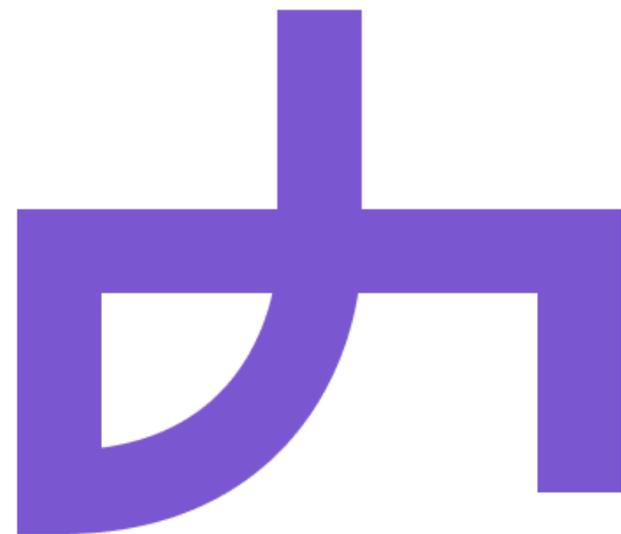


성지 : 진짜들의 여행

애니메이션 성지 탐방을 통한 인상 깊은 여행에 도움을 주는 앱 제작



성지 : 진짜들의 여행

팀 소개



배성연

소프트웨어학과 20학번

설문조사

성지를 아는 사람

설문조사에서 참여한 사람들 중 50%가 넘는 인원이 애니메이션 성지에 대해서 알고있다고 답했다.

성지 여행 경험 여부

성지를 아는 사람 중 40%의 사람들이 성지 여행 경험이 있다고 답했고 경험이 없는 사람들 중 75%가 가고 싶다고 답했다.

여행 중 불편했던 점

'성지를 기준으로 여행을 설계하는 게 힘들'이 첫 번째, '성지의 위치가 자세히 나와있지 않음'이 두 번째 불편 요소로 꼽혔다.

*아주대 오타쿠 수용소 채널 설문조사

요구사항 정의서 등 산출물 작성



소프트웨어개발계획서 대체자료

| |
|------------------------------|
| 최초 작성자 |
| 요구사항 수정 및 상세화 |
| 요구사항 기술내용 보완 |
| 검사기준서(기능) 내용 추가 |
| 검사기준서(기능, <u>비기능</u>) 내용 추가 |
| 식별자 및 관련 요구사항 등 내용 수정 |

요구사항 정의서

| 요구사항 설명 | 유스케이스ID | 유스케이스 이름 | |
|--|---------|---------------|---|
| Google Map APIs를 이용해 지도 기능을 구현 | UC-001 | 상지 지도 | |
| 누르면 google 계정관리 및 프로필 관리 화면으로 넘어갈 수 있는 버튼 | UC-002 | 상지 프로필 버튼 | |
| google 계정을 관리하거나 프로필 관리 화면으로 넘어갈 수 있는 화면 | UC-003 | 상지 계정관리 화면 | |
| 누르면 GPS정보에 따라 자신의 위치를 화면의 정중앙으로 놓이게 할 수 있는 버튼 | UC-004 | 상지 지도 현재위치 버튼 | |
| 지도에서 임의의 장소를 터치했을 때 해당 장소의 정보를 알 수 있게 하는 기능 해당 장소까지의 길찾기, 북마크, 일정 수립 화면에서 장소 추가를 할 수 있음 북마크 및 장소 추가 기능은 로그인이 선행되어야 함 | UC-005 | 상지 장소 정보 | U |

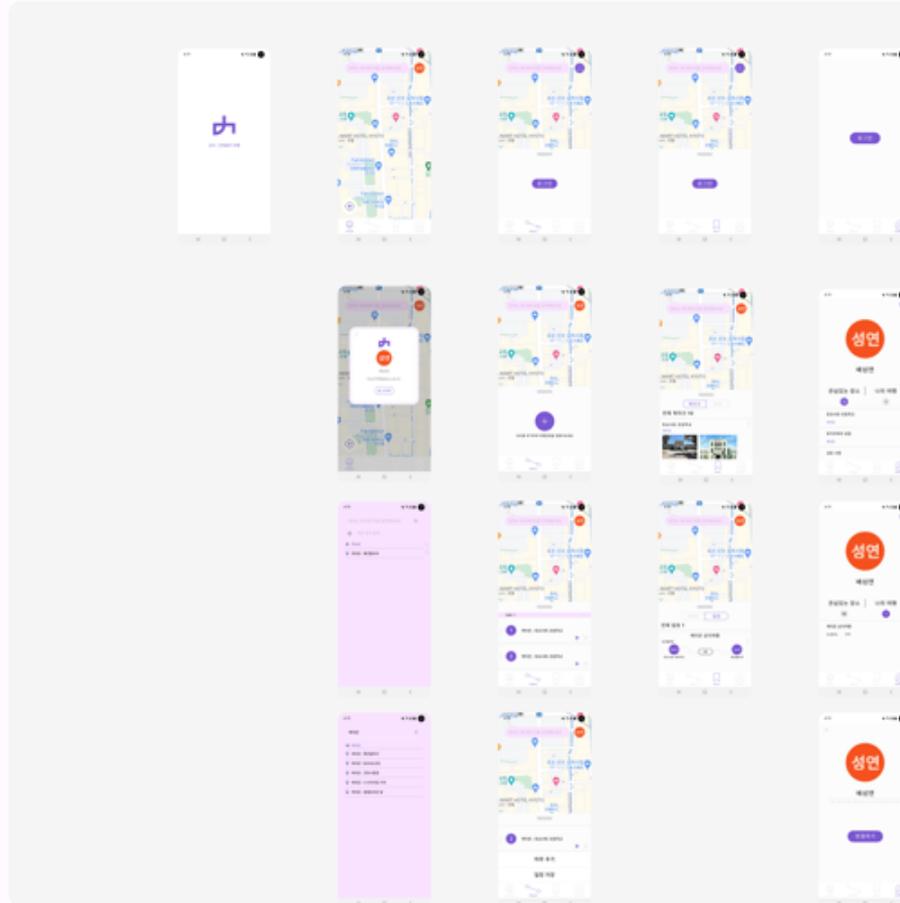
요구사항 추적표

스케치



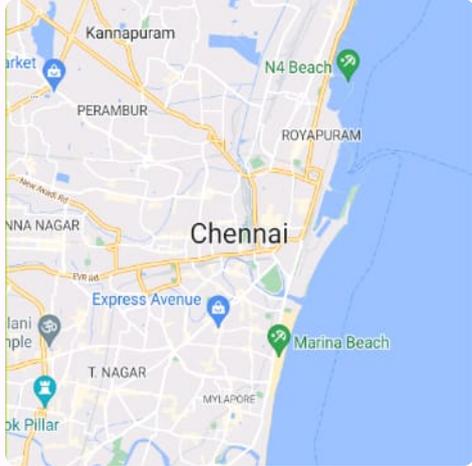
요구사항 정의서를 바탕으로 스케치 작성

Figma



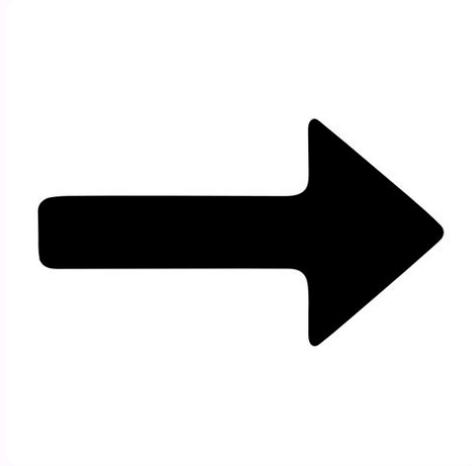
Figma로 구체적인 UI/UX 디자인 구성

실패 후 재구성



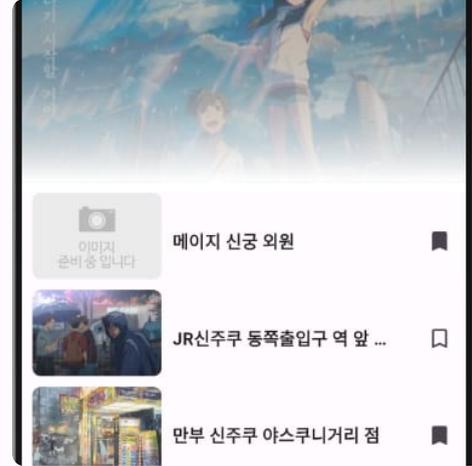
문제 발생

구현의 문제로 프로젝트 기간의 후반기 까지도 기존의 기획대로 작동하는 기능을 구현하지 못했음



교수님과 상의 후 재구성

교수님과 상의하면서 원래의 목적을 부합하는 선에서 새로 앱을 만들기로 결정



그렇게 완성된 앱

기존에는 지도가 메인이었다면 새로 만든 앱은 성지의 리스트를 메인으로 구성함. 지도의 정보는 성지의 정보를 볼 때 나오도록 구성

향후계획

1 성지의 데이터 추가

부족한 성지의 데이터 추가 예정

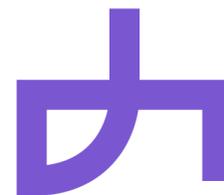
우선 신카이 마코토 감독의 작품들의 성지를 추가할 계획

3 앱의 재구성

Play Store에서 출시한 앱의 리뷰로 사람들의 의견을 참고해 해당 리뷰의 내용과 기존의 기획을 바탕으로 더욱 발전된 성지 앱을 개발할 예정

2 앱 출시

Play Store에 앱 출시



성지 : 진짜들의 여행

활동후기

활동에 대한 회고

파란학기를 진행하며 내게서 부족한 점들을 많이 느꼈다. 작게는 여러가지가 있었지만 크게는 두 가지가 있었는데 첫 번째는 시간 관리 문제다. 처음에 기획을 할 때 여러가지 요소를 생각하느라 기획을 5번 정도 갈아엎었다. 처음 우선순위를 명확하게 정했다면 기획을 몇 번이나 갈아엎는 일이 없었을 것이다. 그렇게 우여곡절 끝에 개발을 시작했다. 개발을 진행하면서도 전체적으로 봤을 때 사소한 기능에 열을 많이 올려서 적은 시간을 낭비하고 말았다. 두 번째는 역량 문제다. 한 번도 경험해보지 못한 분야에서 새로운 프레임워크를 배우며 동시에 개발을 촉박한 시간 내에 진행하는 것, 그리고 그걸 혼자서 진행한다는 것은 무지에서 오는 용감함이었다. 경험이 풍부한 분야라서 견적을 잘 짤 수 있거나 그게 아니라면 철저한 사전 조사 및 준비가 필요했다. 처음 디자인했던 UI/UX를 바탕으로 구현을 하기에는 아직 많이 부족했다. 하지만 명확한 목표를 정해두었기 때문에 어떤 형태로든 끝을 낼 수 있었다.

내가 되었건 앱이 되었건 이번 경험을 곱씹으며 더욱 발전해나가리라 믿는다.