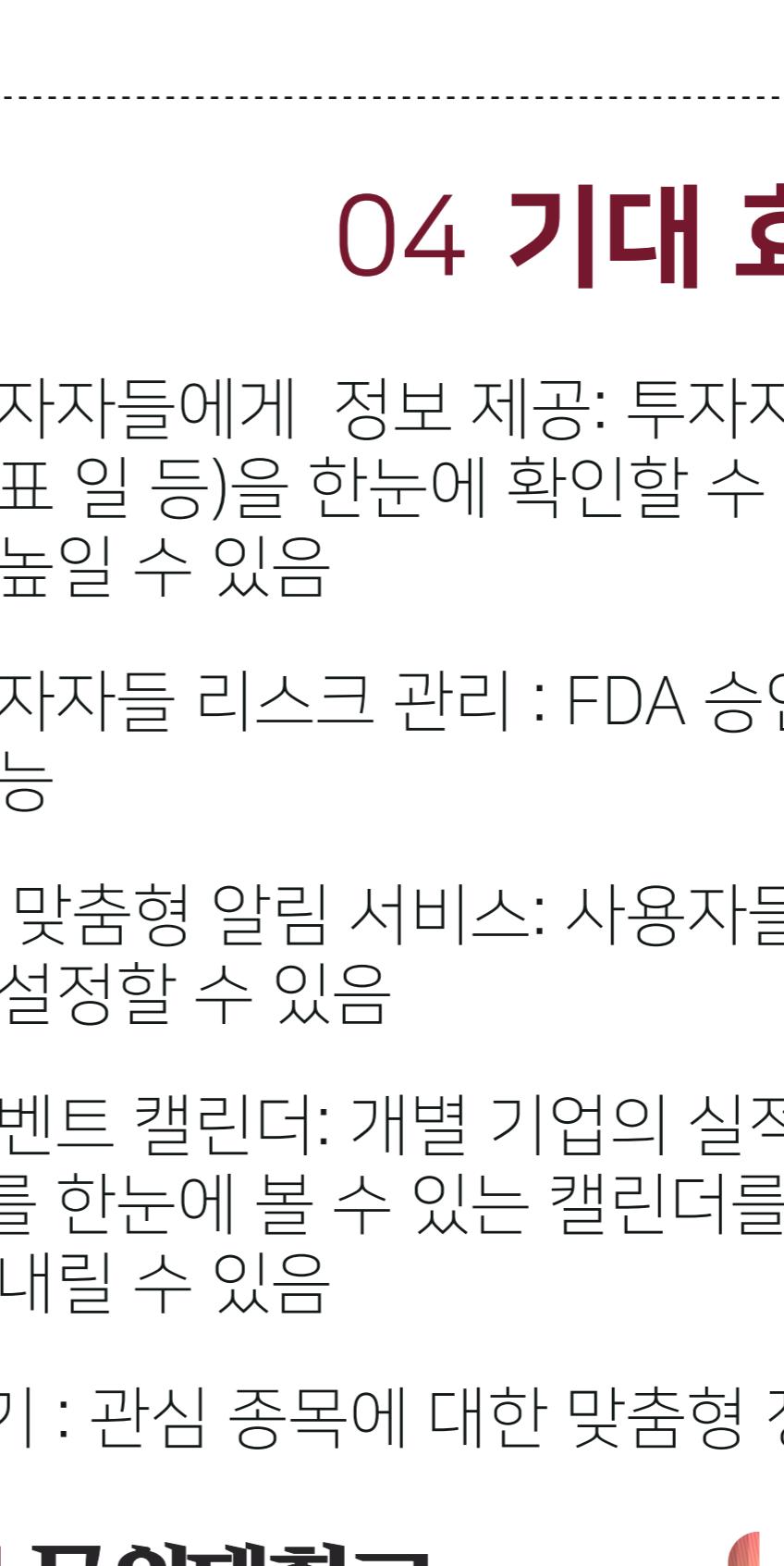
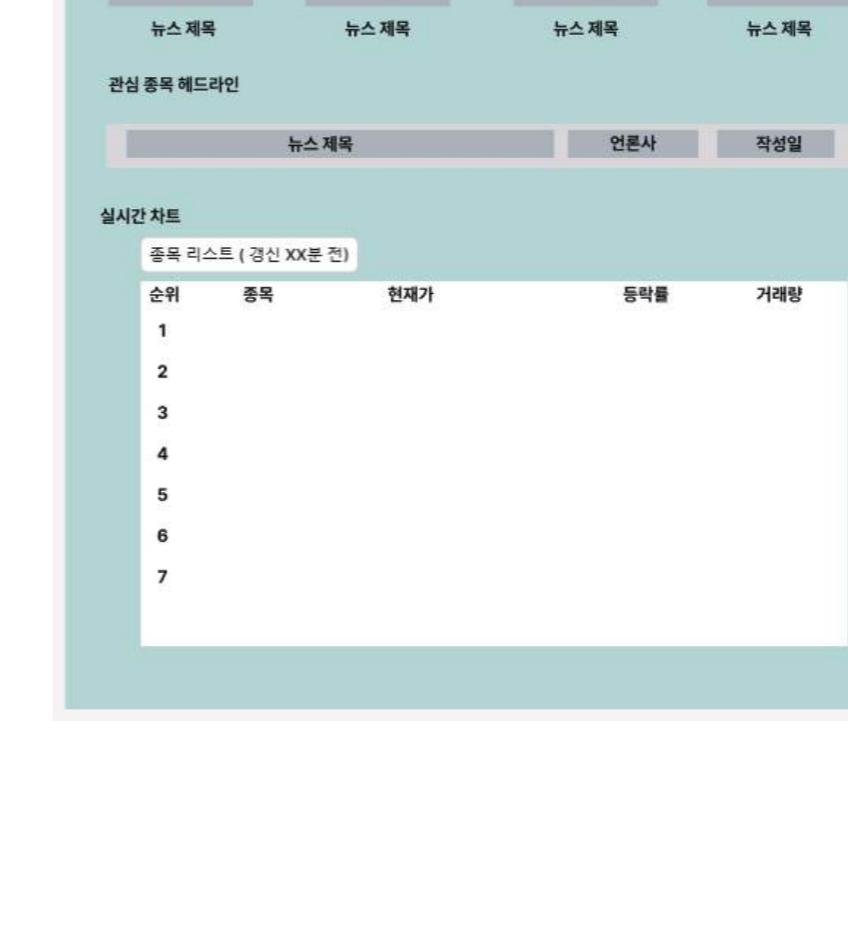
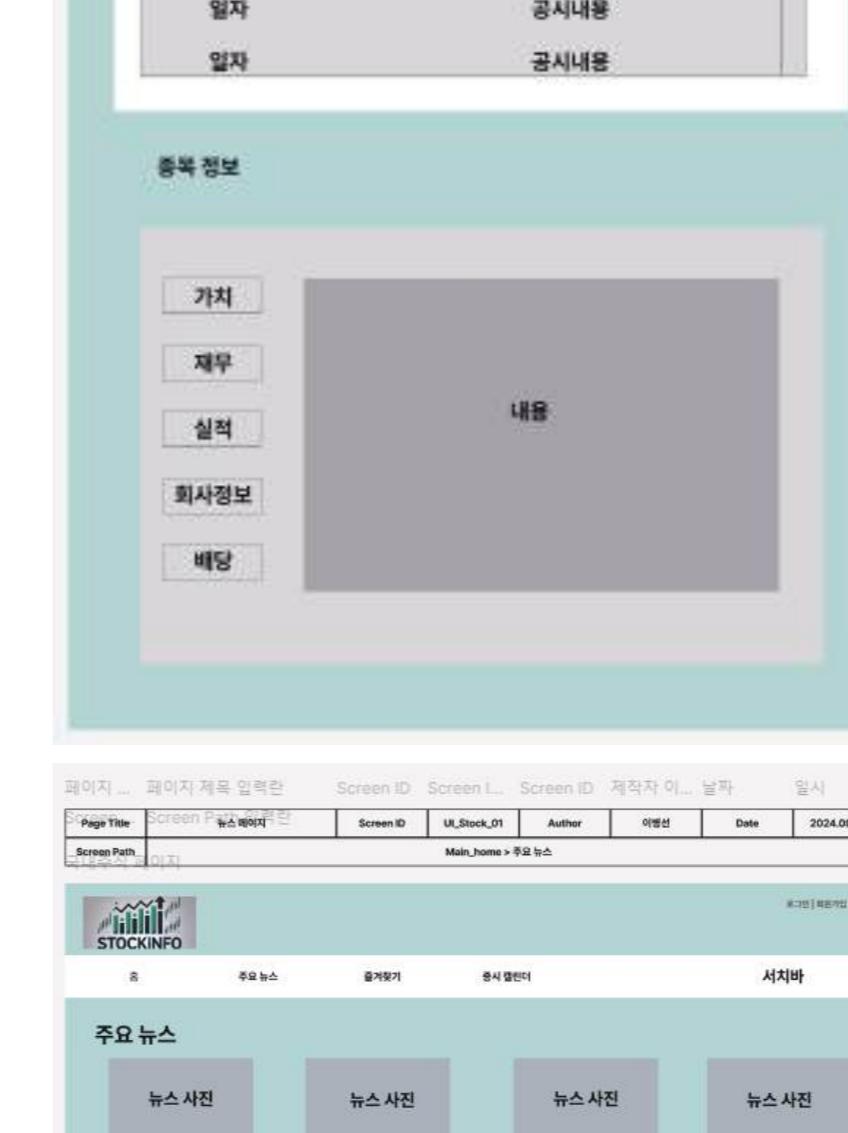
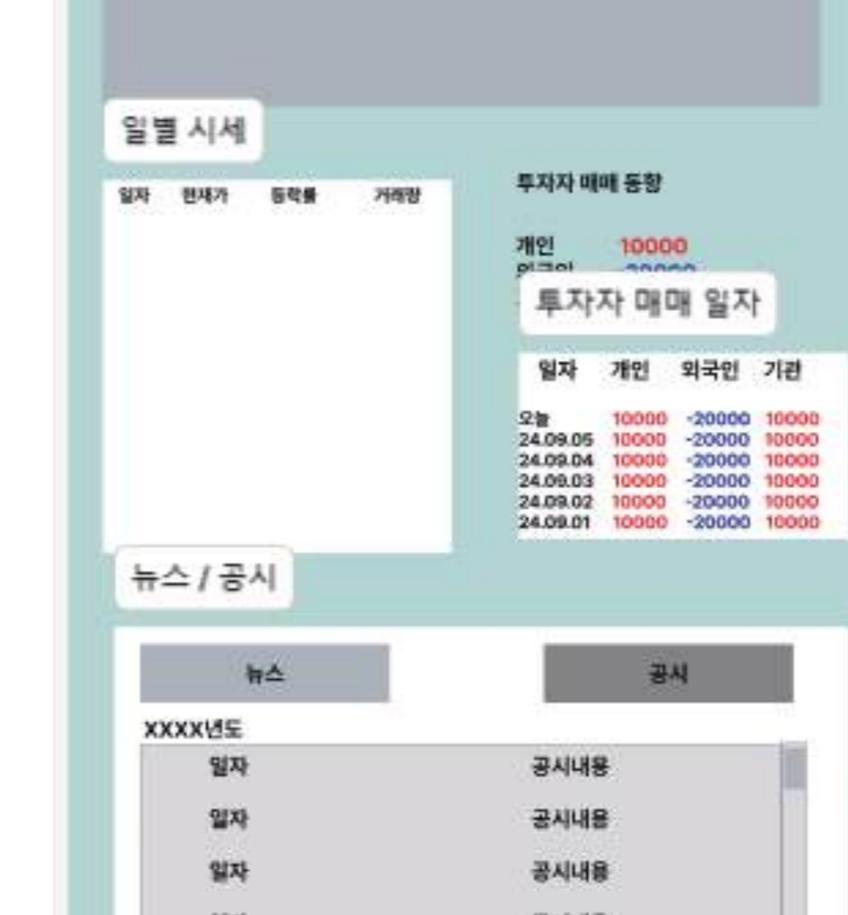
① 핵심기능



- 월간 뷰:** 사용자들이 한 달 동안의 주요 일정(예: 실적 발표일, FDA 승인 날짜)을 한눈에 볼 수 있도록 함
- 색상 코드:** 일정의 종류에 따라 색상을 다르게 지정하여 사용자들이 한눈에 일정을 구분할 수 있게 하였음
- 예: FDA 일정은 주황색, 실적 발표는 초록색, 상장 공시는 분홍색으로 구분**
사용자는 날짜를 클릭하여 세부 정보를 확인할 수 있으며, 다른 주식 일정(예: 실적 발표, FDA 승인 일 등)도 표시 가능
- 데이터 연동:** 실시간 업데이트: 공시 일정이나 FDA 승인 데이터는 실시간으로 업데이트되도록 백엔드 시스템과 연동해야 함
- 종목 알림 기능:** 사용자가 관심 있는 종목의 일정을 따로 알림 받을 수 있도록 푸시 알림이나 이메일 알림 기능을 추가할 수 있음
- API를 통한 DART(금융감독원 전자공시)와 같은 외부 데이터 소스에서 일정을 가져와 실시간으로 캘린더에 반영함**
- 날짜별 일정 표시:** 이벤트가 있을 경우, 간략한 텍스트나 아이콘으로 일정 요약을 표시합니다. 예를 들어, “FDA 승인”이나 “실적 발표”와 같은 텍스트 혹은 관련 아이콘을 표시하여 해당 날짜의 주요 일정을 직관적으로 볼 수 있게 하였음



- 월간 뷰:** 사용자들이 한 달 동안의 주요 일정(예: 실적 발표일, FDA 승인 날짜)을 한눈에 볼 수 있도록 함
- 색상 코드:** 일정의 종류에 따라 색상을 다르게 지정하여 사용자들이 한눈에 일정을 구분할 수 있게 하였음
- 예: FDA 일정은 주황색, 실적 발표는 초록색, 상장 공시는 분홍색으로 구분**
사용자는 날짜를 클릭하여 세부 정보를 확인할 수 있으며, 다른 주식 일정(예: 실적 발표, FDA 승인 일 등)도 표시 가능
- 데이터 연동:** 실시간 업데이트: 공시 일정이나 FDA 승인 데이터는 실시간으로 업데이트되도록 백엔드 시스템과 연동해야 함
- 종목 알림 기능:** 사용자가 관심 있는 종목의 일정을 따로 알림 받을 수 있도록 푸시 알림이나 이메일 알림 기능을 추가할 수 있음
- API를 통한 DART(금융감독원 전자공시)와 같은 외부 데이터 소스에서 일정을 가져와 실시간으로 캘린더에 반영함**
- 날짜별 일정 표시:** 이벤트가 있을 경우, 간략한 텍스트나 아이콘으로 일정 요약을 표시합니다. 예를 들어, “FDA 승인”이나 “실적 발표”와 같은 텍스트 혹은 관련 아이콘을 표시하여 해당 날짜의 주요 일정을 직관적으로 볼 수 있게 하였음



04 기대 효과 및 활용 방안

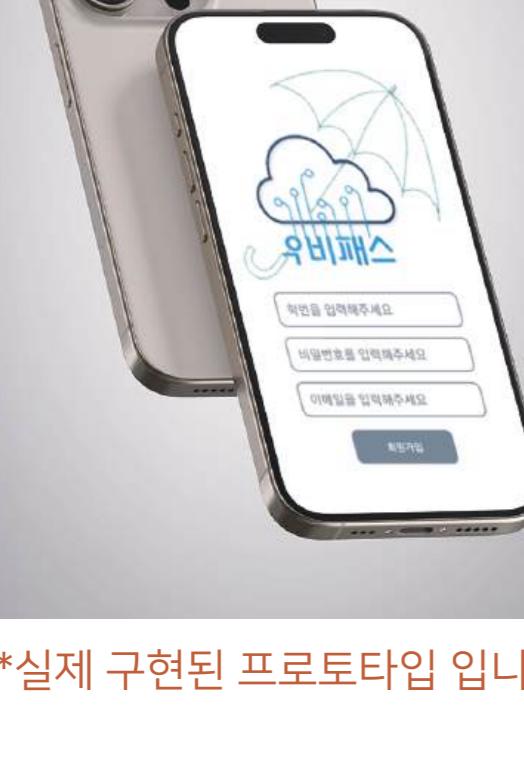
- 초보 투자자들에게 정보 제공:** 투자자들이 관심을 가지는 주요 일정(FDA 승인 일자, 실적 발표 일 등)을 한눈에 확인할 수 있어, 정보 검색에 드는 시간을 줄이고 의사 결정 속도를 높일 수 있음
- 초보 투자자들 리스크 관리 :** FDA 승인 일정이나 재무 보고 일정에 맞춰 포트폴리오 조정 가능
- 사용자 맞춤형 알림 서비스:** 사용자들이 특정 기업 또는 일정에 대해 정보를 받을 수 있도록 설정할 수 있음
- 기업 이벤트 캘린더:** 개별 기업의 실적 발표 일자, 주주총회, FDA 승인 등과 같은 중요한 이벤트를 한눈에 볼 수 있는 캘린더를 제공합니다. 이를 통해 투자자들은 전략적인 투자 결정을 내릴 수 있음
- 즐겨찾기 :** 관심 종목에 대한 맞춤형 정보 제공 기능에 원하는 정보를 손쉽게 찾아봄

우비패스

우산 대여 서비스 앱

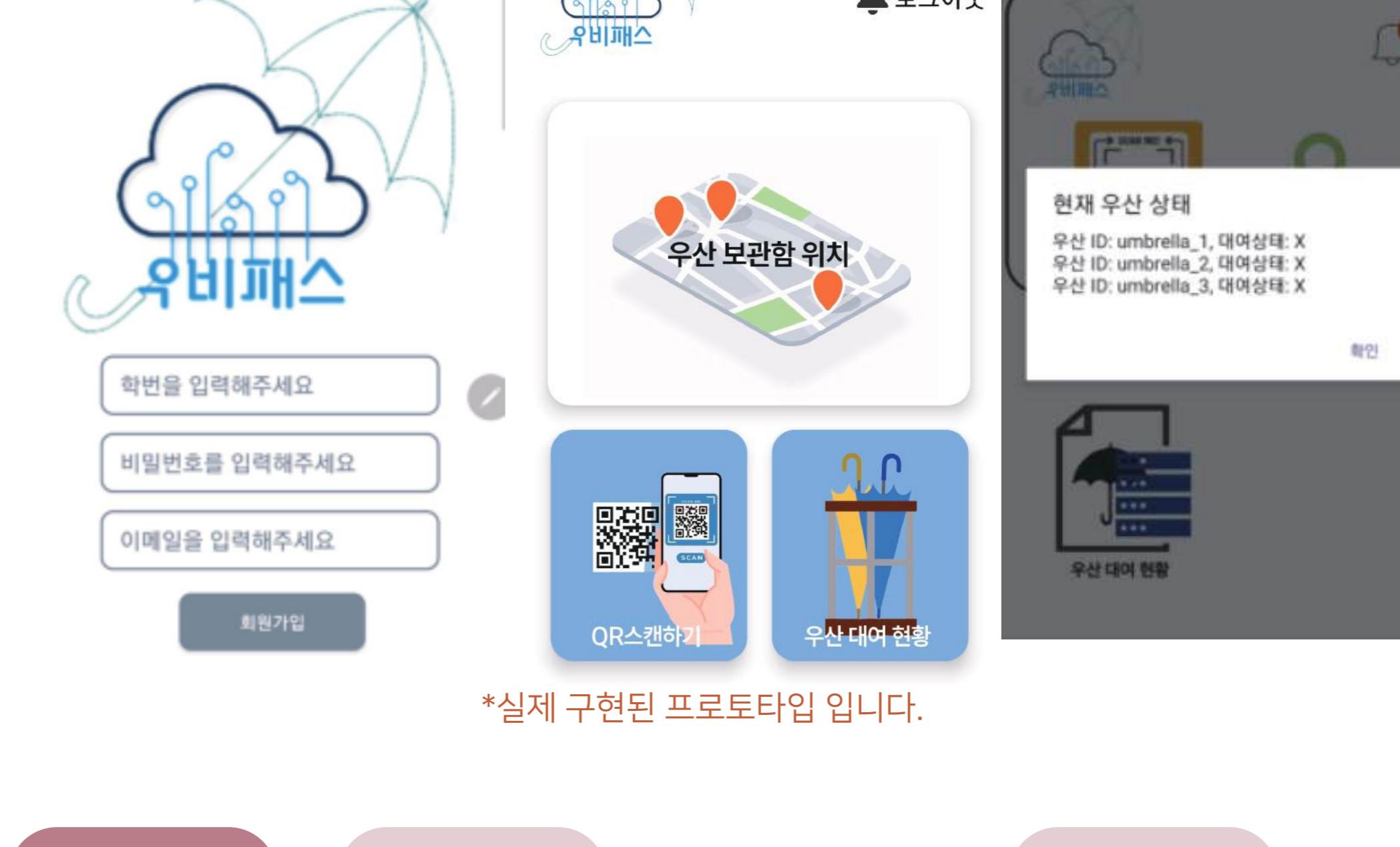
문지은, 한규영

01 프로젝트 개요



최근 기후 변화로 인해 도시 지역에서는 갑작스러운 비가 자주 발생함.
갑작스러운 기후 변화는 도시 거주자, 특히 바쁜 일정을 가지고 돈이 없는 20대 대학생들에게, 날씨 변화에 즉각적으로 대응할 수 있는 편리한 우산 관리 시스템이 필요함.

*실제 구현된 프로토타입입니다.



*실제 구현된 프로토타입입니다.

02 프로젝트 목표

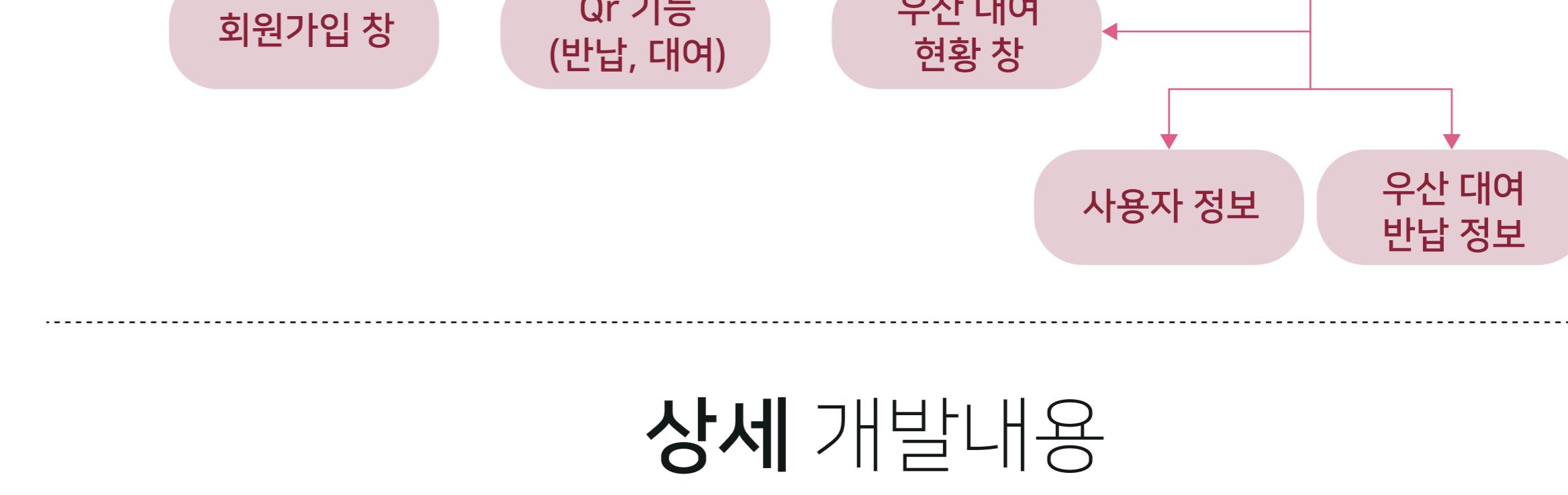
우산이 필요한 목원대 학생들이 쉽게 사용할 수 있는 직관적인 UI/UX를 설계하여 사용자 경험을 극대화, QR 코드 스캔, 우산 대여 및 반납 과정이 간단하고 빠르게 이루어질 수 있도록, 앱의 디자인과 동작을 사용자 중심으로 최적화. 또한 파이어베이스를 이용해 우산 대여 및 반납 데이터를 실시간으로 처리하고, 사용자의 대여 기록을 효율적으로 관리함

03 프로젝트 설명

1 핵심기능

- QR 코드 기반 우산 대여 및 반납**: 우산마다 부착된 QR 코드를 스마트폰 앱을 통해 스캔하면, 즉시 우산을 대여할 수 있으며 반납 시에도 같은 방식으로 우산 보관함 QR 코드를 스캔하여 간편하게 반납 처리
- 우산 대여 위치 정보 제공**: 앱은 사용자의 현재 위치를 기반으로 가장 가까운 우산 대여 스테이션의 위치를 실시간으로 안내. 지도 또는 리스트 형태로 근처 대여 지점을 찾아볼 수 있음
- 핵심기능 별 상세 설명**: 각 대여 스테이션의 우산 재고를 실시간으로 확인할 수 있어, 사용자가 대여 가능한 우산이 있는지 미리 알 수 있음
- 사용자 계정 및 대여 기록 관리**: 앱은 사용자별 계정을 통해 대여 및 반납 기록을 관리. 대여한 우산의 상태, 대여 시간, 반납 여부 등을 실시간으로 확인할 수 있음
- 연체 및 분실 관리**: 우산을 반납하지 않은 사용자를 관리하는 연체 알림 시스템을 통해 미반납 우산을 추적하며, 우산 분실 시 보상금 청구 등의 기능도 제공

2 개발 내용 및 프로토타입



상세 개발내용

- 사용자 계층 (Frontend)**: QR 코드 스캔: 우산을 대여 및 반납하기 위한 주요 수단. 실시간 대여 가능 여부 확인: 가까운 우산 스테이션의 우산 재고 확인. 푸시 알림: 우산 반납 기한이 다가오면 푸시 알림을 통해 사용자에게 알림.
- 앱 인터페이스 (API 및 클라이언트 사이드)**: QR 코드 인식 및 처리: 앱의 카메라를 사용해 우산에 부착된 QR 코드를 스캔하여 파이어베이스 서버로 데이터를 전달. 위치 기반 서비스: Google Maps API나 GPS를 통해 사용자에게 가까운 우산 스테이션 위치를 제공. 푸시 알림 기능: 파이어 베이스 클라우드 메시징(Firebase Cloud Messaging, FCM)을 통해 대여 기한 초과 시 연체 알림을 전송.
- 물리적 요소 (우산 및 보관함)**: 우산 및 QR 코드: 각 우산에 고유의 QR 코드가 부착되어 있으며, 이를 통해 대여 및 반납 과정이 자동으로 기록. 우산 보관함 및 스테이션: 우산이 물리적으로 보관되는 장소로, 사용자는 이곳에서 우산을 대여하거나 반납. 해당 장소의 우산 재고 상태는 실시간으로 서버에 업데이트.

04 기대 효과 및 활용 방안

- 경제적 이득**: 우산을 구매하지 않고 필요한 순간에 빌려 경제적인 부담을 줄일 수 있음. 편의점에 있는 우산들이 적어지거나 가격이 감소할 것.
- 환경 보호**: 일회용 우산 사용을 줄임으로써 자원 낭비를 줄일 수 있음.
- 도시 공공시설**: 대학 캠퍼스, 회사, 지하철역, 버스 정류장 등 도시 공공시설에 우비패스 시스템을 설치하여 시민들이 우산을 편리하게 이용.
- 광고 및 마케팅**: 자자체나 기업과 협력하여 광고 공간으로 활용하거나, 프로모션을 진행하여 서비스 홍보를 강화.

미생물 콜로니 카운터

집락계수 간편화 앱

김경태

01 프로젝트 개요



*실제 구현된 프로토타입입니다.

현재 상황: 자동 집락 계수기가 개발되어 상용화되었지만, 그 종 앱으로 실행가능한 것 중에 정확성이 낮은 앱도 많고, 실험실에서는 높은 비용과 통합 관리 솔루션의 부족으로 인해 정확성이 낮은 앱도 많고, 실험실에서는 높은 비용과 통합 관리 솔루션의 부족으로 인해

여전히 수동 계수에 의존하고 있음

문제 식별: 수동 집락 계수는 시간과 노동력이 너무 많이 소요되고 인적 오류가 발생하기 쉬움. 기존 자동 카운터는 비용이 많이 들고, 특히 소규모 실험실의 경우 완전히 접근할 수 없음

03 프로젝트 설명

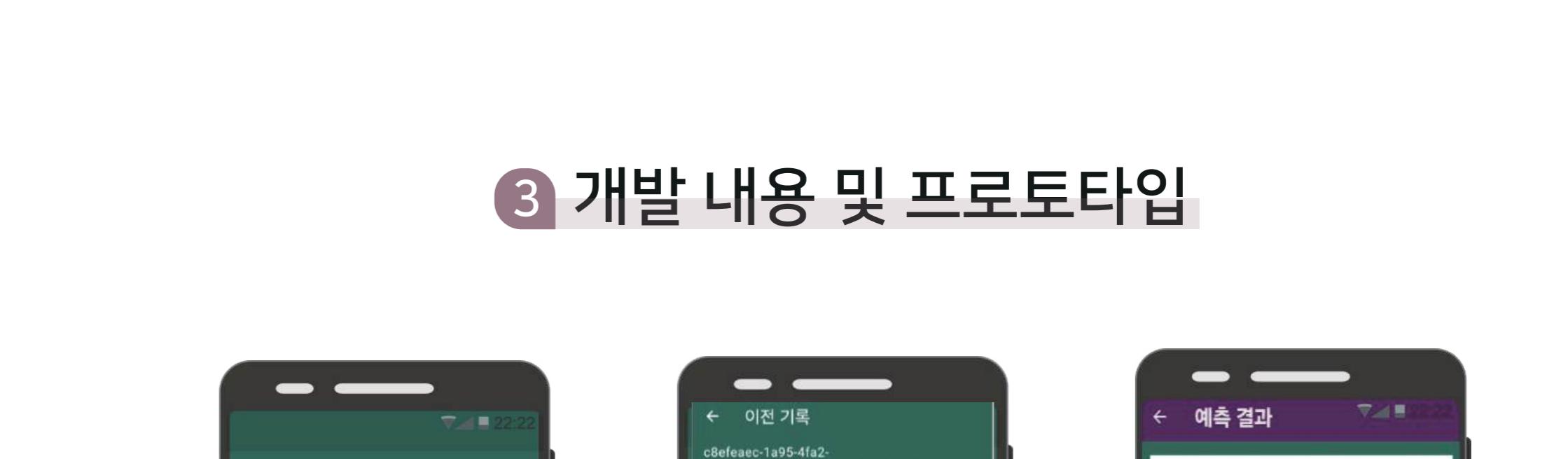
- 배양 배지에서 미생물 군집을 탐지해 계수할 수 있는 시스템
- 빠르게 결과를 볼 수 있게 심플한 인터페이스와 데이터 기록보기 시스템 제공
- 소규모 실험실의 자동화 가능성 향상

03 프로젝트 설명

1 핵심기능

- 사진 & 갤러리**: 카메라로 찍거나 갤러리에서 저장된 사진을 불러올 수 있음.
- 이전 기록 불러오기**: DB와 상호 작용해서 과거에 개수를 셨던 기록을 사진과 같이 볼 수 있음.
- 콜로니 카운팅**: 카메라나 갤러리에서 선택된 사진의 객체 탐지를 실시함.

2 서비스 구조도



3 개발 내용 및 프로토타입



04 기대 효과 및 활용 방안

- 정확성과 일관성**: 시스템은 머신 러닝을 사용하여 정확한 군집 계수를 제공하고, 이를 통해 인적 오류를 줄이고 여러 샘플과 운영자 간에 일관성을 보장함.
- 효율성**: 앱으로 처리하는 방식은 미생물 배양 배지 분석하는데 필요한 시간을 크게 줄여 실험실에서 더 많은 양의 샘플을 처리할 수 있음.
- 확장성**: 이 시스템은 다양한 미생물 종, 배양 배지 유형, 연구 또는 임상 환경에 적용할 수 있어 다양한 요구 사항에 매우 잘 적응할 수 있음.
- 모델은 일관된 결과를 보장하고, 수동 계산의 오차를 줄여 데이터의 신뢰성을 향상함.**
- 직접 세고 기록하는 과정을 자동화 시켜 비용 절감과 노동력을 크게 감소시킴.**
- 미생물학 연구에 필요한 수동작을 줄임으로써 연구원들은 결과를 해석하고 탐구하는데 집중해 다른 기술을 발전 시킬 수 있음.**
- 제약 및 생명공학 산업에서는 생산환경이나 제품 테스트에서 모니터링을 하여 프로세스의 품질과 효율성을 높일 수 있음.**

호주 워홀 핸드북 APP

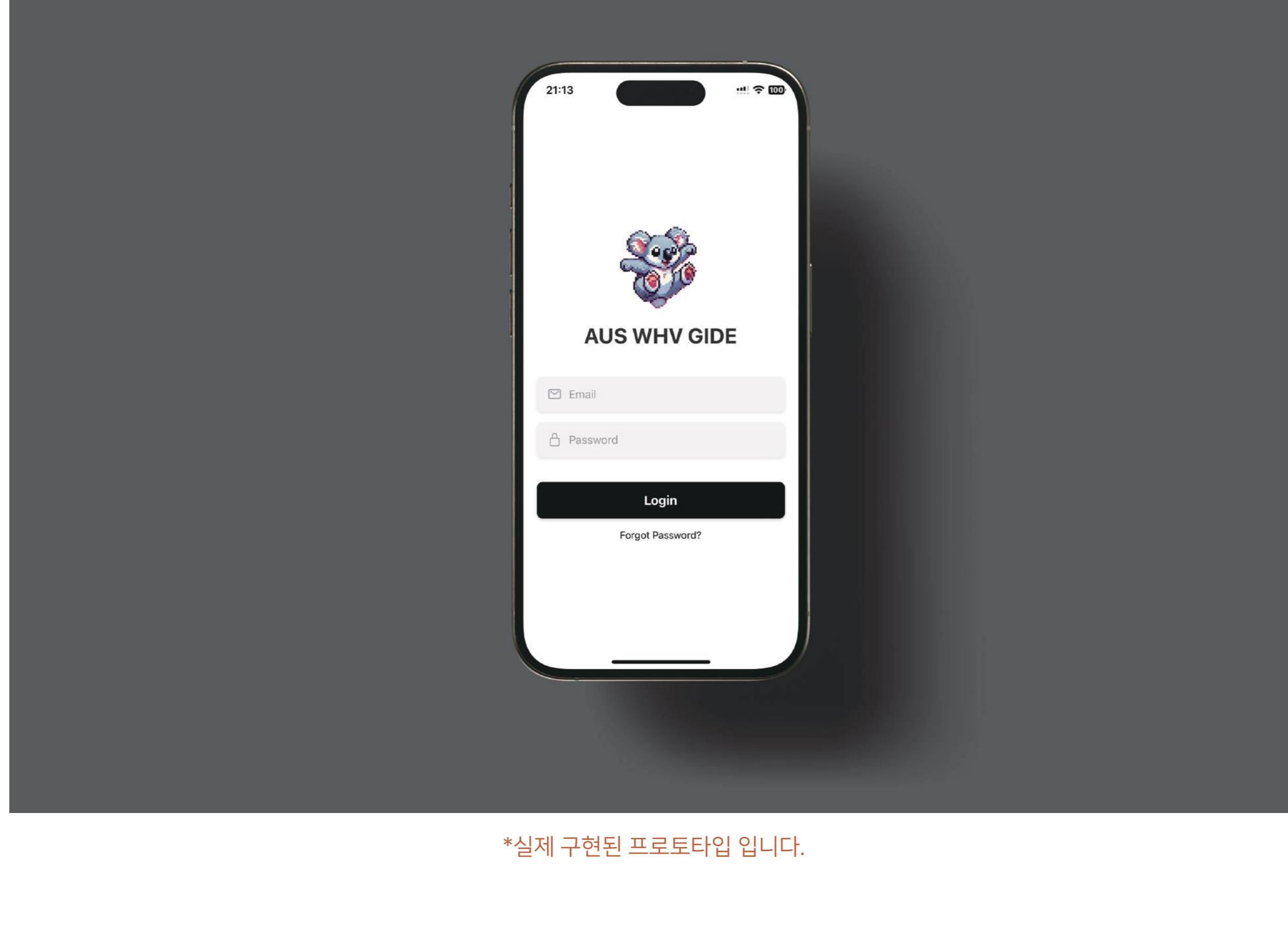
직관적인 워홀 가이드 앱



AUS WHV GIDE

최수빈

01 프로젝트 개요



*실제 구현된 프로토타입입니다.

해외(호주)에서 처음 독립했을 때 겪었던 여러 불편함을 개선하고자 이 앱을 개발하게 됨.
특히, 워홀러로서 누려야 할 권리와 그 범위를 명확히 알고, 복잡한 정보들을 쉽게 접근 할

수 있는 환경을 제공하는 것이 목표임

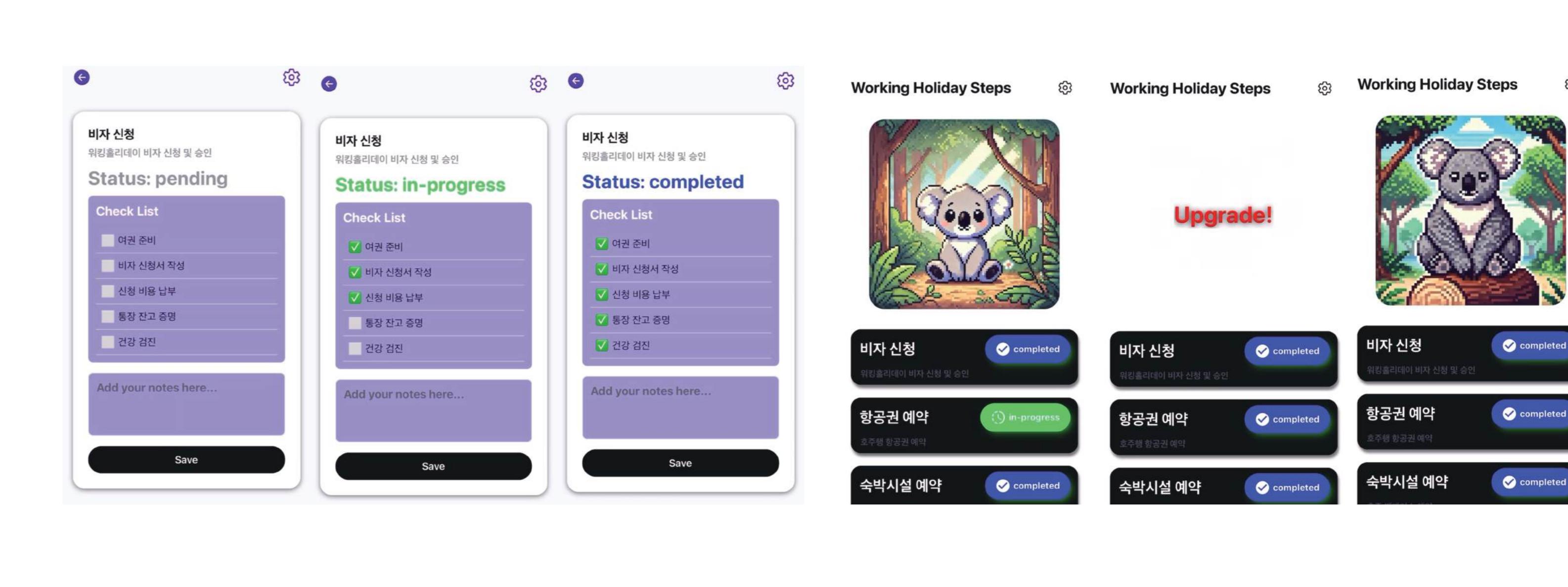
02 프로젝트 목표

1 정보 부족으로 인한
불법 노동 노출 위험
감소

2 정보 템색에 소비되는
시간과 노력 완화

3 복잡한 정보에 대한
쉬운 접근

- 사용자의 편의성 향상:** 복잡한 해외 생활 프로세스를 체계적으로 관리할 수 있어 사용자의 스트레스를 획기적으로 줄일 수 있음
- 구직 효율성 향상:** 체계적인 관리를 통해 사용자가 시간과 여유를 갖고 구직 더 투자할 수 있도록 도와줌
- 정착 속도 향상:** 워홀 구직활동을 위한 자격 및 준비과정이 평균 한달 정도 소요되는 반면, 본 어플을 통해 입국 후 2주안에 모든 준비가 완료 될 수 있도록 도와줌



03 프로젝트 설명

▪ 단계별 워홀 가이드 카드 시스템 :

-앱을 열면 화면에 여러개의 카드가 순서대로 나타난다. 각 카드는 워홀 준비부터 귀국까지의 한 단계를 나타냄

-카드들은 연결되어 있어, 전체 과정을 한눈에 볼 수 있음

▪ 각 카드는 세 가지 색상 중 하나로 표시된다.

-검정색 : 아직 시작하지 않은 단계

-파란색 : 현재 진행중인 단계

-초록색 : 완료된 단계

-사용자는 손가락으로 카드를 탭하여 각 단계의 상세정보를 볼 수 있고, 진행상황에 따라 카드 색상을 변경 할 수 있음

▪ 사용자(워홀러)가 카드의 메모를 수정하여 워홀 진행 상태를 저장할 수 있다.

-각 카드에는 '정보 입력' 버튼 기능을 담고 있다. 카드를 누르면 메모장 같은 팝업 화면이 나타남

-이 화면에서 사용자는 해당 단계와 관련된 중요한 정보를 입력하고 저장할 수 있음

-예를 들면 (호주 은행 계좌 번호, 세금 파일 번호, 호주 현지 전화번호, 인터뷰 날짜와 시간)

-입력한 정보는 카드 뒷편에 저장되어 안전하게 보관되며, 필요할 때마다 카드를 클릭하여 팝업창으로 쉽게 확인할 수 있음

▪ 체크리스트 진행상태에 따라 코알라가 업그레이드 됨

04 기대 효과 및 활용 방안

▪ 정보 접근성 개선:

필요한 모든 정보를 한 곳에서 관리함으로써 정보 찾기에 소요되는 시간과 노력을 줄임

▪ 시행착오 감소:

연결 리스트 형태의 관리로 중요한 단계나 서류를 놓치는 실수를 줄임

▪ 진행 상황 체크 환경 제공:

각 단계의 상태 (미정, 대기, 완료)를 시각적으로 표시, 전체 진행 상황을 한눈에 파악

▪ 단계별 가이드:

호주 착륙부터 정착까지의 전 과정을 단계별로 확인하고 관리 할 수 있음

▪ 확장 가능성:

호주 워홀에서 시작하여 다른 국가의 워홀 프로그램으로 확장할 수 있는 가능성이 있음

협업스테이션

개발자와 디자이너의 협업 플랫폼

강은수, 김경태, 김영현, 이재희

01 프로젝트 개요



*실제 구현된 프로토타입입니다.

공과대학 및 미술대학 학생들은 공모전과 해커톤에 참여하여 자신의 실력을 증명할 기회를
가지지만, 전공별로 팀을 꾸리고 협업할 기회는 많지 않음. 공과대학 학생들은 기능 구현에
집중하는 반면, 미술대학 학생들은 디자인 측면에 강점이 있지만, 이들이 함께 협업하지
않으면 시장 경쟁력이 떨어질 수 있음

또한, 공모전 및 해커톤에 대한 정보 접근성 부족, 팀 빌딩의 어려움, 경력 관리에 대한
필요성이 높아지면서 이를 해결하기 위한 플랫폼의 필요성이 대두되었음

02 프로젝트 목표

- 공모전 및 해커톤 정보 제공 플랫폼 구축

공모전과 해커톤 정보를 한곳에 모아, 사용자들이 쉽고 빠르게 접근할 수 있는 정보를
제공하는 플랫폼을 구축하는 것을 목표로 함. 이를 통해 학생들이 흘러진 대회 정보를
효율적으로 탐색하고, 참가 기회를 높일 수 있음

- 효율적인 팀 빌딩 환경 제공

다양한 전공의 학생들이 쉽게 팀을 구성하고, 원활하게 소통할 수 있는 환경을 조성함.
채팅과 게시판 기능을 통해 사용자들이 팀원과 빠르게 소통할 수 있도록 하고, 효율적인
협업이 가능하도록 지원함

- 포트폴리오 관리 및 공유 기능 개발

사용자가 공모전 및 해커톤에서 쌓은 이력을 기록하고, 이를 다른 사용자들과 공유할 수
있는 포트폴리오 기능을 개발함. 이를 통해 팀을 구성할 때 필요한 정보를 제공하고,
참가자들이 자신의 성과를 체계적으로 관리할 수 있게 함

▪ 공모전 및 해커톤 정보 접근성 향상

▪ 효율적인 팀 빌딩 및 협업 지원

▪ 포트폴리오 관리 및 공유 기능 제공

▪ 사용자 및 팀원 알림 기능

▪ 안정적인 데이터 관리 및 보안

03 프로젝트 설명

1 핵심기능

▪ 대회 소개 기능 공모전과 해커톤 정보를 제공하며, 분야별, 마감일 순으로 정렬하여 사용자가 쉽게 원하는 대회를 찾을 수 있음

▪ 팀 구성 지원 기능 팀원을 찾거나 팀에 합류할 수 있도록 돕는 기능으로, 게시판과 채팅을 통해 소통을 지원함

2 개발 내용 및 프로토타입

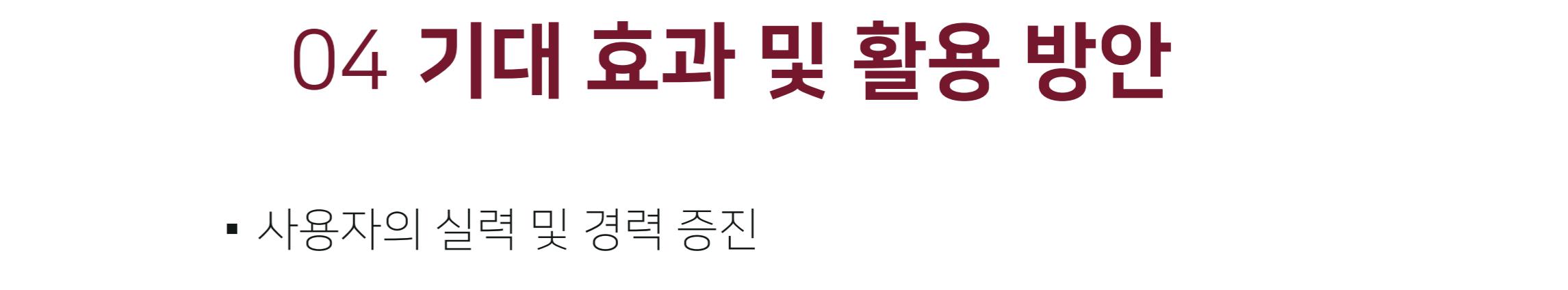
▪ 개발 도구 Android Studio, Kotlin

▪ 백엔드 Firebase를 사용하여 사용자 데이터, 대회 정보 팀 빌딩 게시물 등의 데이터를 관리

▪ 대회 소개기능 개발 사용자가 원하는 대회 정보를 신규순, 마감순, 분야별로 검색하고 정렬할 수 있는 UI/UX 구현

▪ 팀 구성 지원 기능 사용자들이 팀원 모집 게시물을 올리고, 게시물 작성자와 1:1 채팅을 할 수 있는 기능을 구현

3 서비스 구조도



04 기대 효과 및 활용 방안

▪ 사용자의 실력 및 경력 증진

▪ 공모전 및 해커톤 참여 활성화

▪ 다양한 전공 간 협업 촉진

▪ 취업 준비에 활용

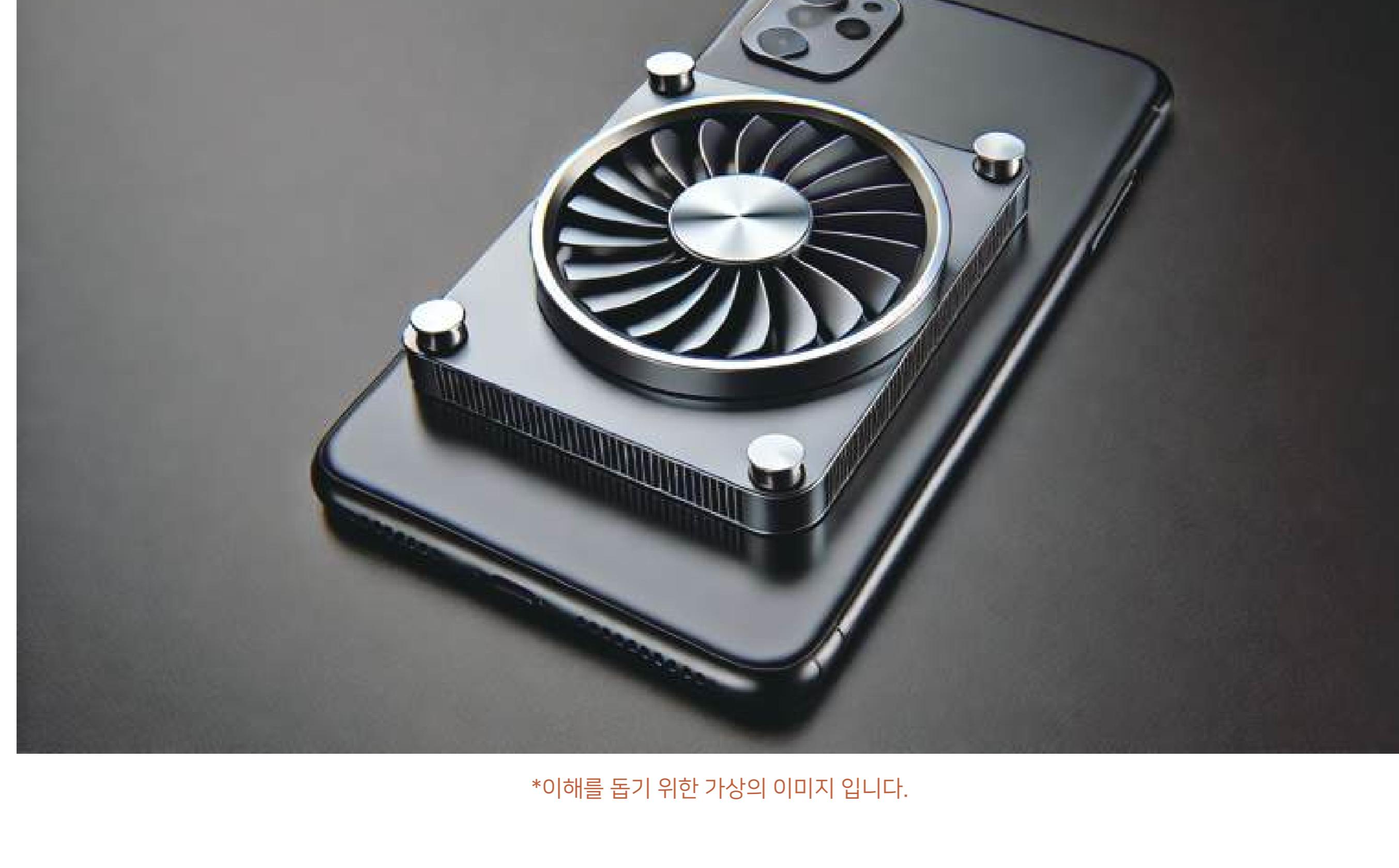
▪ 대학 및 교육 기관에서 활용하여 경력 활성화

블리즈 팬

스마트폰 배터리 수명을 위한 쿨러

김경진, 명석진, 신현국

01 프로젝트 개요



*이해를 돋기 위한 가상의 이미지입니다.

특정 상황에서 스마트폰의 발열량이 너무 많아 배터리의 기대 수명이 너무 낮아짐.
예를 들어 퀄리티가 너무 높은 게임, 최적화가 좋지 못한 앱, 단순 장시간 켜놓고 있어야 하는
상황에서 스마트폰의 발열량을 줄여 배터리의 기대 수명을 늘리고, 사용감을 개선 함

02 프로젝트 목표

스마트폰 후면의 GPU 사용으로 인한 집중 발열면에 부착할 쿨러 본체 시제품을 완성

본체와 블루투스로 연동되어 온도센서로 측정한 값을 화면에 숫자로 표시하는

애플리케이션의 개발

03 프로젝트 설명

1 핵심기능

- 발열 제어 쿨러를 스마트폰 후면의 발열면에 부착하여 발열의 제어. 본체의 메인보드와 연결된 온도센서에서 측정한 값을 보드에 입력
- 블루투스 기능 온도 센서로 측정한 값을 스마트폰 화면에 숫자로 표시. 입력된 값을 블루투스로 연결된 스마트폰 앱 화면에 °C로 표시

2 개발 내용 및 프로토타입

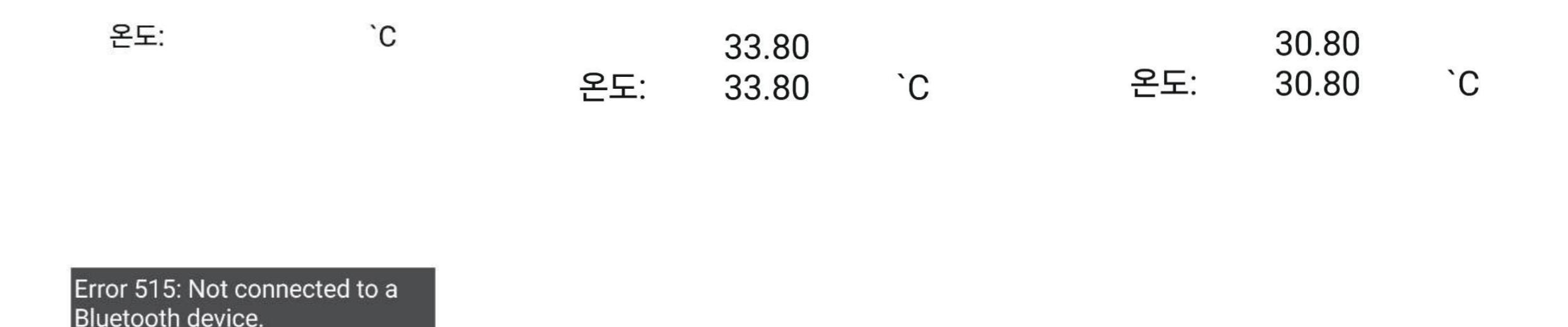


*실제 구현된 프로토타입입니다.



연동되는 스마트폰 어플리케이션

하드웨어와 연동되는 스마트폰 앱



연결 전 화면 쿨러 작동 전 화면 쿨러 작동 후 화면

04 기대 효과 및 활용 방안

- 사용자의 스마트폰 배터리의 수명 증가
- 너무 뜨거운 발열을 줄여 사용감을 개선
- 고사양 게임을 즐길 때
- 최적화가 좋지 못한 앱을 사용할 때
- 페이셜 트래커 등 장시간 휴대폰을 켜 놓아야만 할 때

ABC 유모차

안전을 위한 자동 브레이크 유모차

김영운, 박도은, 박한민

01 프로젝트 개요



*이해를 돋기 위한 가상의 이미지입니다.

유모차 안전 문제 발생에 대한 해결방안 필요성이 대두됨. 자동 브레이크 시스템 유모차

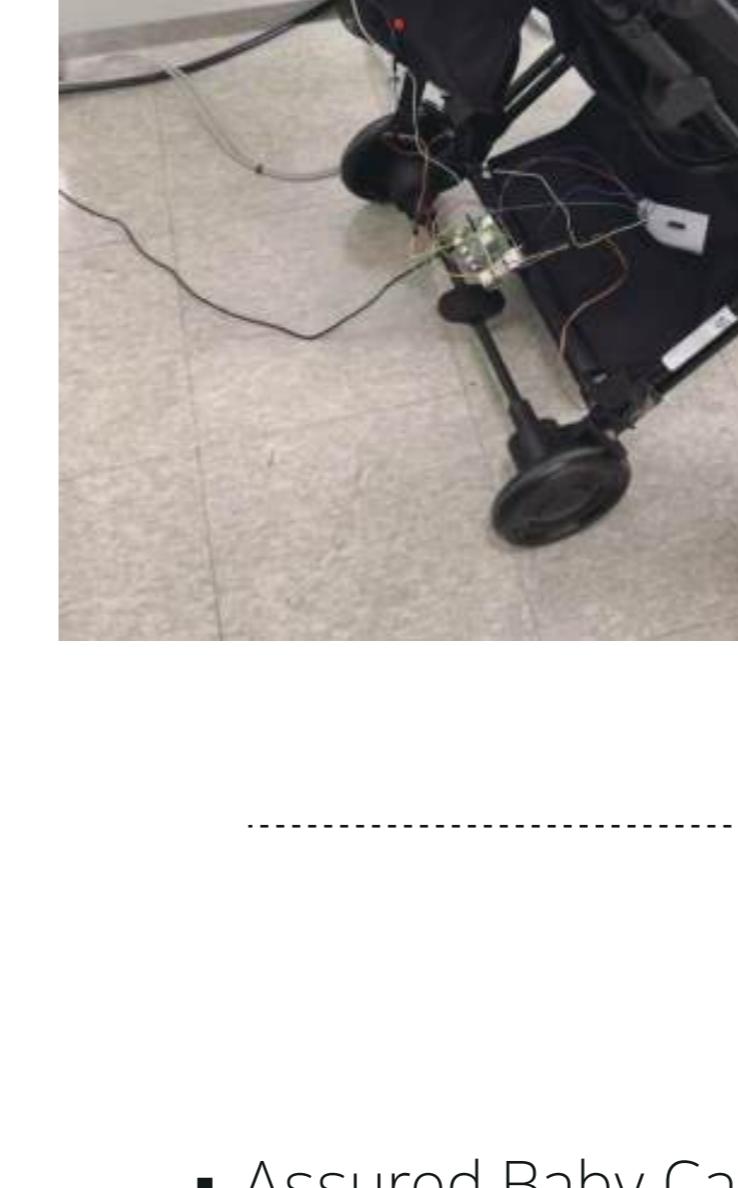
개발을 통한 문제 해결하고자 하며 부모가 유모차를 제어하는 데 필요한 위험부담을

감소시키고 유모차의 안전성 현저하게 향상 시킬것임

- 심리적 안정 부모의 불안감 해소: 안전성이 강화됨에 따라 부모가 유모차 사용 시 느끼는 불안감을 줄이고, 더 편안하게 외출 가능

03 프로젝트 설명

1 개발 내용 및 프로토타입



02 프로젝트 목표

- 가속도, 자이로, 감압 센서를 활용한 브레이크 제어
- 보호자가 발견 못한 장애물을 초음파 센서로 감지 및 경보
- 아이의 심박수 체크 후 이상 있을 시 경보

- 안전성 향상 자동 제어 브레이크: 경사로 및 불안정한 지형에서 유모차가 미끄러지지 않도록 자동으로 브레이크가 작동

사고 예방: 부모가 손잡이 스위치를 통해 간편하게 제어 가능, 실수로 인한 사고 감소

- 사용자 편의성 간편한 조작: 부모가 손쉽게 제어할 수 있는 직관적인 스위치 디자인
- 휴대성: 가볍고 접이식 디자인으로 이동 중에도 편리하게 사용할 수 있음

- 다양한 지형 대응 적응력 있는 설계: 평지, 경사로, 올퉁불퉁한 도로 등 다양한 환경에서의 안정적인 사용 보장

주행 안정성: 자동 브레이크 시스템이 있어 부모가 신경 쓰지 않고도 안전하게 이동 가능

04 기대 효과 및 활용 방안

- Assured Baby Carrier의 기능 중 하나인 자동 브레이크 기능은 다른 일반 유모차의 기능과 달리 1차 유모차 사고 및 2, 3차 추가 사고까지 예방하는 성과와 오르막길에서는 앞바퀴에 작동되는 브레이크, 내리막길에서는 뒷바퀴에 작동되는 브레이크를 통해 급제동 시 유모차 뒤틀림 현상을 완화하는 성과를 기대할 수 있음
- Assured Baby Carrier의 손잡이에서 보호자가 유모차를 잡고 있는지 감압센서를 이용하여 식별함 감압 센서에 압력이 입력되지 않을 때 보호자가 유모차를 제어하지 않는다고 판단하여 바퀴의 브레이크를 작동시킴 사람의 손이 닿지 않았을 때 일어날 수 있는 유모차 사고를 사전에 예방할 수 있음
- 장애물을 감지하여 경보음을 내고 일정 거리 이상 가까워지면 자동으로 제어하게 됨. 길거리 하단에 존재하여 보호자 시야에 가려진 장애물을 미처 발견하지 못했을 때 이 기능으로 충돌 사고를 예방할 수 있음
- 유모차에서 보통 아이와 보호자가 마주보지 않아 보호자가 아이의 상태를 실시간을 확인하지 못함 이를 Assured Baby Carrier 내부에서 아이의 심박수를 측정하여 실시간으로 보호자에게 아이의 상태에 대해 알려주고 경고함
- Assured Baby Carrier의 기능 중 자동 브레이크 기능은 유모차에서만 아니라 짐을 나를 때 사용되는 캐리어나 마트에서 사용하는 카트 등의 내리막 안전사고가 발생할 수 있는 곳에서 다양면으로 활용이 가능함
- 추후 Assured Baby Carrier에 브레이크 기능뿐만 아니라 오르막길에서 밀기 편하도록 모터를 이용하여 조금의 힘으로 오르막길을 편하게 오를 수 있게 하는 기능을 유모차의 무게를 최대한 증량하지 않고 사용할 수 있게 연구할 예정

저희랑 스프링클러 샤워 하실래요?

AI 화재 감지 스프링클러

김지현, 윤인수, 이동준

01 프로젝트 개요



*이해를 돋기 위한 가상의 이미지입니다.

대전 한국타이어 화재사건, 대전 현대 프리미엄 아울렛 화재사건 등 화재 초기대응 미흡,

화재 센서 오작동으로 인한 대전의 사고들로 이와같은 사고가 재발하지 않기 위해

프로젝트를 기획함

02 프로젝트 목표

기존 스프링클러는 화재를 늦추는 것이 목적이지만, 스마트 스프링클러는 화재 발생 위치에

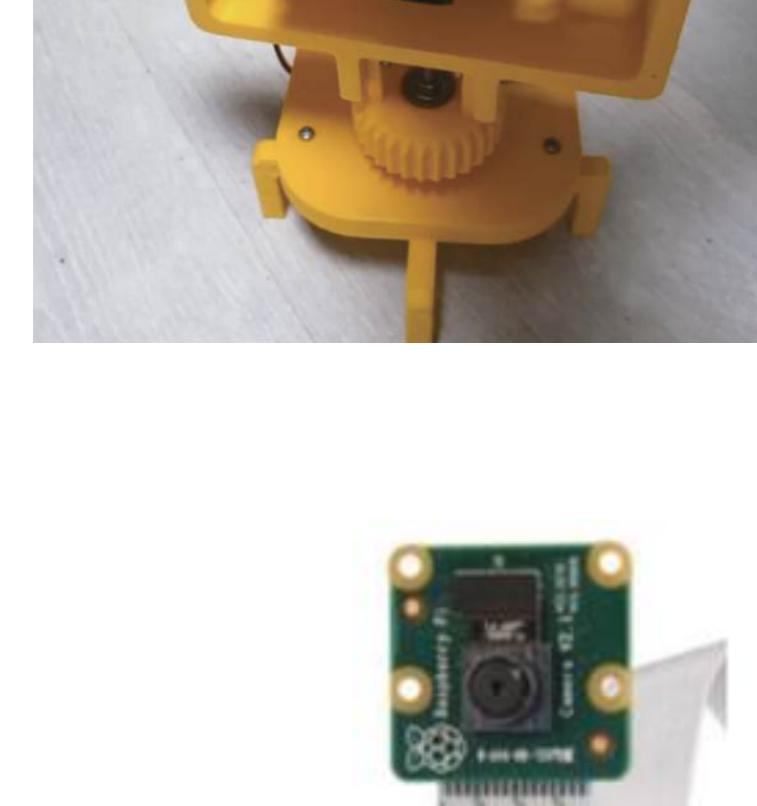
직접 물을 분사하여 초기 화재진압이 목적이며 초기에 화재를 진압함으로써 화재 시 발생

되는 2차 피해를 최소화 함. 또한 대형 화재가 일어나는 이유중 하나인 사각지대를

최소화하여 대형 화재를 예방함

03 프로젝트 설명

① 개발 내용 및 프로토타입



X축 Y축 이동을 하며 돌아가는 시점내에 물을 분사할 수 있도록 오차

범위에 어긋나지 않게 호스를 부착하여 사용할 예정

*실제 구현된 프로토타입입니다.

하드웨어 구성



스마트팟

Wi-Fi 기반 스마트 화분

Embedded HW/SW

김영현, 이재희

01 프로젝트 개요



*이해를 돋기 위한 가상의 이미지입니다.

코로나19 대유행으로 스트레스와 불안을 호소하는 사람들이 증가하면서, 정서적 안정을 위한 취미로 식물 키우기가 주목받게 되었음. 그러나 많은 사람이 물 주기, 온도 조절,

적절한 식물 관리의 기본 지식이 부족해 식물 관리에 실패하는 사례가 많이 발생함. 이러한

문제점을 해결하기 위해 스마트 화분인 스마트팟을 기획하였음

02 프로젝트 목표

스마트폰 애플리케이션에서 스마트 화분의 토양 습도, 대기 온도와 습도 정보를 인터넷을 이용해 실시간으로 모니터링할 수 있도록 지원하며 대시보드 등의 편의 기능을 제공함.

대표적으로 식물의 최적 조건 데이터를 제공해 사용자가 정확한 관리 방법을 이해할 수 있으며, 물을 주어야 할 때 스마트폰 앱으로 알림을 줘 사용자가 물을 주는 것을 까먹지

않게 하고 물을 너무 많이 주었을 경우 사용자한테 경고 알림을 주어 물바른 물 주는 습관을

지닐 수 있도록 지원함

- 식물 관리에 어려움을 겪는 초보자들이 식물을 건강하게 키울 수 있도록 지원
- 맞춤형 관리 지침을 제공하여 사용자가 식물 키우기를 포기하지 않도록 지원
- 정확한 데이터를 통한 적시의 알림을 통해 사용자가 식물을 적절하게 관리할 수 있도록 지원
- 식물과의 상호작용을 통해 사용자가 심리적 안정과 치유 효과를 경험할 수 있도록 지원

03 프로젝트 설명

① 핵심기능

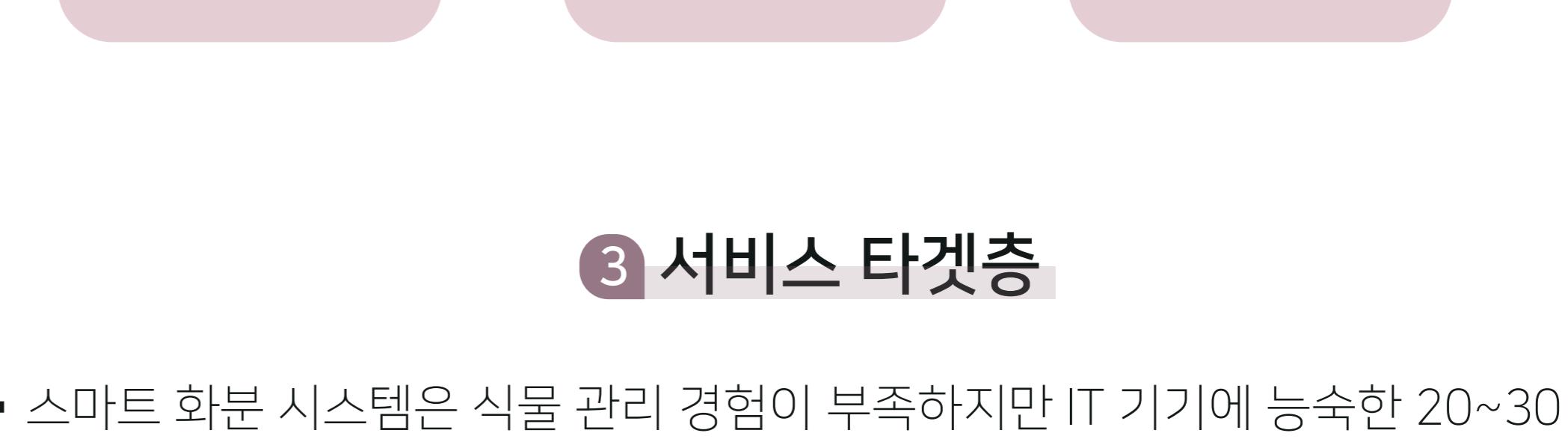


*이해를 돋기 위한 가상의 이미지입니다.

▪ 급수 주기 예측 식물 관리 패턴, 환경적 요소(온도, 습도 등), 그리고 식물의 종류에 따른 수분 요구량을 분석해 최적의 물주기 주기를 예측함

▪ 실시간 식물 관리 esp32 모듈과 토양 습도 센서, 온습도 센서를 사용해 식물의 상태를 실시간으로 모니터링함

② 서비스 구조도



③ 서비스 타겟층

▪ 스마트 화분 시스템은 식물 관리 경험이 부족하지만 IT 기기에 능숙한 20~30 대를 주 대상으로, 효율적인 식물 관리를 원하는 바쁜 현대인을 주 사용자로 함

04 기대 효과 및 활용 방안

- 급수 주기 예측 기능을 통해 초보자도 쉽게 식물을 관리할 수 있음
- 식물을 오래 관리하는 과정에서 우울증이나 불안감을 완화하는 효과를 기대할 수 있음
- 식물 처음 키우는 사람도 관리 잘할 수 있도록 지원해 식물 키우는 것을 그만두지 않을 수 있음
- 개인이 일상 생활 속에서 손쉽게 정서적 안정감을 찾을 수 있는 도구로 활용될 수 있음
- 학교나 교육 기관에서 식물 관리와 IT 기술을 결합한 교육적 도구로 활용될 수 있음

차량 트렁크에 부착하는 다목적 반자동 리프팅 시스템

모빌리티에 접목된 리프팅 시스템

순천향대학교

이현준, 김영훈, 김민주, 이승복

01 프로젝트 개요



*이해를 돋기 위한 가상의 이미지입니다.

접이식 전기 자전거의 무거운 무게로 차량 적재 시 큰 힘이 필요하며 접이식 자전거의 특장점을 충분히 활용 할 수 없다는 문제점을 인식하여 이 프로젝트를 기획 하였음

02 프로젝트 목표

1 전기 자전거 적재를 도와주는 리프팅 시스템 개발 목표

2 다목적 리프팅 활용

3 미래 모빌리티 접목

- 사용자들에게 트렁크 적재에 대한 편리함을 제공
- 사용자들에게 트렁크 보관에 대한 편리함을 제공
- 라스트 마일 서비스의 활성화

03 프로젝트 설명

1 핵심기능

- 반자동 리프팅** ····· 반자동으로 전기자전거, 물류, 짐 등 리프팅하여 힘을 최소한으로 사용하도록 함
- 반자동 폴딩** ····· 리프팅 된 물품을 반자동으로 접음 기능
- 공간 활용 및 짐 고정** ····· 공간을 효율적으로 활용하며 적재된 짐을 고정하는 기능

2 서비스 구조도

· 차량 트렁크 내부에 부착하는 다목적 리프팅 시스템은 반자동의 기능을 활용한 기계 구조적 제품임. 라스트 마일에 활용되는 전기자전거와 기타 물류, 짐 등을 리프팅 암 구조 형태의 하드웨어를 활용해 편리하게 보관할 수 있음

· 차량 트렁크 내부에 고정할 수 있는 매립형 레일, 폴딩을 위한 리프트 암, 견인 및 고정을 위한 장치가 있음

3 개발 내용 및 프로토타입



*실제 구현된 프로토타입입니다.

4절 링크 구조로 hydraulic telescope system을 활용한 리프트의 CAD 초안

4 서비스 타겟층

- 20~40대 차량 운전자 및 탑승자를 대상으로 하되, 특히 자전거, 개인 짐, 물류 등 트렁크에 보관하여 무거운 물건을 옮겨야 하는 남녀 모두를 대상으로 함
- 라스트 마일에 사용될 모빌리티를 보관하려는 사용자들을 대상으로 함

04 기대 효과 및 활용 방안

- 손쉬운 적재로 운전자에게 편리성을 제공
- 미래 모빌리티와 전기 자전거의 연계
- 전기자전거 뿐만 아니라 무거운 무게의 짐을 실어주는 Robotic Arm으로써의 활용
- 리프트 시스템에 전기자동차의 V2L 시스템을 접목하여 전기자동차와의 연계

던전타워서바이벌

모바일 솔로 플레이 게임

Game SW

노형래

01 프로젝트 개요



*실제 구현된 프로토타입입니다.

게임시장이 급격히 성장함에 따라 다양한 게임이 등장하고 이중 스마트폰의 대중화로 인해 모바일 게임의 수요가 늘어났기에 해당 주제를 선택 하였으며, 특히 혼자서 게임을 하고 싶어하는 사람들을 위해 플레이어가 게임 진행 중 다양한 능력과 아이템을 선택할 수 있도록 하여, 개인의 플레이 스타일에 맞춘 전략을 구사할 수 있게 함.

이는 반복 플레이의 재미를 극대화하기 위해 주제를 선정하게 됨

03 프로젝트 설명

1 서비스 구조도



2 개발 내용 및 프로토타입



· 플레이 내용에 따른 캐릭터의 해금

· 자유로운 스킬 선택 및 조합

· 간단한 조작

· 오브젝트풀을 생성 및 관리를 통해 통합적인

오브젝트 관리

02 프로젝트 목표

던전타워서바이벌의 개발 목표는 간단하고 직관적인 게임플레이를 중심으로 다양한 스킬과 아이템을 구현했으며, 단순한 몬스터부터 원거리 공격을 하는 몬스터까지 다양한 적을 도입함. 각 캐릭터는 시작 스킬이 달라 전략적인 플레이를 유도하게 했으며, 높은 리플레이성을 보장하는 게임으로 개발되었으며, 지속적인 업데이트와 새로운 콘텐츠 추가가 용이하도록 설계됨

- 반복 플레이의 즐거움:** 다양한 조합과 전략을 통해 매번 새로운 경험을 제공하여, 플레이어가 지속적으로 게임에 참여하고 즐길 수 있는 환경을 조성
- 자신만의 전략 수립:** 플레이어가 능력과 아이템을 선택함으로써, 개인의 플레이 스타일에 맞춘 독특한 게임 경험을 제공
- 혼자서 즐길 수 있는 여가 활동:** 혼자서 편안하게 게임을 즐길 수 있도록 하여, 스트레스 해소와 여가 시간을 효과적으로 활용할 수 있는 기회를 제공
- 도전과 성장:** 플레이어가 목표를 설정하고 성취함으로써, 자기 발전의 기회를 제공하고, 게임 내에서의 성취감을 느낄 수 있도록 함

04 기대 효과 및 활용 방안

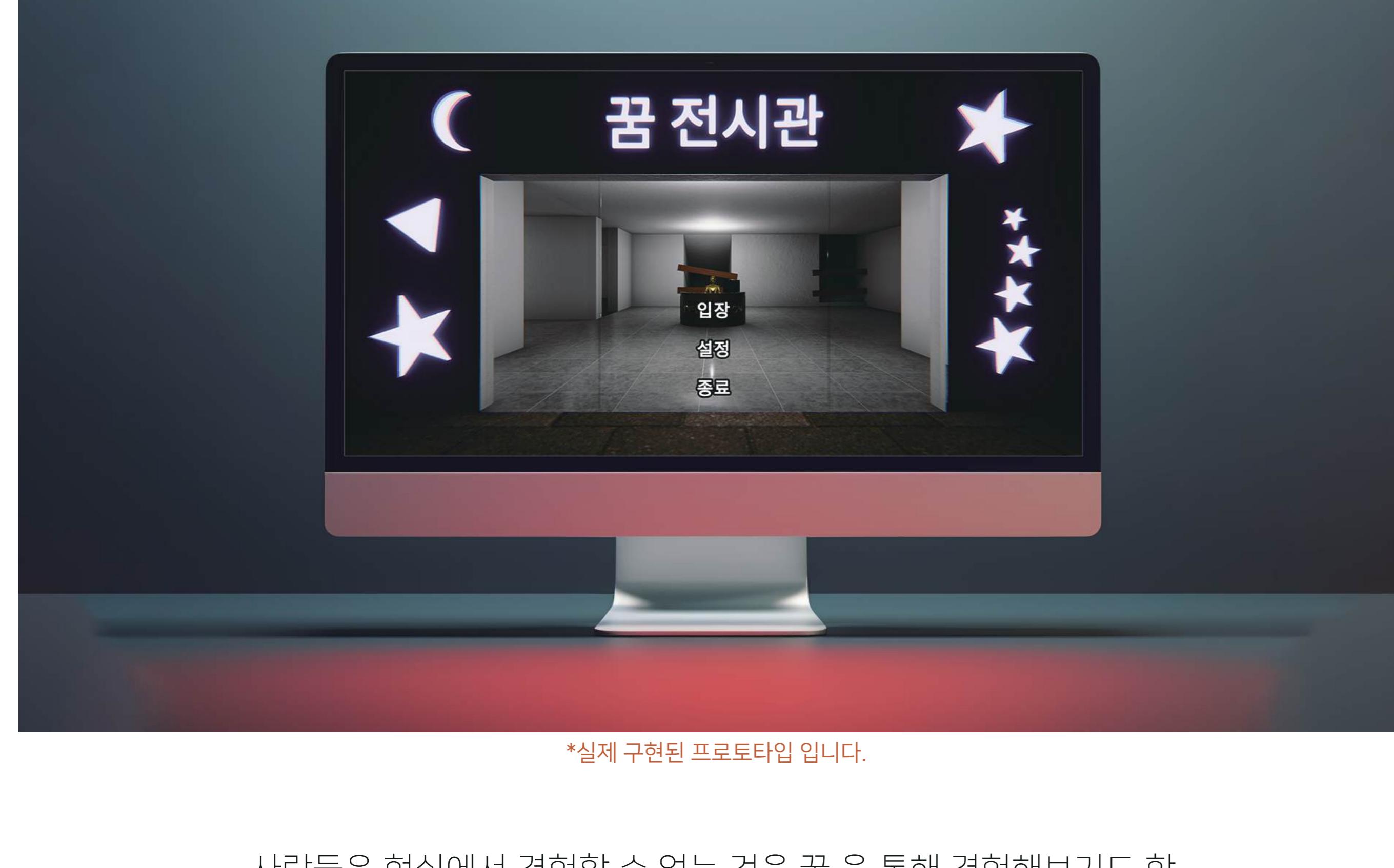
- 남녀노소 제한없이 가벼운 플레이
- 게임 플레이를 통한 스트레스 해소
- 몬스터와 아이템, 공격 방법등 추가로 더욱 다양하게 컨텐츠 확장이 가능
- 해당 게임의 스토리를 기반으로 스토리확장 및 다른 게임 개발 가능

꿈 전시관

공감과 나눔을 위한 꿈 체험 게임

김민태, 김준수, 김진우

01 프로젝트 개요



*실제 구현된 프로토타입입니다.

사람들은 현실에서 경험할 수 없는 것을 꿈을 통해 경험해보기도 함.
그러나 자신이 원하는 꿈을 마음대로 꿀 수 있는 것은 아니기에, 가상 세계인 '꿈 전시관'을
통해 내가 꾸고 싶은 꿈을 선택하여 체험할 수 있게 도와줌 '꿈 전시관'에서는 꿈을 청각적,
시각적 요소로 직접 체험하기 때문에, 꿈을 글이나 말로 전해 들을 때보다 더욱 쉽게
이해하고 공감할 수 있음

02 프로젝트 목표

'꿈 전시관'은 머릿속으로 이미지를 상상할 수 없어 평생 꿈을 꾸지 못 하는 '아판타시아
증후군'을 가진 사람들에게 꿈을 직접 체험할 수 있는 기회를 제공하고, 다른 사람의 꿈을
경험해봄으로써, 당사자가 꿈을 꾸며 느낀 감정까지 공감할 수 있도록 함

03 프로젝트 설명

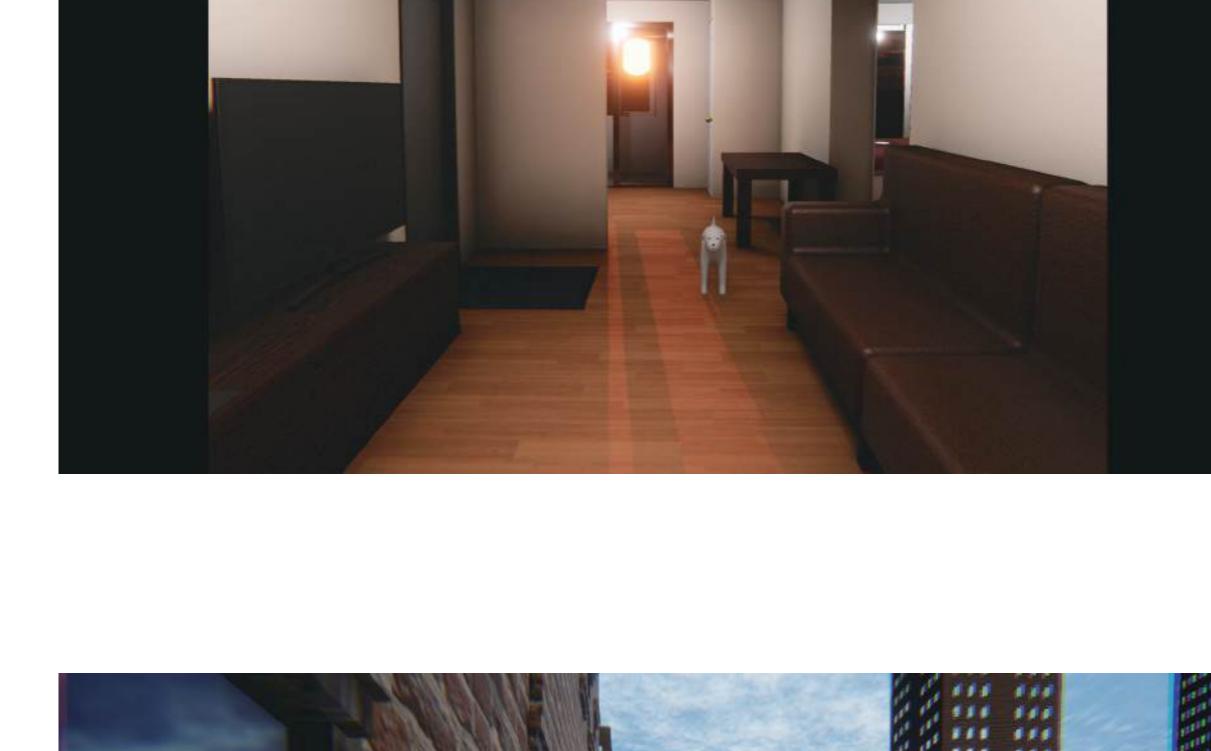
1 핵심기능

- 오브젝트 및 NPC ----- 오브젝트 사용이나 NPC와의 대화를 통해 게임 진행
상호작용
- 아이템 획득 및 ----- 아이템을 인벤토리에 저장하고, 숫자 키를 눌러 꺼내 사용
사용
- 컷신 연출 ----- 컷신을 통해 다양한 상황을 생동감 있게 연출
- 설정 변경 ----- 게임 내의 설정 UI를 통해 각종 설정을 변경. 변경된 설정 값은
파일로 저장되어 게임이 다시 시작돼도 설정을 그대로 유지

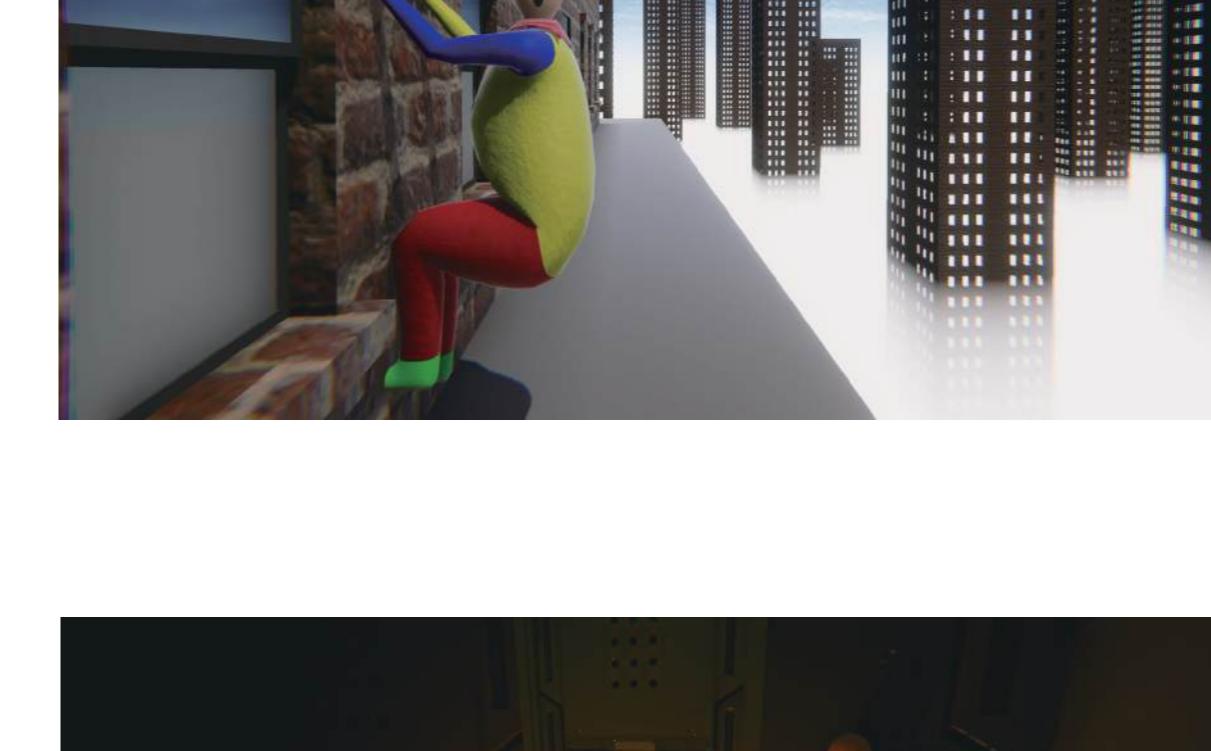
2 개발 내용 및 프로토타입



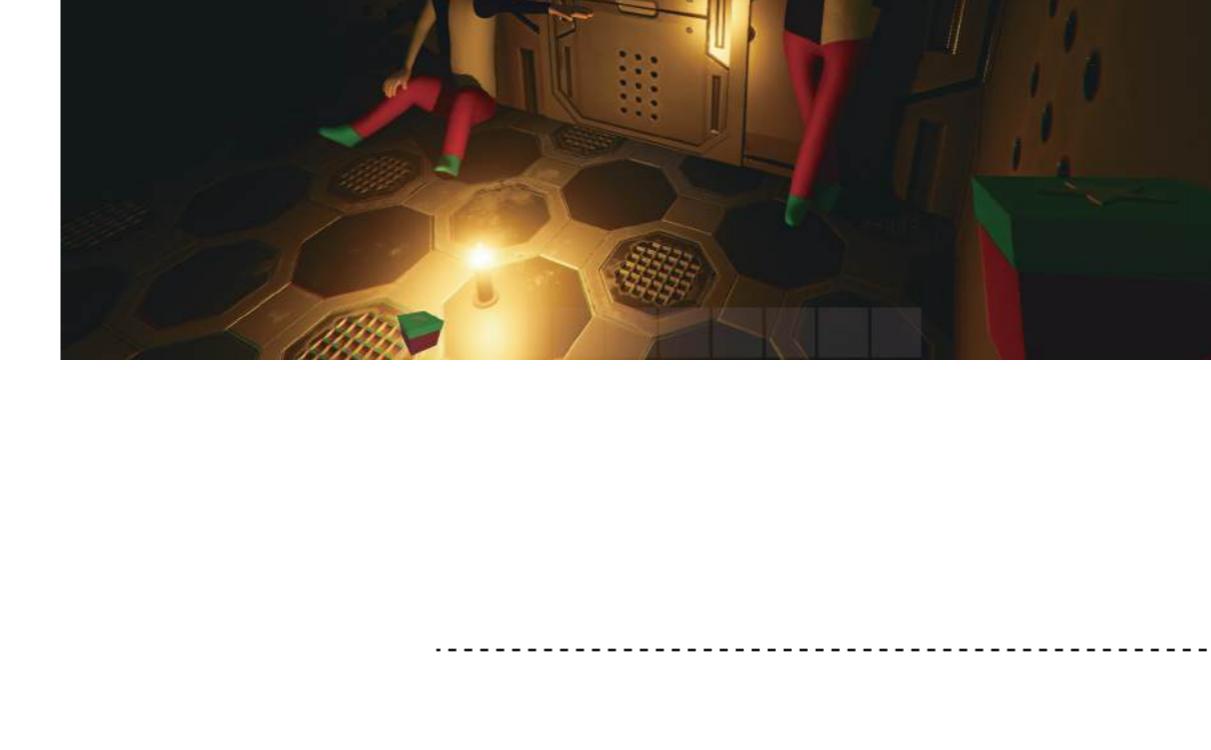
*실제 구현된 프로토타입입니다.



-전시관 스테이지: 꿈을 선택하는 메인 스테이지로, 각
전시물 앞에 있는 VR 기기와 상호작용하여 해당 꿈 속으로
입장한다. 로비에 있는 NPC를 통해 간단한 게임 설명을
들을 수 있음



-첫 번째 꿈(사자탈 괴물): 고기가 타면서 생긴 연기를
빼내기 위해 집 안의 모든 창문을 열자, 갑자기 창 밖에
사자탈 괴물이 나타남. 플레이어는 창문을 닫으며 괴물의
침입을 막아야 함



-두 번째 꿈(광대): 벽을 타고 쫓아오는 광대를 피해서
건물을 내려가야 함. 건물 아래에 있는 안전 구역까지
도달해 그곳에 있는 엘리베이터를 타면, '외발자전거로
외출타기'에 도전할 수 있는 서비스장에 도착함

-세 번째 꿈(우주선): 우주선이 흔들리자, 갑작스런
충격에 놀란 복어 인간의 머리가 부풀어오르며 복도를
막아버렸음. 플레이어는 이 사태를 해결하기 위해 원인
모를 충격의 정체를 알아내야 함

04 기대 효과 및 활용 방안

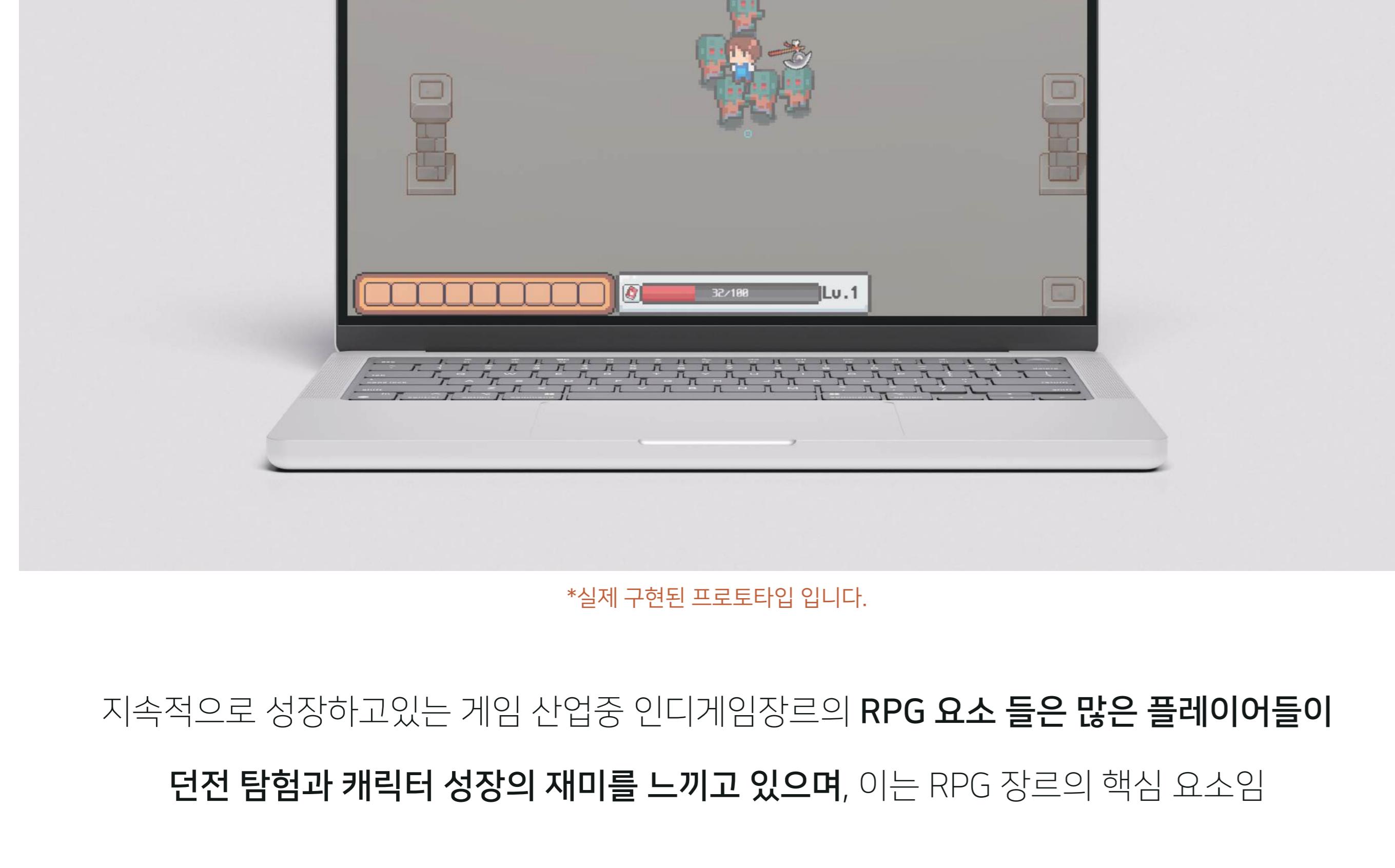
- 다른 사람들이 어떤 꿈을 꾸는지를 직접 체험해보는 색다른 경험 제공
- 꿈을 배경으로 한 독창적인 콘텐츠와 직접 디자인한 게임내 요소들로 흥미 유발
- 꿈의 세계는 무한한 변형과 창작이 가능하기 때문에 지속적으로 콘텐츠 추가 가능
- 꿈을 제보 받아 대신 만들어주는 서비스로 발전 가능
- VR 기기와 연계해 더욱 실감나는 경험을 제공하는 방향으로 발전 가능

모리벤처

스토리텔링 미로 탈출 게임

김형기, 김희선, 송재은, 이동현

01 프로젝트 개요



*실제 구현된 프로토타입입니다.

지속적으로 성장하고 있는 게임 산업 중 인디게임장르의 RPG 요소 들은 많은 플레이어들이
던전 탐험과 캐릭터 성장의 재미를 느끼고 있으며, 이는 RPG 장르의 핵심 요소임

02 프로젝트 목표

미로 형식의 기존 게임의 부족한 점을 개선하여 스토리텔링, 액션 등의 새로운 방향성을
개발함으로써 스토리 및 시각적 요소의 추가로 다양한 재미를 느낄 수 있는 게임을 개발
하고자 함

- 몰입감 있는 게임 경험: 매력적인 던전 탐험과 다채로운 몬스터 처치를 통해
플레이어에게 깊이 있는 몰입감을 제공
- 지속적인 성장시스템: 플레이어는 몬스터 처치와 퀘스트 완료를 통해 경험치를
얻고, 장비를 강화하며 캐릭터를 성장시킬 수 있음
- 다양화 콘텐츠: 숨겨진 요소, 비밀 방, 특별 퀘스트 등 다양한 콘텐츠가 존재하여
플레이어의 탐험 욕구를 자극함

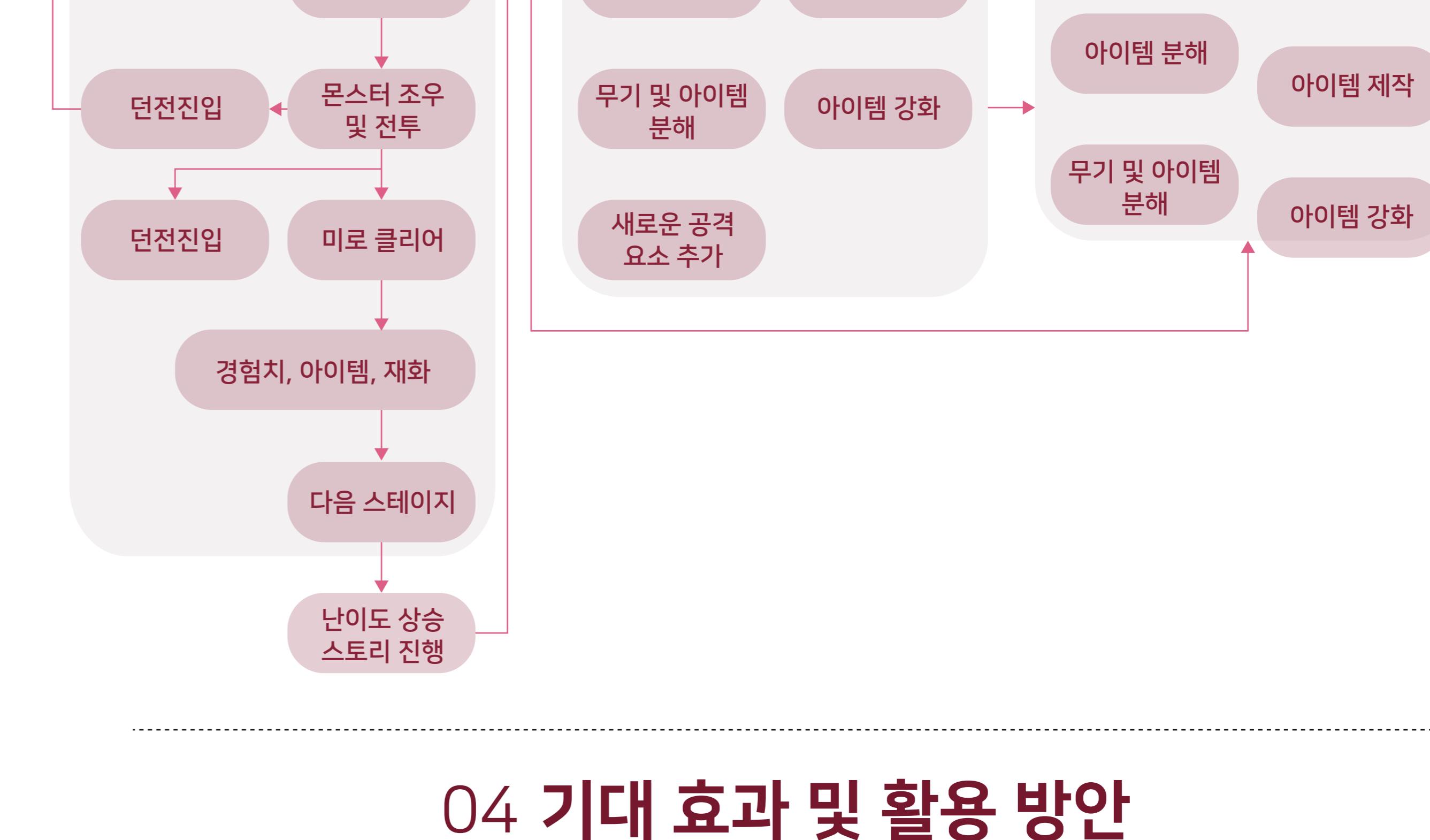


03 프로젝트 설명

1 핵심기능

- 몬스터 처치 ----- 플레이어는 실시간으로 몬스터와 전투를 벌이며 콤보 및 스킬
시스템을 통해 더욱 다채로운 전투를 경험
- 장비 강화 ----- 플레이어는 몬스터 처치 및 탐험을 통해 얻은 자원을 사용하여
장비를 강화할 수 있음
- 숨겨진 요소 ----- 스테이지마다 한 개 이상의 비밀 방, 보물 상자 등 다양한 숨겨진
요소
- 그밖의 기능 ----- 주요 스토리를 진행하는 한 개의 메인 퀘스트와 다양한 보상을
제공하는 세 개의 서브 퀘스트를 설계함. 퀘스트는 플레이어가
던전을 탐험하면서 자연스럽게 진행될 수 있도록 함

2 개발 내용 및 프로토타입



04 기대 효과 및 활용 방안

- 매력적인 스토리와 다양한 탐험 요소를 통해 플레이어의 몰입도를 높임. 던전 탐험과 몬스터
처치의 재미는 플레이어가 게임에 더 많은 시간을 투자하게 만들며, 이는 게임의 전반적인
만족도를 증가시킬 것임
- 다양한 성장 요소와 정기적인 업데이트, 이벤트를 통해 사용자들이 지속적으로 게임에 참여할
수 있는 환경을 조성함
- 멀티 플랫폼 지원: PC뿐 아니라 모바일 및 콘솔에서도 게임을 출시하여 더 넓은 사용자층을
확보 할 수 있음

아무리 명청해도 RGB는 알지 않을까?

교수님 집에 가고싶어요

접근성 높은 방 탈출 게임

R = 4

G = y

염선영, 우수안, 진솔

01 프로젝트 개요



*실제 구현된 프로토타입입니다.

방탈출 게임 이용자 수 증가 시장 확대 오프라인 방탈출 카페를 방문하는 데에 시간과 장소에 제약이 있어 접근성 문제가 있음

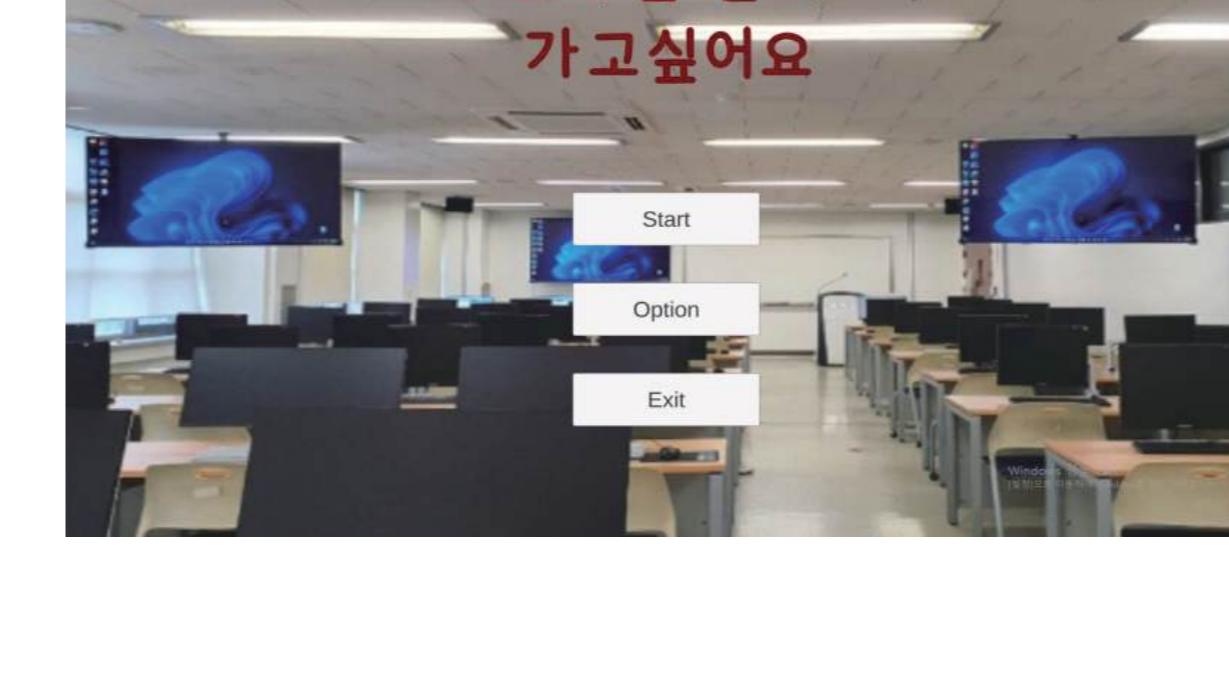
많은 사람들이 비용적 측면과 안전에 부담감 없이 방탈출 게임 경험을 제공함

02 프로젝트 목표

Unity 엔진을 활용하여 플레이어가 창의력과 문제 해결 능력을 발휘할 수 있는 다양한 퍼즐과 몰입도 높은 스토리라인을 구현 할 것이며, 실제 강의실 배경을 구현하여 몰입도 증가, 집에서 즐기는 온라인 방탈출 게임으로 비용적 측면과 안전 문제 해결함

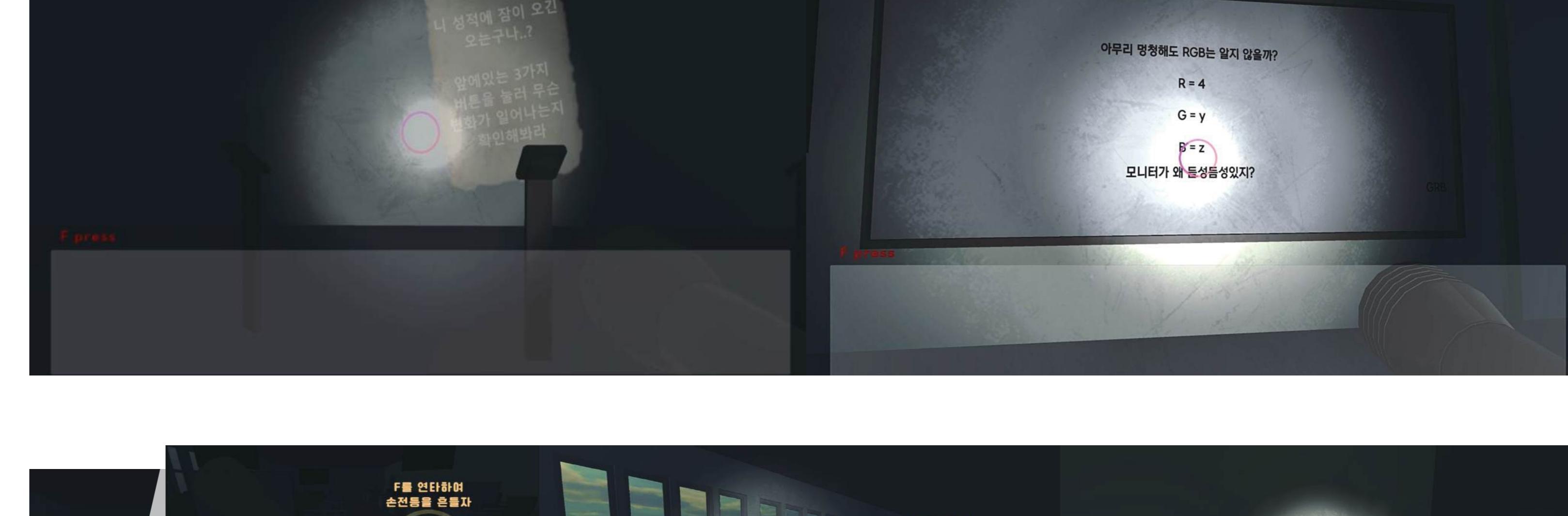
- 접근성 : 시간과 장소의 제약 방탈출 게임을 즐길 수 있는 편의함을 제공
- 비용 효율성 : 실제 방탈출 카페에 비해 저렴한 비용으로 비슷한 경험 제공
- 몰입감 있는 스토리와 퍼즐 : 실제 강의실을 배경으로 다양한 퍼즐과 스토리라인을 통해 사용자의 몰입도 상승

03 프로젝트 설명



option

■ 사용자 인터페이스 UI : 메인 페이지
Start : 게임 시작 버튼
Option : 환경 설정 버튼
Exit : 게임 종료 버튼



■ 사용자 인터페이스 UI : 메인 페이지
Start : 게임 시작 버튼
Option : 환경 설정 버튼
Exit : 게임 종료 버튼



■ 사용자 인터페이스 UI : 메인 페이지
Start : 게임 시작 버튼
Option : 환경 설정 버튼
Exit : 게임 종료 버튼



■ 핵심기능 별 상세 설명

아이템 상호작용 : 손전등
손전등 클릭 : 마우스와 손전등 상호작용
F키 : F키와 손전등 상호작용

■ 핵심기능 별 상세 설명

아이템 상호작용 : 버튼
버튼 1 : 빨간색, 파란색 모니터
버튼 2 : 파란색, 초록색 모니터
버튼 3 : 빨간색 모니터

■ 핵심기능 별 상세 설명

아이템 상호작용 : 암호 입력 키
암호 입력 키와 키보드 상호작용
암호 입력 키와 탈출 문 상호작용



■ 핵심기능 별 상세 설명

아이템 상호작용 : 암호 입력 키, 힌트 물건
전기흐름을 두꺼비집으로 차단할 수 있음을 파악
힌트를 이용하여 두꺼비집과 상호작용

■ 핵심기능 별 상세 설명

아이템 상호작용 : 힌트 물건
-전기 차단이 끊긴 본체 안에서 드라이버 획득
-드라이버를 이용하여 철판 분리 후 열쇠 획득

■ 핵심기능 별 상세 설명

아이템 상호작용 : 암호 입력 키, 힌트 물건
전기흐름을 두꺼비집으로 차단할 수 있음을 파악
힌트를 이용하여 두꺼비집과 상호작용



04 기대 효과 및 활용 방안

- 비용 절감
- 창의력 및 문제 해결 능력 향상
- 편의성 증가
- 교육 도구로 활용
- 개인 여가 활동에 활용

탈출냥이

유기동물과 불법 사육장 문제를 알리기 위한 게임

김서영, 황현지

01 프로젝트 개요

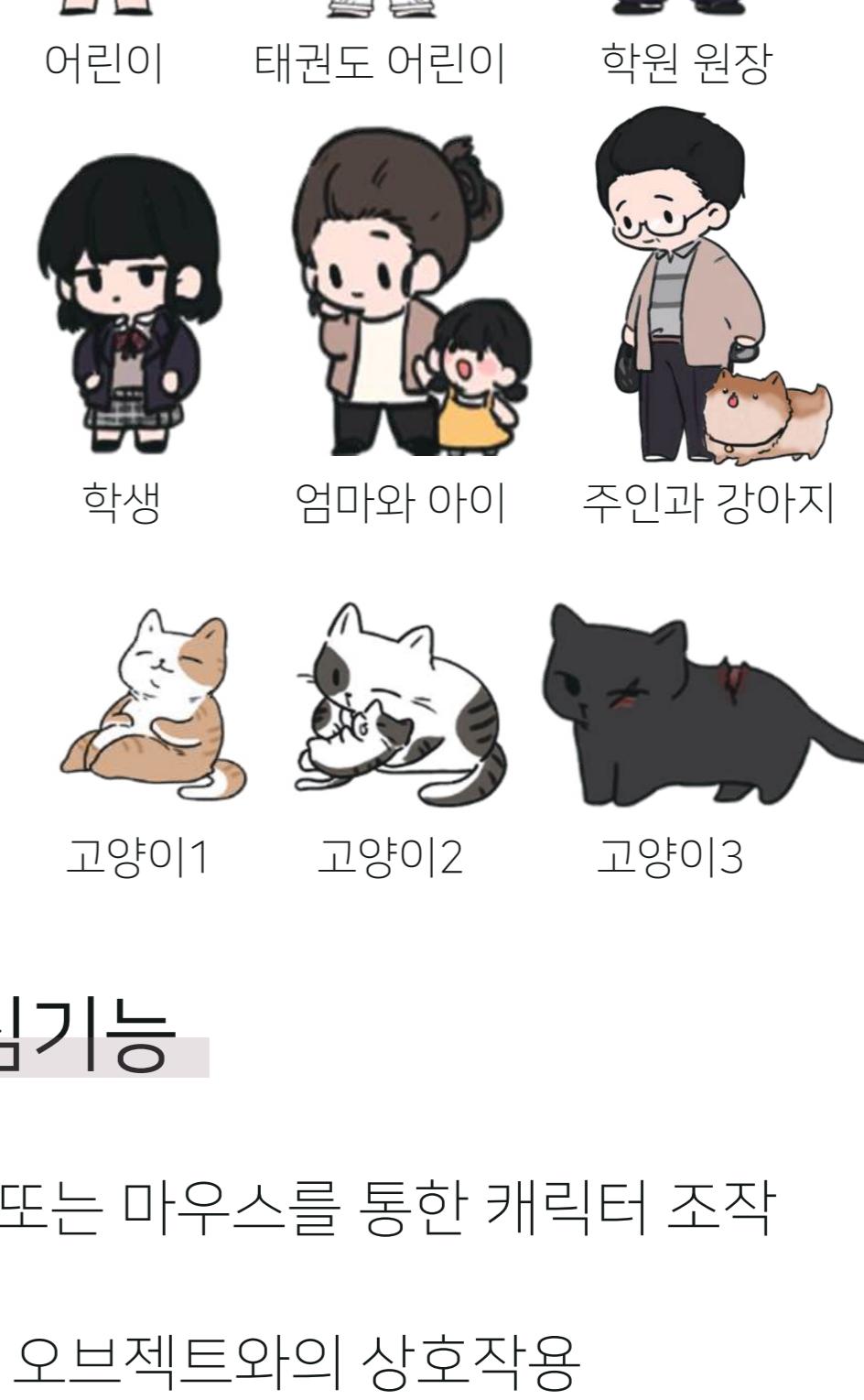


*실제 구현된 프로토타입입니다.

탈출냥이는 유기묘가 불법 사육장에서 탈출하여 사람들과 상호작용하며 다양한 엔딩을 경험하는 게임. 유기동물과 불법 사육장 문제의 심각성을 알리고, 사람들에게 생각해 볼 기회를 제공하기 위해 개발 계획을 세움

02 프로젝트 목표

- 유기동물과 불법 사육장 문제 심각성 홍보
- 접하기 쉬운 게임을 통한 거부감 없는 설득
- 사회적 인식 제고

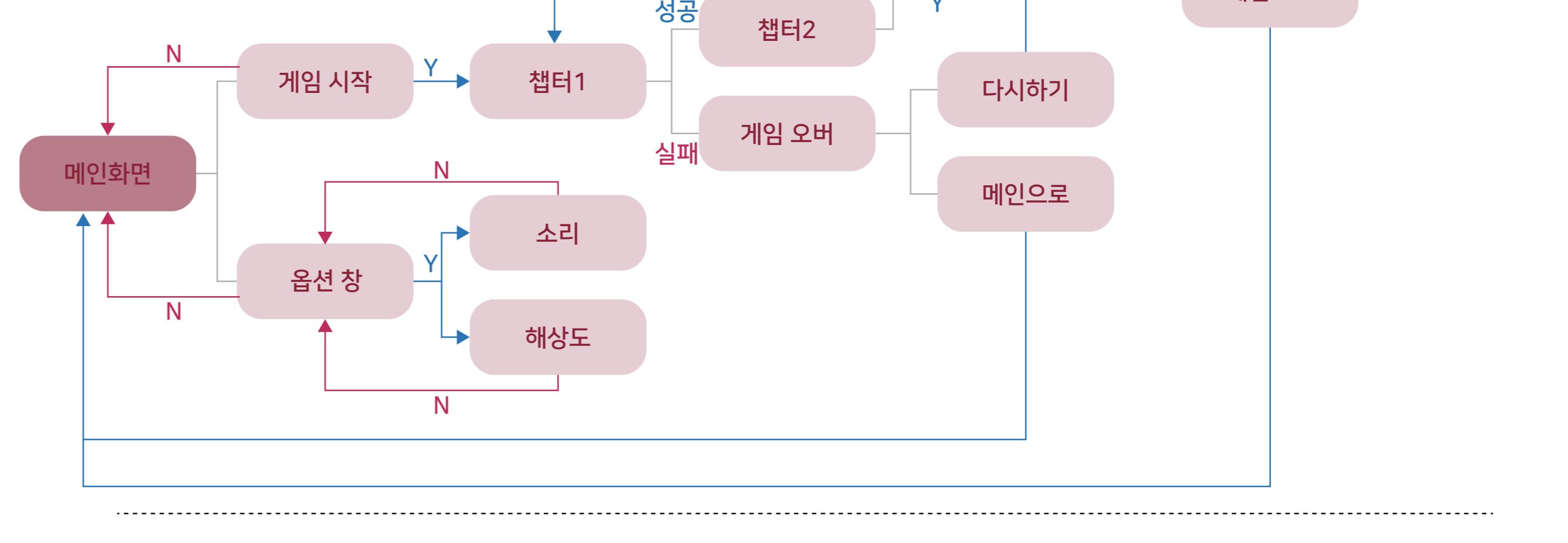


챕터 2 맵

2 핵심기능

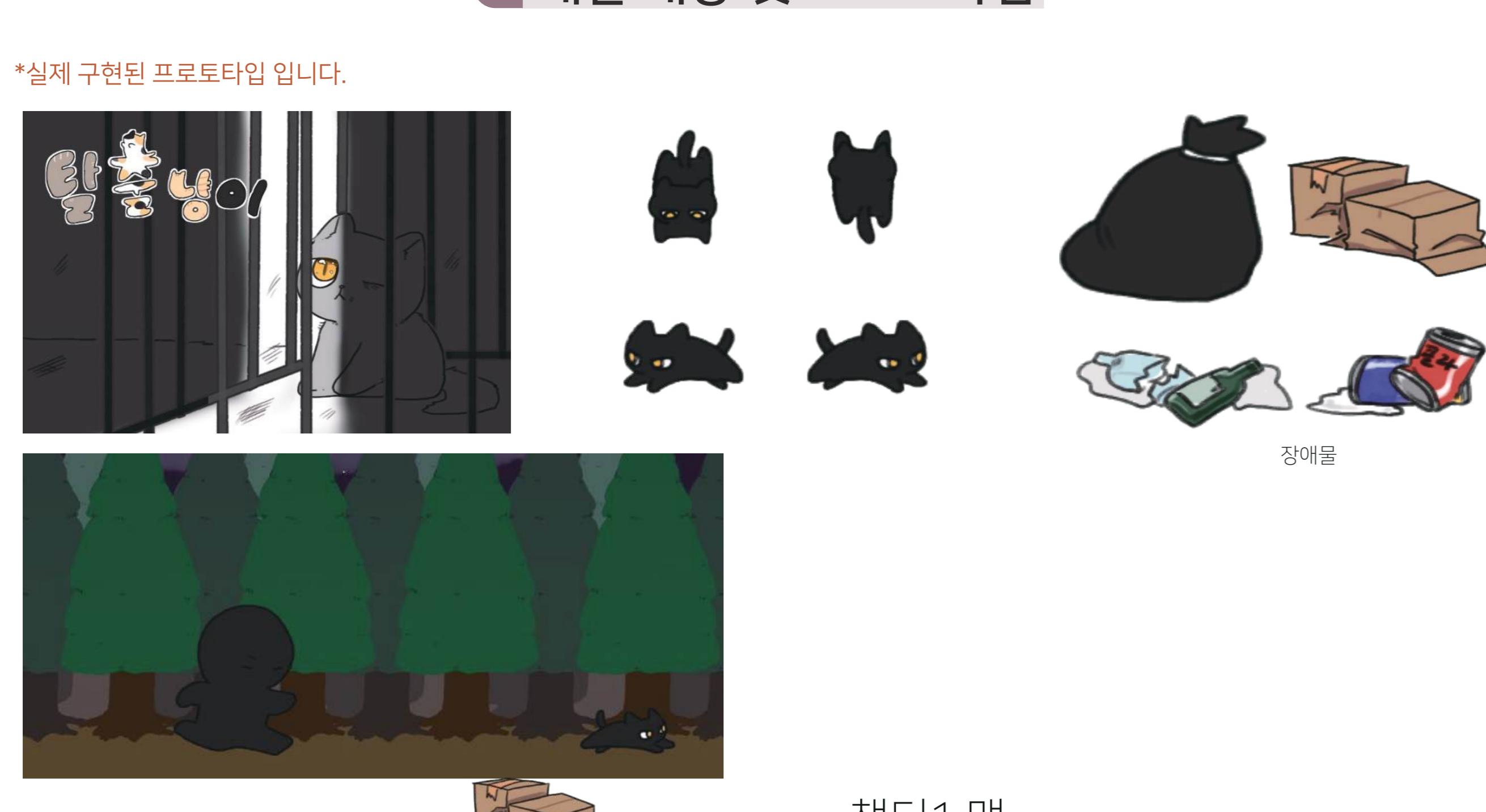
- 캐릭터 이동 및 조작 ... 키보드 또는 마우스를 통한 캐릭터 조작
- 상호작용 시스템 ... NPC 및 오브젝트와의 상호작용
- UI ... 사용자 인터페이스 디자인 (설정, 인벤토리 등)
- 사운드 및 음악 ... 배경 음악 및 효과음 추가
- 다양한 엔딩 ... 플레이어의 선택에 따라 변화하는 엔딩 시스템

3 서비스 구조도



03 프로젝트 설명

① 개발 내용 및 프로토타입



챕터 1 맵

*실제 구현된 프로토타입입니다.

모빌리티 ICT 사업본부

04 기대 효과 및 활용 방안

유기동물과 불법 사육장 문제의 심각성을 알리고 사람들에게 인식시키는 것을 목표로 하고 있음. '탈출냥이' 게임은 플레이어가 유기묘의 입장에서 도망치고 도시에서 사람들과 상호작용하며, 다양한 상황에 대한 반응과 선택을 통해 여러 엔딩을 경험하도록 설계됨. 이를 통해 플레이어에게 유기동물의 현실을 직접 체험하고, 동물 보호의 중요성에 대해 깊이 생각해 볼 기회를 제공. 유기동물 문제에 대한 관심을 촉진할 것임

게임 내에서 유기동물 보호 및 입장에 대한 메시지를 전달해서 플레이어가 이 문제에 대해 고민할 수 있도록 유도하여 교육용으로 활용할 수 있음

괴도루팡

상상력을 통해 문제 해결력을 기르기 위한 방탈출 게임

김민서, 김성주, 황동하

01 프로젝트 개요



*이해를 돋기 위한 가상의 이미지입니다.

방탈출은 방에 갇혀 추리하여 탈출을 목적으로 하는 일종의 게임. 이번 게임은 과거 추리소설에서 탐정의 입장으로 사건, 사고에 대한 해결하는 방법과 달리 미술품을 훔치는 진행방향으로 차별점 두어 방탈출 게임의 흥미도를 높이기 위해 개발을 계획 하였음

02 프로젝트 목표

경험적 목표

플레이어가 스토리진행을 하면서 다양한 시각에서 경험할 수 있도록 구현 및 게임 개발의

프로세스에 대해 이해, 게임 기획단계부터 다양한 아이디어를 구현함

기술적 목표

-Unity 엔진을 사용한 생동감 있는 그래픽의 방탈출 게임 개발 및 다양한 물리적 기반

시스템을 통한 사실적 인물의 움직임 및 사물의 움직임 구현함

- 플레이어는 다양한 단서를 통해 미술품을 훔치는 과정에서 창의적이고 비판적인 사고를 통해 문제 해결 능력을 향상시킬 수 있음

- 흥미로운 스토리와 캐릭터 설정으로 플레이어를 게임에 몰입하게 하여, 마치 실제 인물이 된 듯한 경험을 제공함

- 예술과 문화에 대한 이해를 높이고, 다양한 예술 작품과 역사적 배경을 배우는 기회를 제공하여 플레이어는 지식의 폭을 넓힐 수 있음

03 프로젝트 설명

1 서비스 구조도



HC 프로젝트

짧게 즐길 수 있는 뱀서류 게임

이주형, 이효신

01 프로젝트 개요



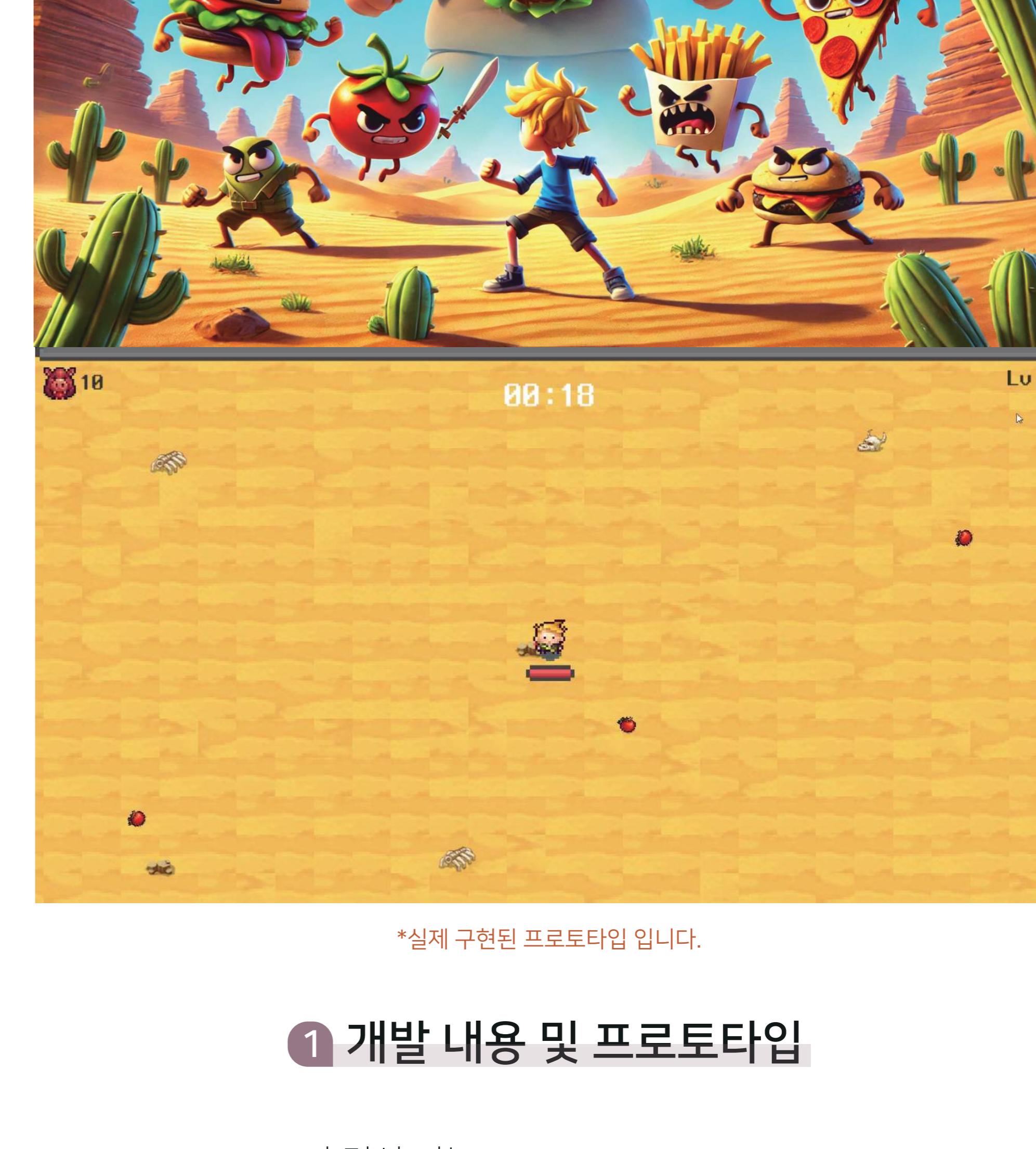
*이해를 돋기 위한 가상의 이미지입니다.

바쁜 현대인을 위해 짧고 강렬한 플레이를 제공하는 스토리형 뱀 서바이벌 게임. 간단한

조작과 긴장감 넘치는 진행으로 누구나 쉽게 몰입할 수 있음

02 프로젝트 목표

- 깊이있는 스토리와 기존 게임의 단조로운 형식 개선
- 스토리 및 시각적 요소의 추가로 다양한 재미를 제공
- 시간이 부족한 10대 학생부터 20~40대 직장인들을 위한 짧은 플레이 타임 제공
- 10대의 학생부터 20~40대 직장인까지 시간이 부족한 사람들이 시간을 짧게만 사용 할 수 있게 만듬
- 스토리의 깊이 있게 만들어 게임에 몰입하여 깊이 있게 게임을 즐기는 게이머 층도 공략함



*실제 구현된 프로토타입입니다.

1 개발 내용 및 프로토타입

- 스토리 컷신 기능
- 캐릭터 조작 및 몬스터와의 전투
- 스테이지 진행 기능
- 사운드 조절 기능
- 스테이지별 몬스터 처치 카운팅 기능
- 점수 기록을 통한 랭킹 시스템
- 스토리모드와 캐주얼 모드 랭킹모드의 선택 기능

04 기대 효과 및 활용 방안

- 시간이 부족한 현대인들의 스트레스 감소
- 스토리 게임이 좋아하시는 층과 간단한 게임을 좋아하는 층을 둘다잡는 효과
- 랭킹 시스템을 추가 구축해 경쟁의 즐거움을 만들
- 모바일 이식을 이용해 이동 시간중에도 게임을 즐길수 있는 게임