

360도 콘텐츠 기반 식물 재테크 상거래서비스

유성현^o, 양건우*, 최예찬*, 김은지*, 김병완*, 이병권*

^o서원대학교 미디어콘텐츠학부,

*서원대학교 미디어콘텐츠학부

e-mail: gunull5968@gmail.com

360-degree content-based plant finance transaction service

Seong-Hyun Yoo^o, Gun-Woo Yang*, Yae-Chan Choi*, Eun-Ji Kim*, Byung-Wan Kim*, Byong-Kwon Lee*

^oDept. of Media content, seowon University,

*Dept. of Media content, seowon University

● 요약 ●

본 논문에서는 360도 카메라기반 식물 전자 상거래서비스 어플을 제안한다. 식물을 이용한 재테크 일명 “식테크”라고 불리는 재테크가 증가하고 있는 추세이다. 현재 다른 중고거래 플랫폼에서는 본 거래가 제안되어 있어 거래가 어렵고 일종의 재테크의 개념이라 전문적으로 거래하기 힘들다는 문제점이 있다. 이를 해결하기 위해 본 프로젝트에서는 실시간 차트를 활용하여 식물 거래가를 알려주고, 360도 카메라와 VR을 활용하여 식물의 육성일기 공유하여 어플 사용자들의 커뮤니티 장소가 되고, 은퇴 후 귀농을 하는 사용자에게는 식물을 잘 기르는 법의 정보를 알 수 있는 다방면에서 활용이 가능하여 여러 문제를 효율적으로 해결할 것으로 기대된다.

키워드: 식테크(Plant-finance), 360도 카메라(360-degree-camera), VR(virtual reality)

I. Introduction

360도 카메라기반 식물 전자 상거래서비스 어플의 핵심 기능은 360도 카메라와 VR을 활용하여 거래할 식물의 자세한 이미지와 상태를 확인하고, 식물 거래가의 실시간 차트와 원활한 거래이다. 하지만 단순한 하나의 기능으로 어플의 사용성이 부족하다는 판단이 들어 사용자에게 유대감을 쌓을 수 있도록 360도 카메라와 VR을 활용하여 식물 육성일기와 육성방법을 공유 할 수 있는 기능을 도입하였다. 본 논문에서는 2절에서는 관련 연구 확인을 하고 3절에서는 설계를 한다. 4절에서는 예상되는 구현결과를 도출하고 5절에서는 결론으로 마무리한다.[1]

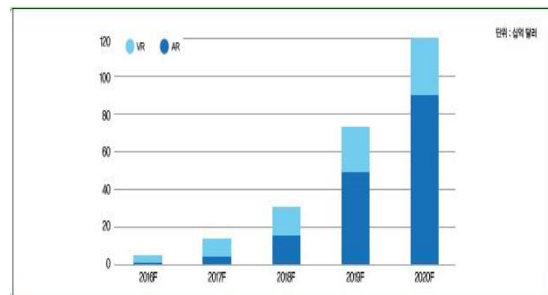


Fig. 1. VR / AR market size forecast

II. Preliminaries

현재 첨단 기술로 불리는 360도 카메라와 VR 수요와 공급이 늘어나며 VR시장의 성장세가 늘어나고 있다.

본 구현은 360도 카메라로 현재 내가 갖고 있는 식물을 촬영하게 되면 결과물을 토대로 거래를 하거나 내 식물을 키우는 과정 혹은 키우는 과정에서의 고충 같은 정보를 나눌 수 있다. 또한 거래 과정에서 내가 촬영한 결과물을 보고 특이점 및 궁금한 점, 거래 방법 등 여러 정보를 판매자와 소비자가 대화를 나눌 수 있는 채팅창으로도 연결이 가능하다. VR(Virtual Reality)은 인공적인 기술로 특정한 상황이나 환경, 물체를 가상의 공간에서 체험 할 수 있는 기술이며 360도 카메라는 공간을 다방면으로 촬영하여 360도 이미지를 구현해 VR로 그 공간을 체험 할 수 있는 기술이다. 위 기술로 다양한 콘텐츠들

이 존재하며 2030년 VR시장 규모가 1조5000억 (약 1817조원)달러까지 성장할 것으로 전망한다. [2] 본 연구에서 식테크를 기반으로 해 명예퇴직 또는 대도시의 노인들이 혼자 소일거리로 일할수 있는 방법은 현장에 가지 않고 체험을 통해서 체험할 수 있는 부분을 제시했다. 또한, 식물도감과 같은 기존의 어플에서 제공하지 않는 360도 파노라마 이미지 기반의 식물원을 둘러 볼 수 있는 기능도 추가로 개발할 계획이다.

III. The Proposed Scheme

3.1 시스템 구성도

그림 2는 소비자 영역과 서비스 플랫폼 영역 그리고 공급 영역으로 구분된다. 소비자 영역은 취미, 구매자로 구성된다.

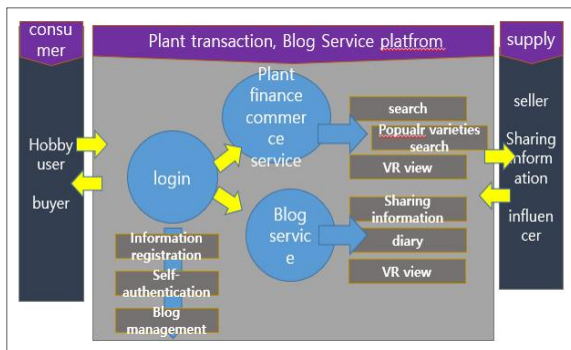


Fig. 2. System configuration

본 구현을 위해 C#,Unity,DB,Html,CSS,Javascript 등을 사용하여 구현했다. 그림 2는 개발 어플리케이션에 대한 동작 방법으로 사용자는 취미를 즐기는 사람과, 실제 구매를 원하는 구분된다. 또한 외부에서 시스템을 구성하는 셀러, 정보를 제공하는 지원자, SNS 마케팅을 진행하는 인플루언서로 구성된다.

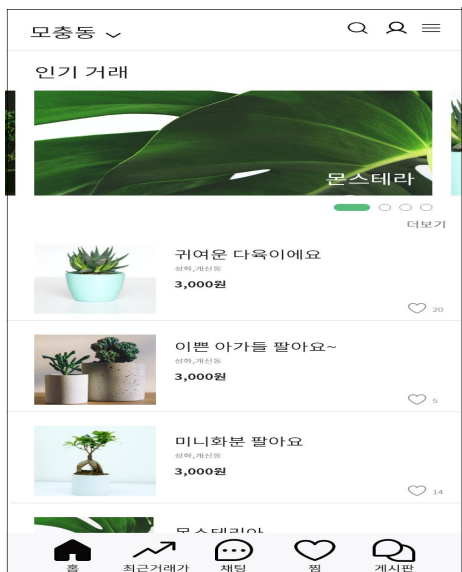


Fig. 3. VR / AR market size forecast

본 구현의 결과물 중 주 페이지다. 식물 구매 및 정보 확인을 위해 페이지를 클릭하면 식물 상세 정보 및 360도 카메라로 촬영한 식물의 vr 화면이 실행되면서 어플안에서 식물의 상태를 자세하게 확인할 수 있다.

IV. Conclusions

현재 화귀 품종 식물을 육성하여 판매하는 일명 “식테크”는 점점 시장 규모가 증가하지만, 다른 중고거래 플랫폼으로는 규정과 기능적인 면에서 어려움을 겪었다. 위 앱은 이러한 문제점을 해결 해 주고, 현재 많은 갈등을 겪는 현대 사회에 식물이라는 하나의 존재로 사람들끼리 이야기를 주고받으며 함께 교감할 수 있는 앱을 목표로 하고 있다.

향후 연구과제로 스마트기기는 물론 다양한 플랫폼에서 서비스되도록 하이브리드형 기술이 접목되어야하고, 멀티접속을 통한 동시접속을 제공해야 될것으로 사료된다.

ACKNOWLEDGEMENT

본 논문은 과학기술정보통신부 정보통신 창의인재 양성사업의 지원을 통해 수행한 ICT멘토링 프로젝트 결과물입니다.

REFERENCES

- [1] E. Smirmi, and G. Ciardo, "The current state and outlook of the VR, AR advertising market" RISS. on Parallel and Distributed Systems, Vol. 32, No. 3, pp. 123-129, 2018.
- [2] Kdhong, "An Efficient Dynamic Workload Balancing Strategy," Journal of The Korea Society of Computer and Information, Vol. 15, No. 1, pp. 1-10, Nov. 2010.
- [3] D.H.Ballard, "Computer Vision," Prentice-Hall, pp.76-79, 1991.