

16학년도

졸업작품 발표

# 모바일 스마트 스탬프

---

S stamp

컴퓨터소프트웨어공학과

201021584 손영준

201021353 장시문

201021351 임형민

201021337 안상현

201021341 원지섭

지도교수 : 이종혁 교수님

## INDEX

01 개요

02 유사앱 비교

03 시스템 구성도

04 메뉴 구성

05 사용 시나리오

06 시연 영상

07 기대 효과

08 QnA

01

## 개요

## 개발 배경



## 2015-2016 전통시장 대학협력사업

- 상명대학교 & 남산중앙시장
- 시장소개 모바일앱
- 포인트 및 쿠폰 발급

## SW동아리 재능기부 챌린지

- 미래창조과학부 & 정보통신기술진흥센터
- SW동아리 & 소상공인 & 멘토
- 실물 스탬프를 이용한 모바일 쿠폰 서비스

## 천안 남산 중앙 시장

- 높은 연령대의 시장 상인 및 고객
- 협소한 매장 환경

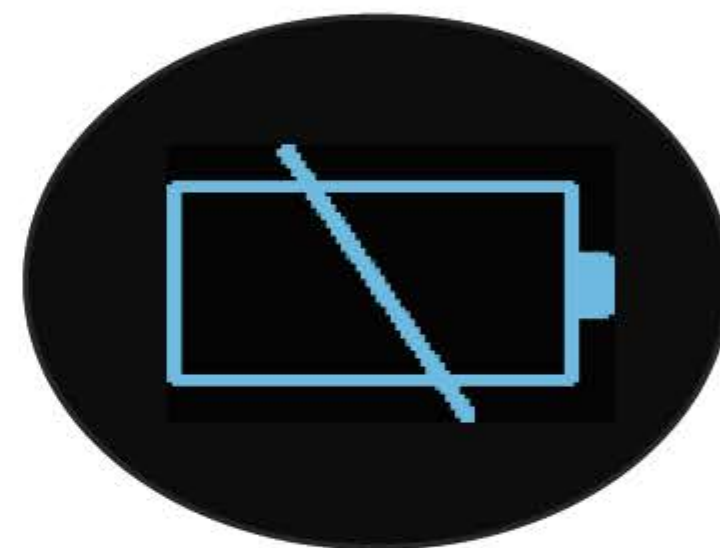
## 개발 목표



스마트 폰의 정전기 입력  
터치방식 체계 활용



멀티 터치 점의 기하학적  
모양구성 및 정교한 인식



전원장치가 필요 없는  
No Battery 운영

02

## 유사 앱 비교



특징 \ 종류	얍	스탬프팡	터칭	S stamp
적립화면				
작동방식	휴대폰인증	QRcode	NFC	실물스탬프
가맹점	편의점, 음식점	카페, 생활편의	카페	전통시장 특화
장점	가맹점多	다양한 업종	쿠폰 교환	간편한 사용
단점	인증 절차	UI	NFC 장비	플랫폼

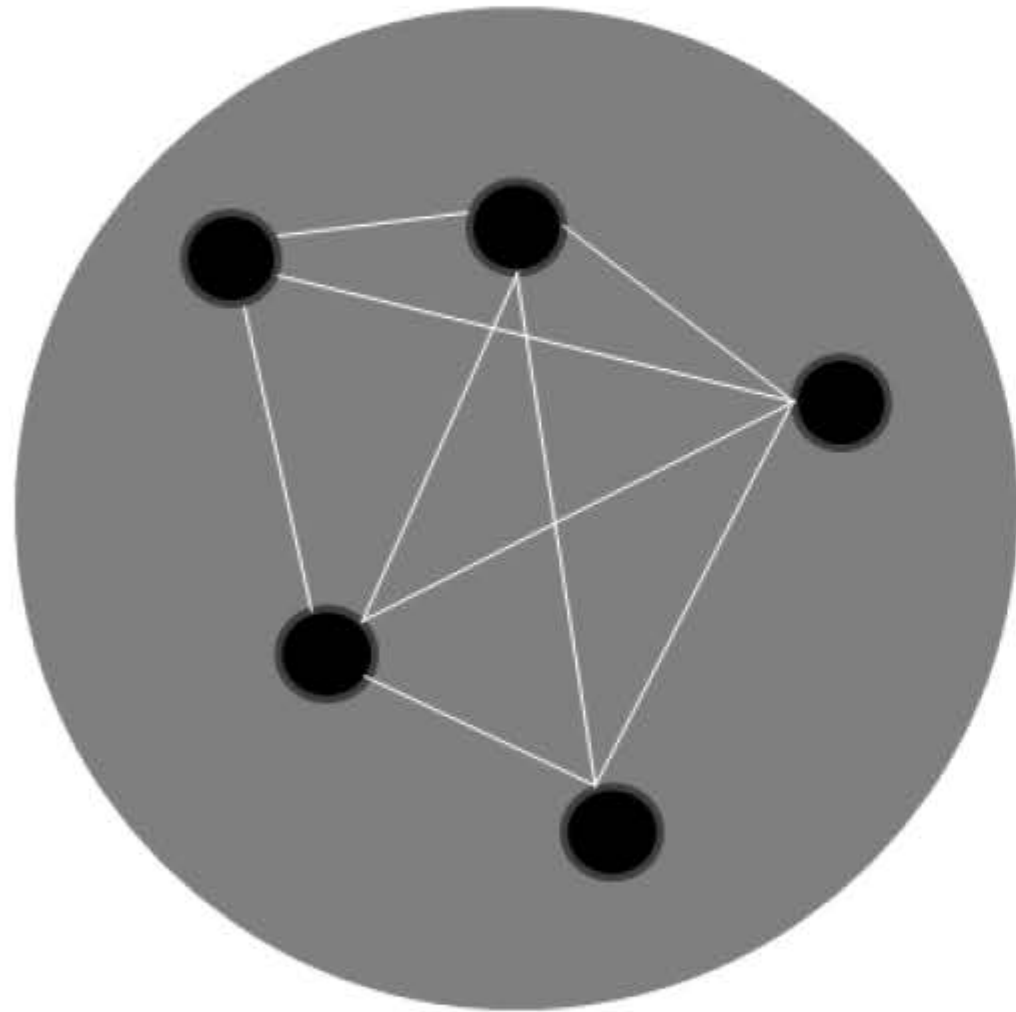
03

## 시스템 구성도





## 스탬프 동작방식



전도성 고무를 통한 터치 점 입력



점과 점 사이의 거리 측정



외부 DB와 비교

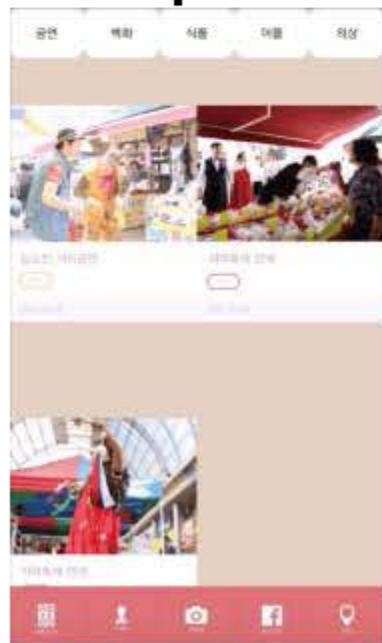
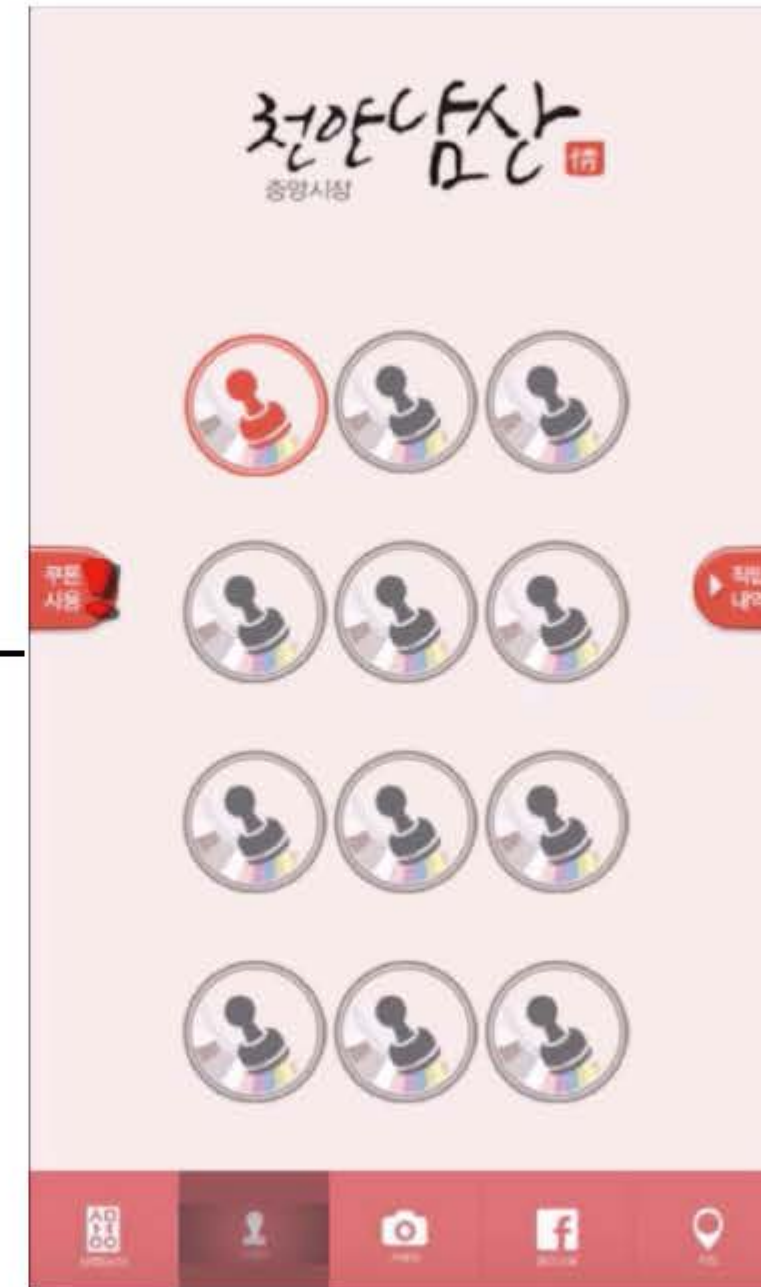


스탬프 정보 확인



04

## 메뉴 구성



05

## 사용 시나리오





상점 이용시 5천원당 스탬프 1개 적립

— 상점 전용 스탬프

스탬프 3개당 1시간 주차 무료

— 주차장 전용 스탬프

스탬프 12개당 온누리상품권 5000권 교환

— 상인회 전용 스탬프





06

## 시연 영상

07

## 기대 효과

친숙한 스탬프 사용 문화를 통한 전통시장 이용객 증가 및 매출 증대

전통 시장 뿐만 아닌 물리적 스탬프를 찍는 어느 장소라도 다양한 활용 가능

비콘, QR코드의 인식 오류를 대체할 수 있는 방법

08

Q n A

THE END

**감 사 합 니 다**

---

S stamp													
MONTH WEEK	3	4	5	6	7		8		9		10		
				1~2	3~4	1~2	3~4	1~2	3~4	1~2	3~4	1~2	3~4
사전 조사	3~5월												
아이디어 구상	3~5월												
관련 자료 수집	3~5월												
스탬프 제작	6~7월 초												
앱 환경 구축	7월												
안드로이드 UI구현	7월 말~10월 초												
메인 기능 구현	8월 초~10월 초												
추가 기능 구현	9월~10월 초												
오류수정 & 통합	9월~10월 초												
테스트	10월												



## 손영준

- 기획
- 클라이언트 개발

## 장시문

- 서버 구현
- 외부 DB 구현
- 클라이언트 개발

## 임형민

- UI 디자인
- 클라이언트 개발

## 원지섭

- 스탬프 제작
- UI 디자인

## 안상현

- 스탬프 제작
- UI 디자인

## 개발 언어 및 환경

- 개발 환경: Android Studio, Android4.3 이상
- 개발 언어: JAVA
- 서버 개발 환경: Ubuntu 14.04, Tomcat v8.0, MySql 5.6



4.3  
Jelly Bean

