



캡스톤 디자인(졸업 프로젝트)

멍냥멍냥

INDEX

- 01 Team Introduction
- 02 Development Motivation
- 03 Project Introduction
- 04 Development Environment
- 05 Demonstration Video
- 06 Later Development
- 07 Q&A

01

Team Introduction 



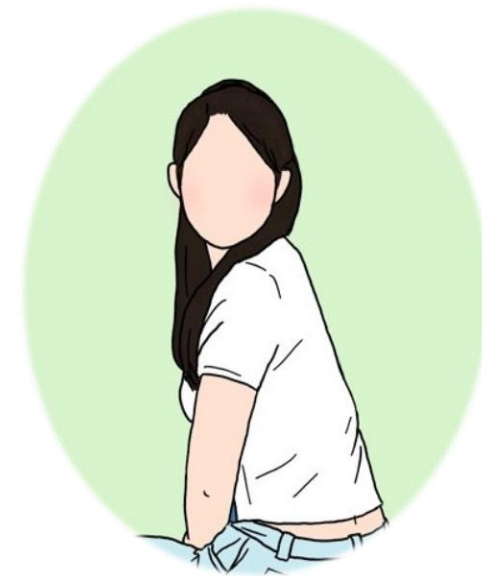
김 우빈
Head Developer



김 희지
Assistant Developer /
UI Designer



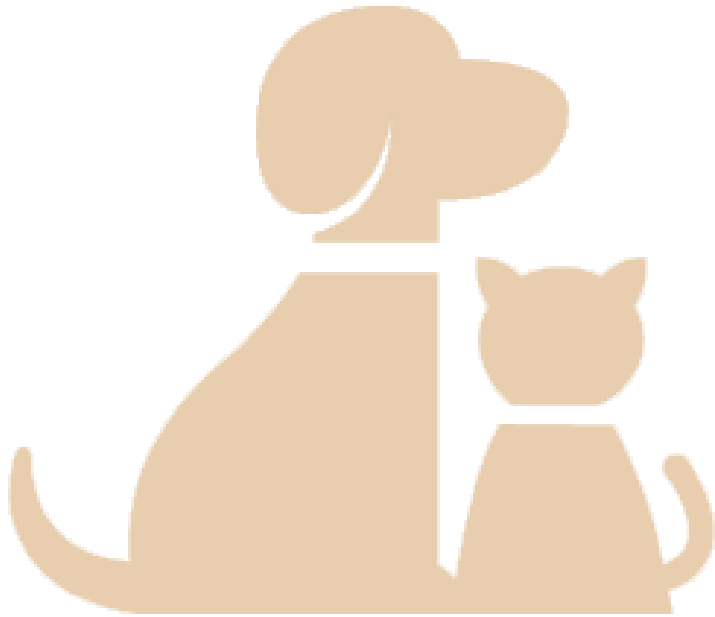
장 효진
Assistant Developer



황 명진
UI Designer /
General Affairs

02

Development Motivation 

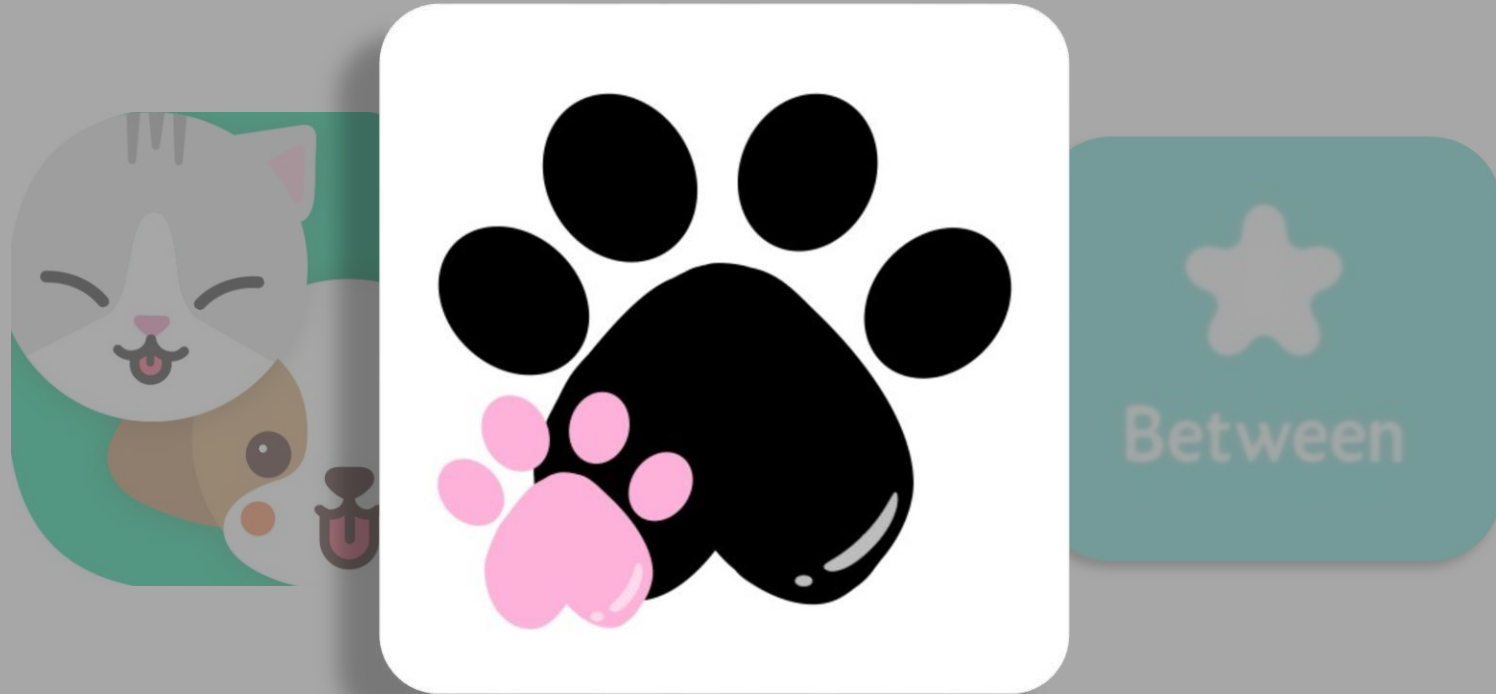


- 반려동물 가구 수 전국 **591만** 시대
- 매년 **증가**하는 반려동물 가족
- 반려동물과 일상을 함께하며 사진과 영상으로 **기록**하여 **추억**하고 싶어하는 반려인
- 반려동물의 **스케줄을 관리**하고 싶어하는 반려인
- 반려인들의 **욕구 충족**시킬 수 있는 어플 개발

03

Project Introduction 



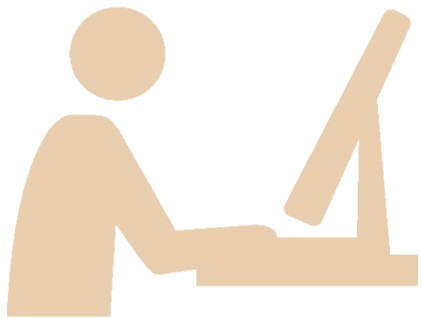




- **인터뷰와 시장조사**를 통해 반려동물 관리 애플리케이션의 **부족한 점과 필요사항** 수집
- 수집 정보를 활용하여 **애플리케이션 개발 기획서** 작성
- 기획서를 바탕으로 팀원 간에 **기능 구현과 UI, 디자인**을 분담하여 개발을 진행
- 다양한 반려동물 종류 중 비중이 큰 **강아지, 고양이** 대상

04

Development Environment 



Android studio



Kotlin



Adobe Photoshop

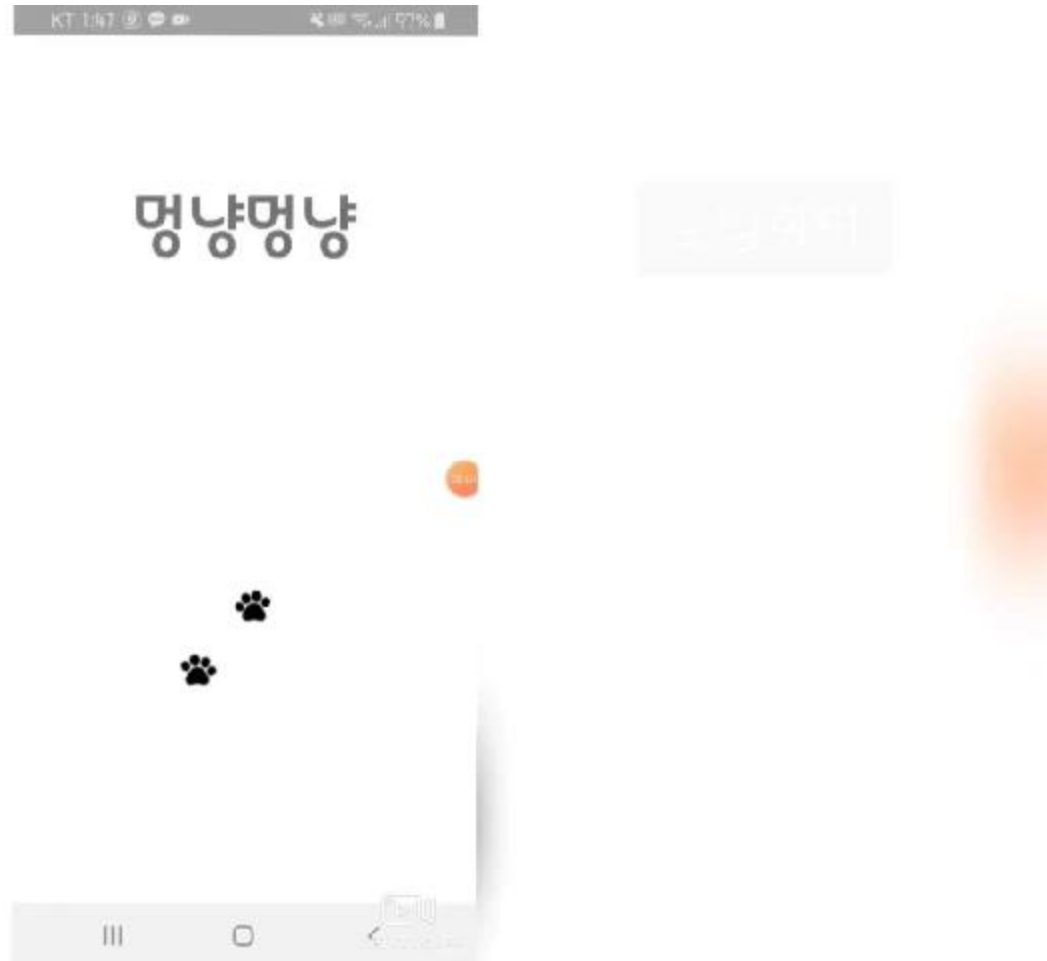


Adobe XD

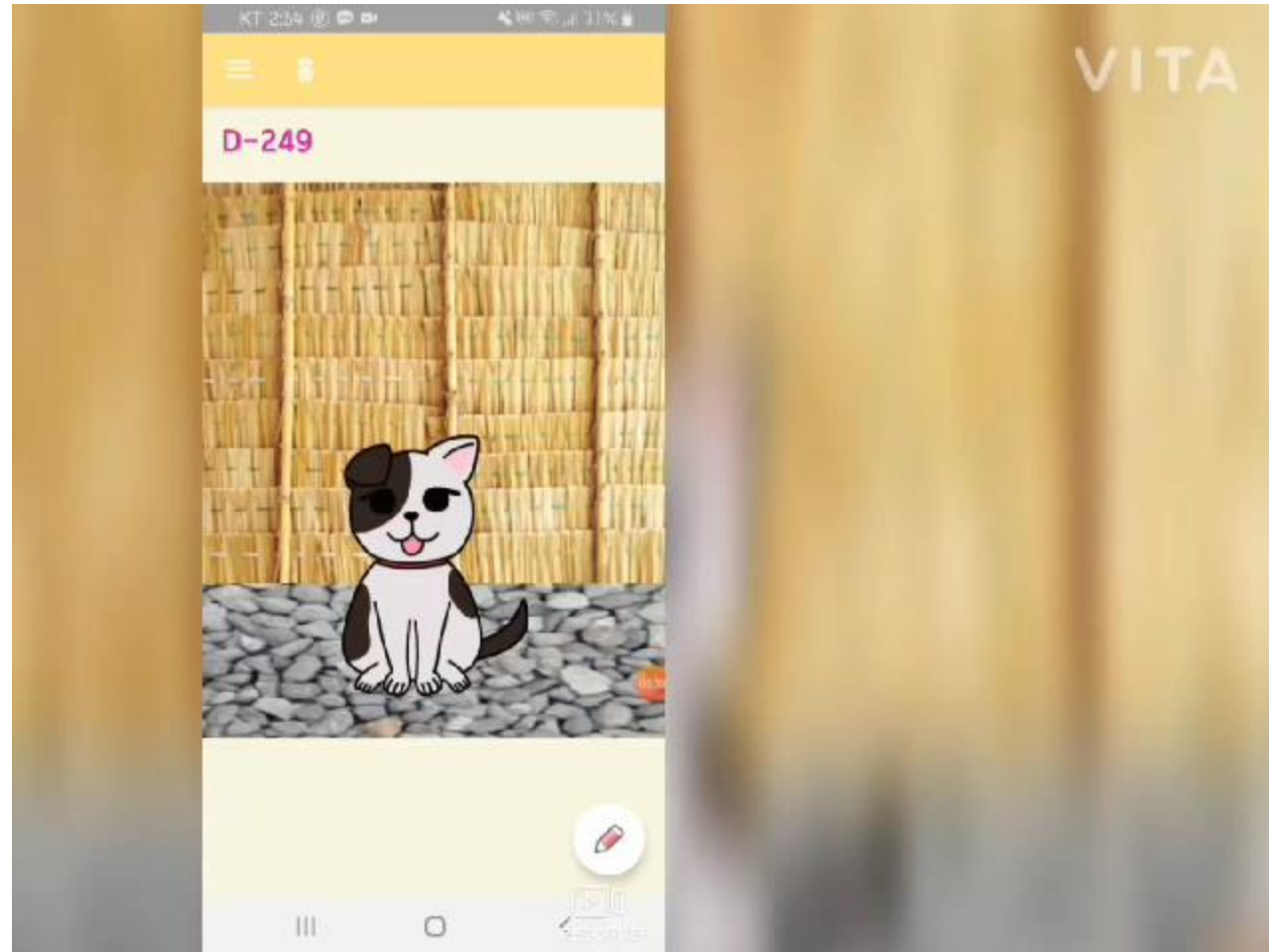
05

Demonstration Video 

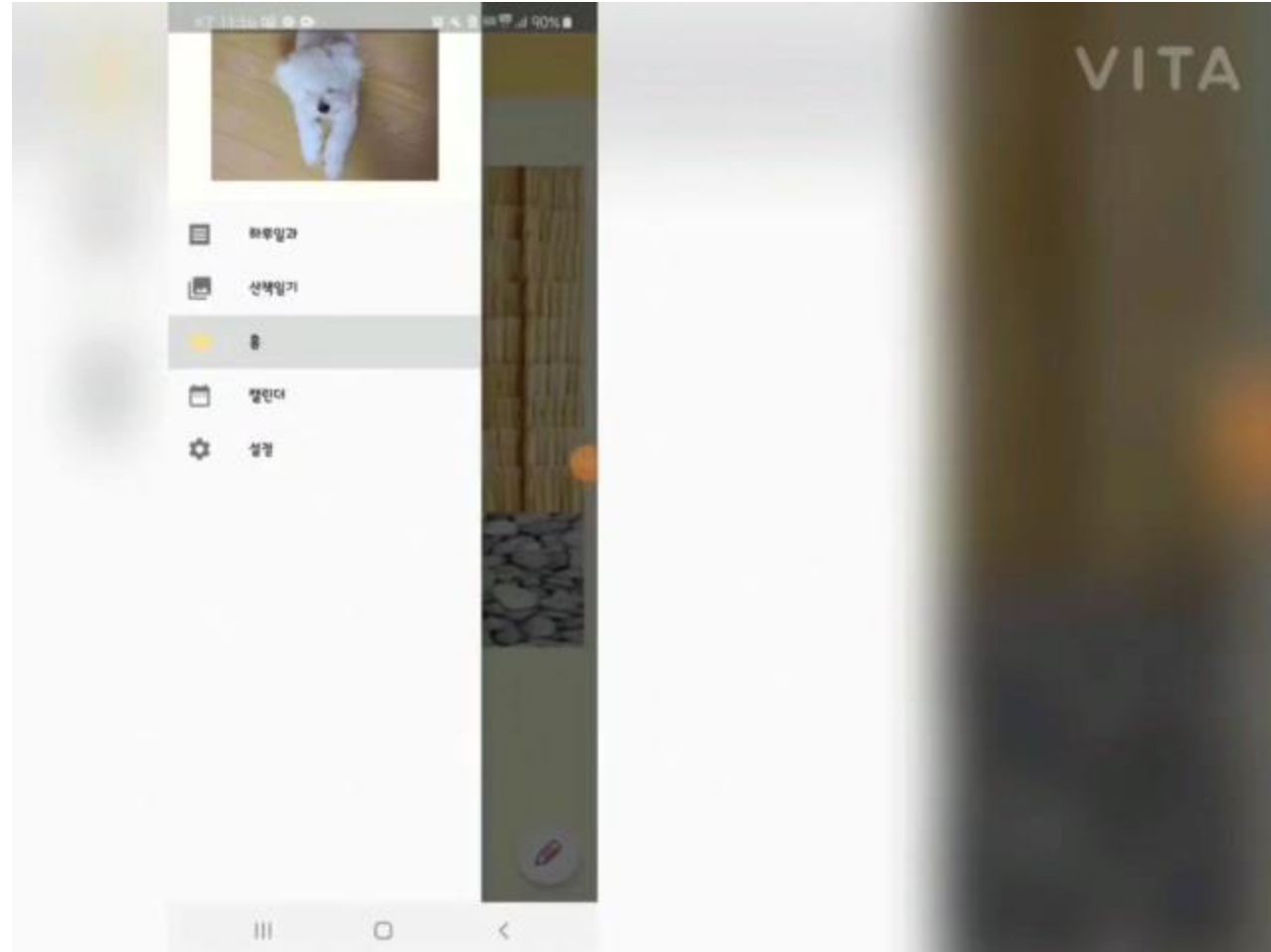
- 반려동물 등록



- 기능



- 애플리케이션 설정





Thank you

