

예선접수 샘플

***예선접수 예시는 다른 해의 대회 주제 기준으로 작성된 것이오니, 참고 부탁드립니다.**

아이디어 소개하기

1. 내가 만들고자 하는 소프트웨어는 어떤 문제를 해결하기 위한 소프트웨어인가요?

곧 다가오는 방학이나 휴가철에는 저마다 희망을 품고 패키지 여행을 떠나는 사람들을 흔히 볼 수 있습니다. 여행은 일상에서 잠시 벗어나 자신이 진정으로 하고 싶었던 것을 하고, 스트레스를 풀며 행복을 느끼기에 좋은 기회이기 때문입니다. 이런 여행에서 가장 중요한 요소 중 하나는 바로 여행 가이드인데, 적극적이고 친절한 가이드를 만나면 더욱 행복한 여행이 될 수 있습니다. 그러나, 만약 더 이상 좋은 가이드를 만나는 것을 운에 맡기지 않고, 스마트폰 속에 있는 정확하며, 똑똑하고, 친절한 자신만의 애플리케이션 가이드가 패키지 여행을 안내해 준다면 행복은 배가 되어 돌아올 것입니다. 따라서, 제 스마트폰 애플리케이션인 해피트래블러스는 여행을 준비할 시간이 없어 패키지 상품을 이용하는 여행자들에게 최상의 가이드가 되어줌에 따라, 여행자들에게 행복을 선사합니다

2. 1번과 같이 생각한 이유는 무엇인가요? (500자 이내)

저는 매 방학마다 가족과 함께 행복한 여행을 꿈꾸며 비행기에 오르곤 합니다. 여러번 좋은 가이드를 만나 여러 곳을 다니며 배우고, 맛있는 것을 먹으며, 낭만적인 휴식을 취하면 더할 수 없는 행복을 느낄 수 있었기 때문입니다. 하지만 아주 간혹, 그렇지 않은 가이드를 만나 여행이 즐겁거나 행복하지 않을 때도 있었습니다. 제가 개발한 앱은 가이드의 호불호로 인한 여행자들의 불편함을 해소하게 도와줍니다. 여행자들은 누구나 자신의 질문에 친절하게 대답해 주고, 적극적이며, 지치지 않는 가이드를 만나기를 희망합니다. 하지만 만약 현실이 그렇지 못하다면, 설령 그렇다 해도 자신의 이상에 미치지 못한다면 여행자의 행복함은 쉽게 감소하기 마련입니다. 그래서 저는 만약 이런 호불호가 없고, 모든 여행자들에게 최상의 가이드를 애플리케이션으로 만들어 제공해 줄 수 있다면 여행자들이 더 행복해 질 수 있을 것이라 생각했습니다. 간단한 앱이라도 공정성, 방대한 지식과 끝없고 지치지 않는 체력으로 여행자들에게 이상적인 가이드가 되어 줄 수 있기 때문입니다.

소프트웨어 솔루션

1. 만들고자 하는 소프트웨어의 특징이 드러나는 멋진 이름을 지어보세요.

해피트래블러스

2. 소프트웨어의 주요기능을 설명해주세요.

나라별 정보를 이용한 목적지 정보 확인, 여행사측이 제공한 일정표 및 스케줄간 교통편 확인, 호텔 사이트에서 제공한 호텔 정보 열람, 유저들의 평가와 구글맵을 기반으로 한 추천명소 확인, 그리고 실제 여행 중 실시간으로 안내 및 통솔하는 가이드입니다

3. 이 소프트웨어를 만들기 위해 영감을 받았거나, 참고를 했던 다른 소프트웨어가 있다면 소개해 주세요. 그리고 참고한 소프트웨어와 만들고자 하는 소프트웨어가 어떤 점이 다른지 차이점을 설명해주세요

트리플 - Triple.Co 트립스 - Google 마이트립메이트 - 마이트립메이트

위 앱들의 공통 기능 : (참고한 기능에 * 표시) -개인 여행자의 자유여행을 위한

- 목적지에 관한 자세한 정보 제공
- 다양한 기능 함축
- 스케줄을 짜는 것을 도와줌
- 각종 예약 할인
- 여행명소 추천 및 정보 제공
- 여행자 후기 반영

* 위 앱들과의 차이점 (위 앱들 vs 내 앱)


- '자유' 여행을 돕는 목적 vs '패키지' 여행을 안내하는 목적
- 사용자가 직접 스케줄 계획 vs 여행사측에서 미리 계획된 스케줄
- 돌발상황 (결항, 자연재해 등등)에 대처 불가능 vs 돌발상황에 연락으로 대처 가능
- 완벽한 가이드는 불가능 vs 여행의 시작부터 끝까지 정확한 가이드 가능

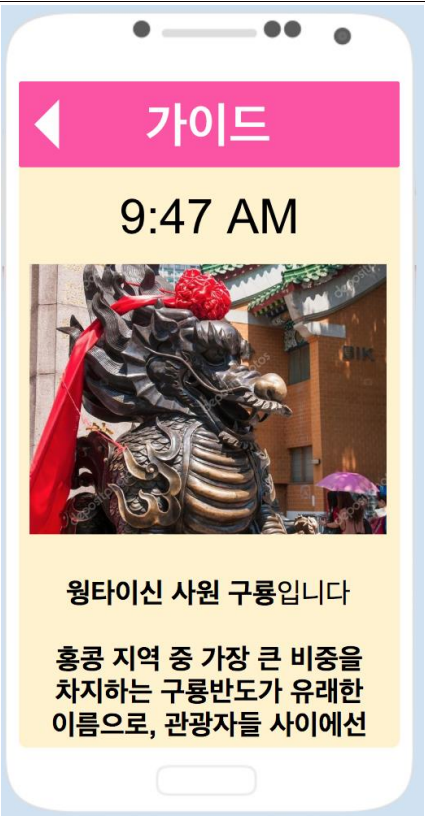

4. 사용 시나리오를 작성하세요

우리가 생각한 아이디어를 구현하기 전에 아이디어를 구체화하는 과정이 필요합니다. 작품에 무슨 기능들이 있고 그 기능을 쉽게 사용하기 위해 어떤 모양으로 제작할 것이며, 어떤 센서로 어떻게 프로그램을 작성 할지 등의 계획을 세워야 합니다. 우리 팀이 생각한 아이디어를 구체화 시키는 세부 사항을 표현해봅시다

4-1. 최종 완성품을 상상해 보고 작품이 완성되었을 때의 모습을 표현해 보세요.

여러분이 만들 최종 완성품을 상상해본 후, 작품의 첫 인상을 만들어보세요!
 HW의 경우, HW를 어떻게 구성 할 것인지 대략적인 설계도를 소개해 주세요.
 SW의 경우, 메인화면 구성과 함께 메인화면에 어떤 메뉴들을 넣을지도 구상해 보세요.
 * 직접 그린 그림을 촬영한 이미지나 PPT 등의 툴을 활용해 작업한 결과물도 좋습니다!
 ※ jpg, png 파일만 첨부가 가능합니다. (최대 1M 이하 / 권장사이즈 : 940 * 540)

메인 화면	설명
	<p>해피트래블러스를 켜고 받은 코드를 입력하면 가장 처음 나오는 메인스크린입니다. 이곳에서 바로 6개의 주요기능 까지 접속할 수 있으며, 주 기능인 실시간 가이드와 그 외 주요기능 5가지를 포함하고 있습니다.</p>

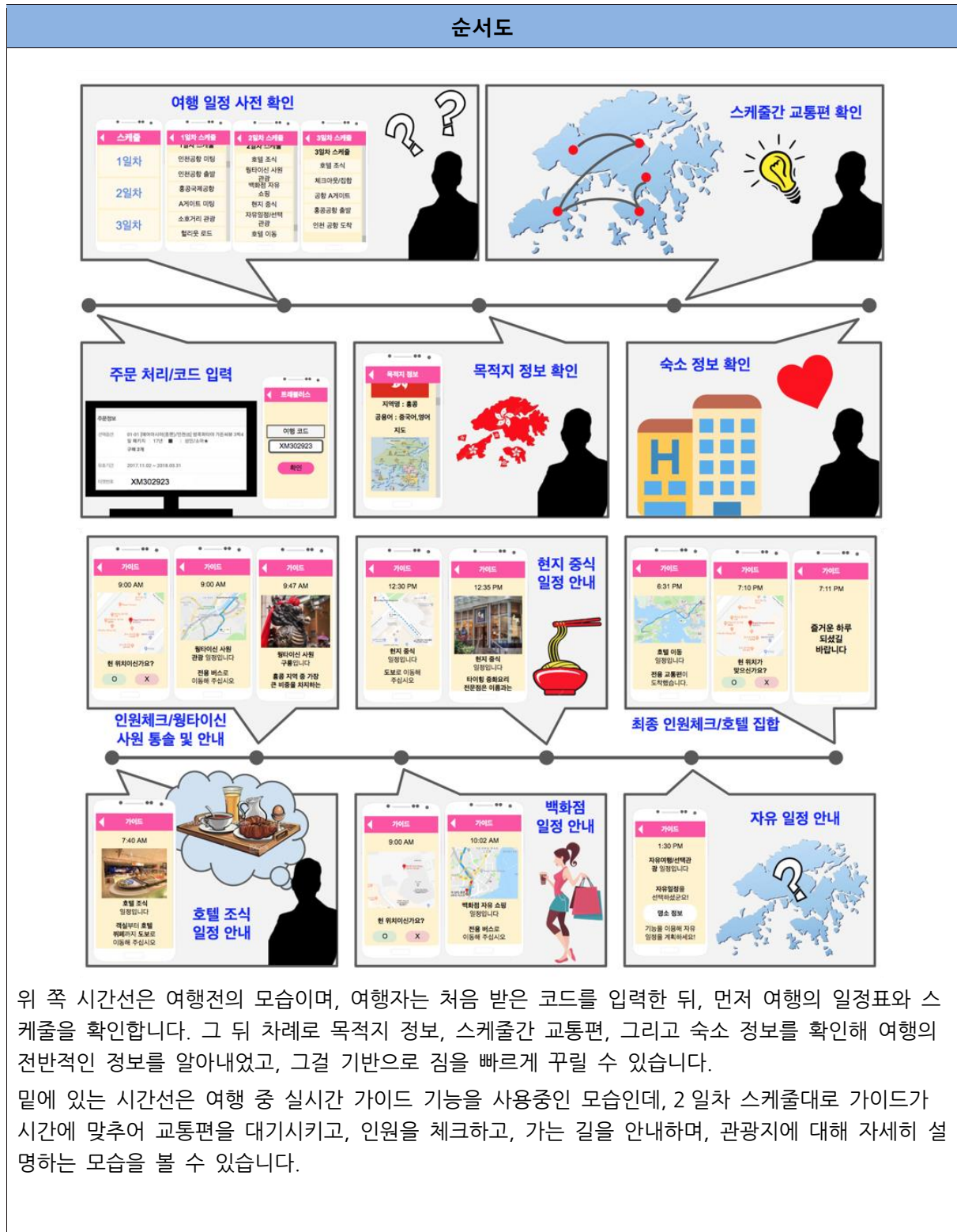
	<p>해피트래블러스의 주 기능인 실시간 가이드의 모습입니다. 이 장면은 여행 2일차 윙타이신 사원 관광 스케줄 (밑의 링크 참고) 중 여행자가 찍은 윙타이신 사원 내부의 명소를 실시간 가이드가 분석해 해당 명소의 정보를 제공하는 장면입니다. 실시간 가이드 기능의 주요 기능인 명소 안내에 해당됩니다</p>
	<p>해피트래블러스의 주요 기능 중 하나인 명소 정보의 모습입니다. 명소 정보 기능에 들어간 뒤 4가지 카테고리 중 자연명소를 선택 (밑의 링크 참고) 했을때 보게 될 장면으로, 자연명소들의 지도상 위치와 리스트가 나열되어 있습니다. 이중 하나를 클릭하면 더 자세한 정보를 볼 수 있습니다.</p>

4-2 – 작품의 주요기능을 설명해 주세요.

주요기능 명칭	주요기능에 대한 세부설명
명소 정보	패키지 여행의 꽃이라고 해도 과언이 아닌 맛집 탐방, 관광, 쇼핑 등은 모든 패키지 상품이 가지고 있는 공통적인 요소입니다. 이 기능에서는 목적지의 명소들을 크게 4가지 카테고리(맛집, 자연명소, 인공명소, 쇼핑명소)로 분류한 뒤 각각의 카테고리에 맞게 지도상 위치와 자세한 정보를 제공합니다. 구글맵 같은 여행 평가 지도들과 연동해 사용하는 기능으로, 여행자의 현 위치, 앞으로 가게될 스케줄의 경로 등을 고려해 명소들을 선별합니다. 이 기능은 앞서 언급한 세미패키지의 스케줄 중 자유일정이나 선택관광일정이 포함되어 있을 때 미리 정보를 제공해 여행자의 의사 결정을 도와줍니다.
교통/운송	패키지 여행은 여행자가 처음부터 끝까지 전부 계획하는 자유여행과 달리, 편하게 미리 짜여진 스케줄 대로 움직일 수 있기에 각광받고 있습니다. 더욱이, 여행자가 타국에 가면 가장 힘들어하는 요소가 교통편인데, 조금이라도 떨어지거나 친숙하지 않은 나라에 가면 저마다 다른 교통 문화를 가지고 있어 어려움을 겪기 때문입니다. 이 기능은 패키지 여행에서 제공하는 전용 교통편이 도착하는 시간이나 대기해야 하는 장소를 알려주어 여행자의 걱정을 덜어줄 뿐만 아니라, 세미 패키지 (자유일정을 포함하고 있는 패키지)의 경우는 여행자가 따로 이용할 수 있는 교통편까지 알려줄 수 있습니다.
숙소 정보	어느 여행이든 간에 여행자가 여행중 가장 많은 시간을 소비할 곳은 숙소입니다. 대부분의 패키지 상품은 숙소를 가성비 좋은 호텔로 정하곤 합니다. 호텔은 하루의 피로를 풀수 있는 공간이기 때문에 상품을 고를 때 여행자들이 신중히 살펴보는 요소이기도 합니다. 이렇게 때문에 이 기능은 다른 고객들이 남긴 호텔의 평가나 호텔 자체에서 소개하는 숙소의 장점 등을 미리 고려해서 짐을 꾸리는 것에 도움을 주기도 하고, 호텔의 품질에 따라 여행자들의 패키지에 관한 신뢰도까지 높일 수 있습니다.
목적지 정보	여행자의 패키지 상품이 예정되어 있는 지역이나 나라의 정보를 자세히 서술해 줍니다. 그 지역의 문화, 풍습, 전도, 국기, 역사는 물론 대부분의 사람들이 모르는 자세한 정보까지 인터넷상의 검증된 사이트들을 통해 수집한 자료로 사용자가 이해하기 쉽게 알려줍니다. 이 기능을 통해 사용자는 자신이 가는 곳에 흥미를 느낄 수 있고, 단순히 눈으로 보고 오는 것이 아니라 이해하며 즐길 수 있게 됩니다.
스케줄	패키지 여행중 실시간 가이드가 따를 일정표를 사전에 열람할 수 있도록 하는 기능입니다.실시간 가이드 기능으로 여행 중일 때는 스케줄을 자동으로 안내받을 수 있기는 하지만, 출발 전에 스케줄을 미리 확인할 수 있으면 자신이 앞으로 갈 장소를 알 수 있기 때문에 조금 더 안심되고 확실한 여행을 즐길 수 있게 됩니다. 그리고 패키지 여행의 어쩔 수 없는 특성상 그룹에 맞추어 다니기 때문에 한 장소에서 개인이 원한다고 오래 머무를 수가 없는 데, 이렇게 시간이 포함된 스케줄을 미리 보고 출발하면 예를 들면 자신이 관광지에서 어떤 곳을 중점적으로 볼 수 있는지 미리 정하고 가 시간 효율성이 높아지게 됩니다.

<p>실시간 가이드</p>	<p>실시간 가이드 기능은 스케줄 기능의 일정표에 맞추어 정확한 시간에 다음 움직일 장소를 고려해 실제 가이드처럼 여행 그룹을 통솔하며 안내합니다-이동 시 마다 목적지의 위치와 이동 방법을 알려주어 여행 그룹이 수월하게 목적지까지 도착할 수 있습니다-전용 교통편에게도 여행 그룹의 위치를 알려주어 태울 위치를 알려줍니다-매 목적지마다 GPS와 여행자를 기반으로 인원체크를 실시합니다-목적지가 관광지일 경우, 여행자가 있는 위치 근처, 혹은 찍은 사진의 명소 정보를 제공합니다. -해피트래블러스가 처리할 수 없는 돌발상황 (Ex. 자연재해, 결항, 길 잃음) 의 경우에는 대기중인 여행사 직원과 연락을 할 수 있습니다.</p>
----------------	---

4-3- 주요 기능에 대한 사용자 시나리오를 순서도로 표현해 봅시다.



5. 해당 작품이 사용자들에게 어떤 효과가 있을까요?

기존 패키지 여행은 그에 관해 여행자가 자세히 알고 싶다면 개인적으로 조사를 해야 하는 불편함이 있었습니다. 하지만 트래블러스는 정보를 한곳에 모아 놓기 때문에 사용자가 편리하게 알 수 있습니다. 그리고 기존에 가이드의 지식이나 체력의 한계, 혹은 호불호로 여행자들이 만족하지 못했던 부분이 있었다면, 트래블러스는 방대한 데이터베이스, 끝없는 체력과 공평한 개인 안내 시스템으로 여행자들의 행복도를 높여줍니다

5-1. 해당 작품의 구상을 주변 사람 2명 이상에게 물어보세요. 그리고 어떤 의견을 주었는지 그 의견들을 어떻게 반영했는지 작성해 주세요.

대상	의견	반영내용
어머니	자유 여행 같은 경우는 아무리 여행 준비를 도와주는 애플리케이션들이 있어도 결국 여행자가 처음부터 끝까지 여행 스케줄을 전부 조사하고 준비해야하는 까다로운 과정을 거쳐야 해서 시간이 부족한 여행자들에게는 여행 준비를 도와주는 기존의 애플리케이션들이 도움이 되지 못했다	기존의 자유여행을 쉽게 보조해 주는 앱들과 달리, 기초를 자유여행이 아닌 패키지 여행으로 잡았기 때문에 패키지 여행의 장점인 여행자가 미리 여행사측이 짜놓은 스케줄대로 움직일 수 있다는 편리함과 스케줄을 짤 시간이 없는 사람들에게 시간을 아낄 수 있다는 장점을 보존했습니다.
친구	항상 패키지 여행을 가보면 아무리 여행사가 추천하는 곳이라도 사람의 특성에 따라 호불호가 갈릴수 있고, 고객의 입장에서 추천한게 아니라 믿음이 가지 않는다. 따라서 이미 다녀온 사람들이 추천하는 기능이 있으면 좋겠다	명소 정보, 숙소 정보 등 여행자의 입장에서 고려할 필요가 있는 기능들은 대부분 이미 비슷한 경험을 한 사람들의 추천이나 평가가 반영될 수 있는 시스템을 도입했다.
여행 가이드	패키지 여행은 다른 여행이랑 크게 다르지 않아 돌발상황이 생각보다 자주 일어난다. 자연재해나 예측치 못한 상황이 일어났을때 유동적인 사람이 아닌 애플리케이션만으로는 해결이 쉽지 않을 것 같다.	기능들 중에 해당 여행사가 지급한 여행 사무소 연락처나 다른 연결 시스템을 이용해 앞과 같은 상황에서 사용자가 수동적으로 여행사 측과 연락해 도움을 받을 수 있도록 하는 기능을 추가했다.

6. 팀 내 개인별 또는 공통 역할을 작성해주세요

팀원	할일	역할
공통	<ul style="list-style-type: none"> -대회 참가 전 사전 정보 수집 -역대 대회 수상작 정보 수집 및 전달 -예선 해피트래블러스 프로토타입 제작 -아이디어 구상/보완 -추가 세부 기능 상의 -연관 애플리케이션 공통점 수집 	
팀장	<ul style="list-style-type: none"> -애플리케이션 총괄 개발 -본선 PT 자료 제작 -회의/상의 후 나온 아이디어 결과물 정리 후 공유 -애플리케이션 완료 후 시범 작동 -애플리케이션 시범 작동 후 수정안 개설 	팀장/프로그래머 (엔지니어)
OOO	<ul style="list-style-type: none"> -애플리케이션 스크린 디자인 -애플리케이션 스크린 구현 -프로그램 영상 제작/편집/프로듀스 	디자이너/비디오 메이커 (Video Maker)
□□□	<ul style="list-style-type: none"> -아이디어 기록 -애플리케이션에서 이용할 각종 api 수집 -애플리케이션 최종 디버그 및 버그 패치 	api 컬렉터/섬머라이저 (summarizer)/디버거(Debugger)

7. 월 별 팀 계획서를 작성해주세요.

월	주요 활동		주요 체크 포인트
5월	준비	- 대회 출전 준비 대회 출전 지도교사 찾기 - 주소창에 대회 출전 자격 문의 - 지도교사와 정기적인 컨택트 후 홈페이지 회원 가입	대회 출전 지도 교사 찾기 팀원 구성 수상작 분석후 아이디어 선발 예선 접수
	개발		
	디자인		
	구현		
	회의	- 주소창 홈페이지에서 역대 수상작 분석후 기록 - 아이디어 마인드맵 구상 - 자세한 아이디어 논의 후 최종 아이디어 선발/보완	
	기타	- 온라인 예선 접수	
6월	준비	- 본선 PT 제작 - 본선 PT 연습	예선 결과 확인 본선 오프라인 테스트 준비 기획서 작성 본선 PT 제작 본선 PT 심사 참석
	개발		
	디자인	- 본선 PT 디자인	
	구현	- 본선 심사 후애플리케이션 제작에 필요한 기술 보완	
	회의	- 지도교사와 기획서 최종 점검후 제출	
	기타	- 사람들에게 조언 참고 기획서 작성	
7월	준비		본선 결과 확인 프로토타입 제작 시작
	개발	- 프로토타입 코딩	
	디자인	- 메인 UI 디자인	
	구현	- 아이디어 프로토타입 구현 시작 - 프로토타입 제작 완료 후 시험	
	회의	- 멘토링 전 프로토타입 구현 방법 회의 - 지도 교사 동반 애플리케이션 중간 점검 부트캠프 최종 준비(질문 준비, 수정 예상, 가이드라인)	
	기타	- 프로토 타입 기획 주위 의견 구하기	

월	주요 활동		주요 체크 포인트
8월	준비	- 부트캠프 참가 준비	부트캠프 참가 본격 구현 준비
	개발	- 프로토타입 코딩 완료 - DB와 어플리케이션 연결	
	디자인	- 서브 UI 디자인	
	구현	- 어플리케이션 기초 구현 시작	
	회의	- 어플리케이션 기초 구현 방법 - 부트캠프 후 보완해야 될 사항 정리	
	기타	- 부트캠프 질문 선발 및 보완점 기록	
9월	준비		어플리케이션 구현 최종 점검 실제 사용자 시뮬레이션
	개발	- DB 개발 완료	
	디자인	- 사용자 UI 디자인 완료	
	구현	- 어플리케이션 지속 구현 - 어플리케이션 시범 후 수정점/보완점 확인 - 디버그 수정	
	회의	- 어플리케이션 시나리오 입력 후 시범 - 사용자 시뮬레이션 후 보완점 정리	
	기타	- 프로그램 실제 구현 및 시나리오 설명 - 사용자 시뮬레이션	
10월	준비	- 오프라인 PT 면접 발표자료 제작/준비 - 오프라인 PT 면접 스크립트/대본 준비 - 오프라인 PT 면접 참가	
	개발	- DB최종 점검	
	디자인	- 디자인 최종 점검	
	구현	- 어플리케이션 최종 디버그 및 수정 후 완성 = 어플리케이션 시연 동영상 제작 및 편집 최종 산출물 제출	
	회의	- 결선 심사 시뮬레이션 - 최종 산출물 점검	
	기타	- 결선 산출물 심사 현장 참가 - 공감투표를 위한 홍보 활동 혹은 대비 글 작성 - 산출물 동영상 시연 동영상 제작	