

자기설계학점 기말보고서

휴먼지능정보공학과

201710787 유동선

소소식탁

목차

1. 자기설계학기 목표
2. 자기설계학기 수행내용 및 결과
3. 자기성장에 대한 평가
4. 향후 계획
5. 활동 근거자료

1. 자기설계학기 목표

상명대학교 소프트웨어 개발 소모임인 소소식탁에서 기획한 어플리케이션 소소식탁은. 젊은 세대를 타겟으로 한 음식 추천 어플리케이션입니다.

프로그램의 메타포는 개개인이 자신의 음식 선호도를 기록하여 이를 기반으로 새로운 음식을 추천받는 추천시스템(1) 과 사용자가 자신의 식사에 대한 기록을 남길 수 있는 다이어리 기능(2)입니다.

음식 평가 데이터를 기반으로 한 추천시스템은 이전 선례가 많지 않지만, 식사를 기록하는 것은 기존에 존재하는 SNS 어플리케이션과 방향성 부분에서 공통되는 부분이 많습니다. 사람들은 본인이 먹은 한 끼를 기록하려 할 때 기존 존재하는 인스타그램이나, 페이스북, 카카오톡등의 sns서비스를 이용하고자 하지 귀찮은 과정을 거쳐 소소식탁이라는 어플리케이션을 사용할 동기가 되지 않습니다.

이러한 부분에 대한 해결책을 저희는 어플리케이션의 폐쇄성에서 찾았습니다. 기존 존재하는 어플리케이션 중 비트윈이라고 하는 커플용 어플리케이션이 있습니다. 해당 어플리케이션은 카카오톡, 페이스북 메시지, 인스타그램 DM등의 대체제가 존재하고, 계속하여 생겨나는 상황 안에서도 꾸준히 사용자들의 사용을 이끌어 내고 있습니다.

비트윈과 카카오톡의 차이점은 어플리케이션의 개방성에 있습니다. 모두가 공유하며 타인의 경험을 공유 가능한 카카오톡과 달리(최근에는 카카오톡도 멀티프로필등의 폐쇄적인 기능을 추가하고 있지만, 기본적으로 카카오톡은 개방적인 메신저입니다) 비트윈은 나와, 내가 사랑하는 사람만이 사용할 수 있는 사적인 어플리케이션입니다.

우리는 이러한 부분에 영감을 받아 어플리케이션의 방향성을 나와, 나의 소중한 사람의 식사와 음식이라는 추억을 기록 가능한 어플리케이션을 만드는 것을 목표로 삼았습니다.

2. 자기설계학기 수행내용 및 결과

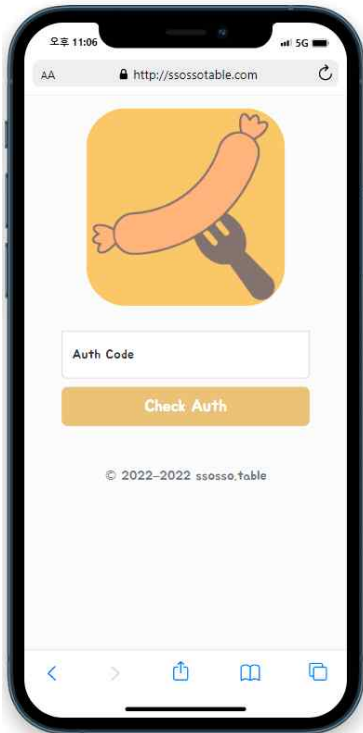
제작된 웹앱의 코드는 소소식탁 깃허브에 공개되어 있습니다¹⁾ 소소식탁의 웹페이지인 <http://ssossotable.com>에서 제작된 웹앱을 사용 가능합니다.

웹앱의 개발은 바닐라 HTML,CSS(Bootstrap),Javascript를 사용한 프론트엔드 구현과 php를 이용한 백엔드 개발로 이루어져 있습니다. 서버는 AWS 클라우드 서버를 사용하였고, 데이터분석을 위해 python을 사용하였습니다.

제작된 웹앱의 ui는 다음과 같습니다

1) <https://github.com/sosohan-table/Food-Database-Web.git>

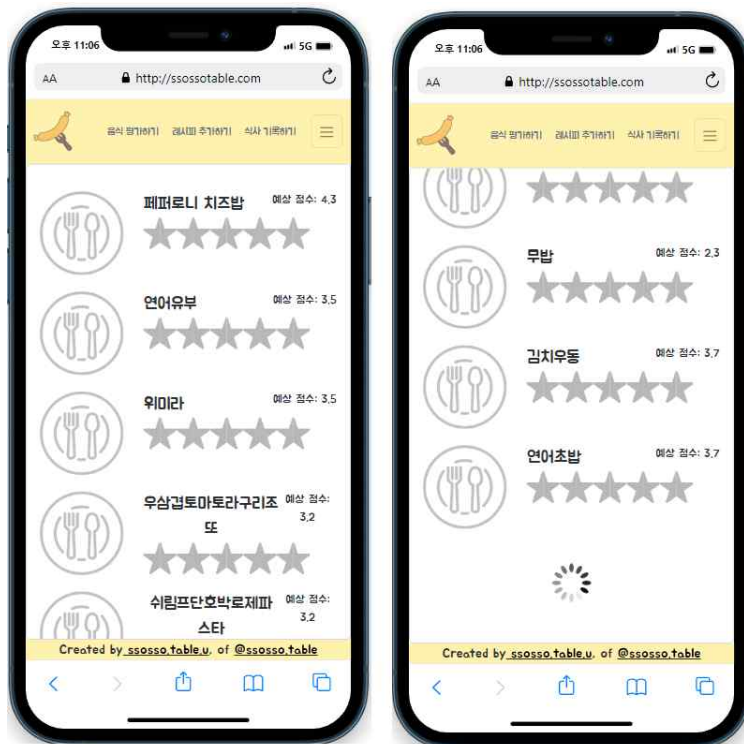
2.1 로그인 화면



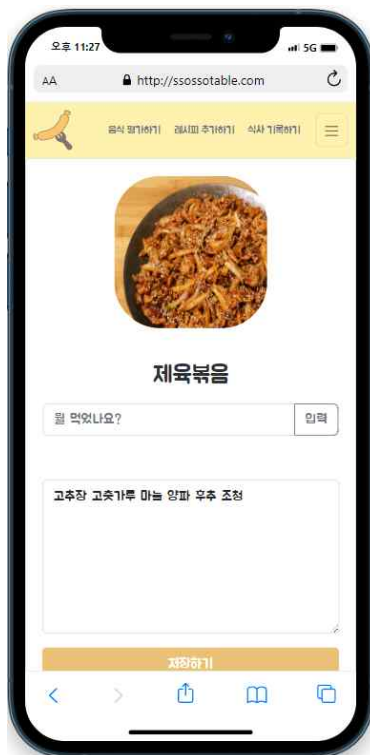
2.2 음식 추천 화면



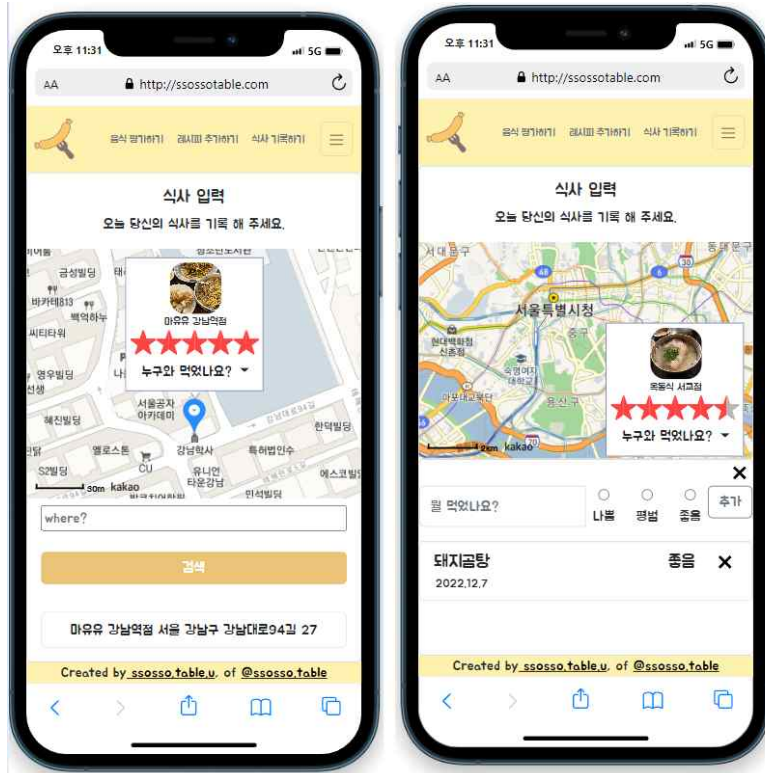
2.3 음식 평가 화면



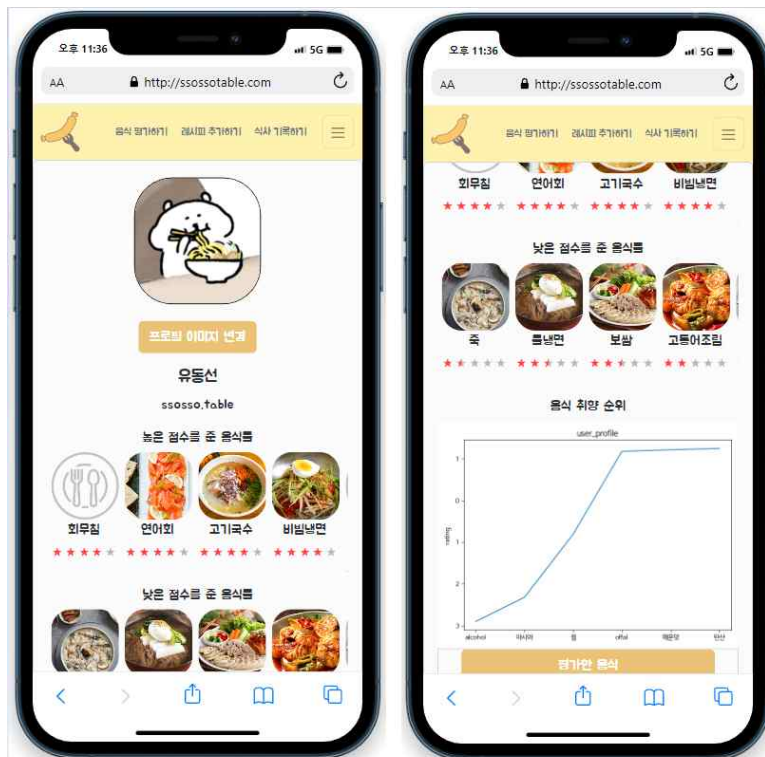
2.4 레시피 기록 화면



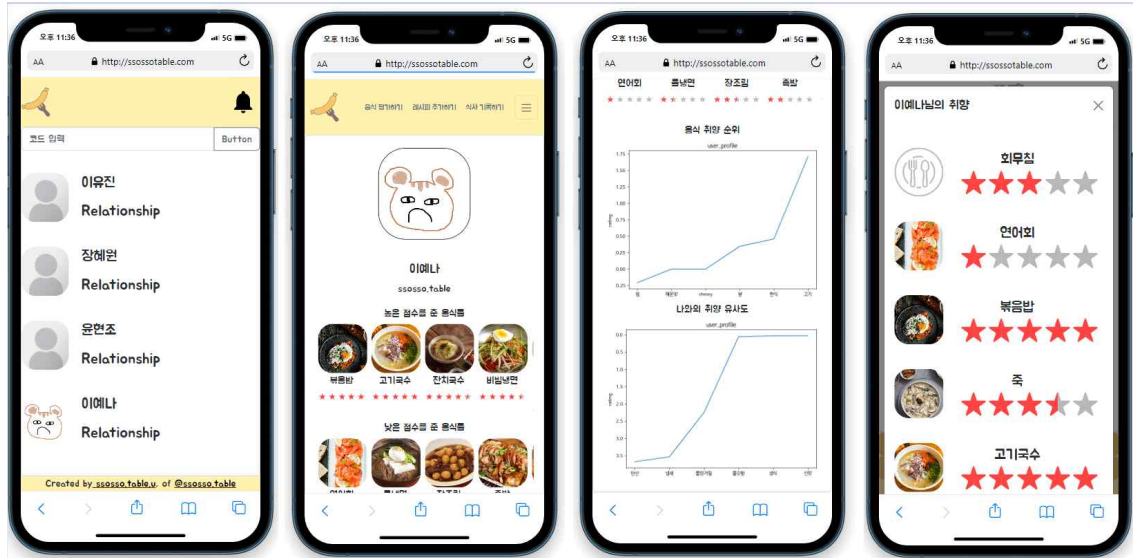
2.5 식사 기록 화면



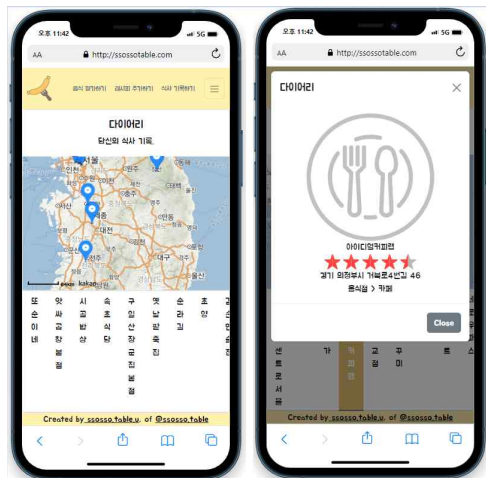
2.6 개인 정보 화면



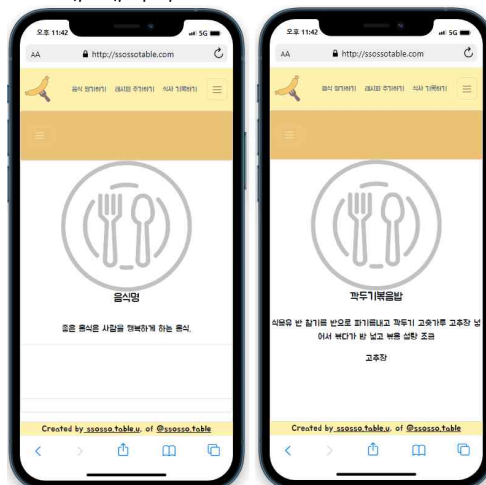
2.7 친구 정보 화면



2.8 내 다이어리



2.9 내 레시피



3. 자기성장에 대한 평가

4학년까지의 대학 생활은 어디까지나 수동적인 활동이 주를 이뤘다고 생각합니다. 교수님의 수업을 들으며 과제를 하고, 동아리에 들어가서도 한 명의 일원으로서 요구되는 작업만을 수행하고, 인턴 생활을 하면서도 주도적으로 무엇을 해나간다고보다는 타인이 요구하는 것을 기계적으로 수행하는 일에만 익숙해져 있었습니다.

자기설계학점을 진행하면서 소소식탁이라는 모임의 장으로서 프로젝트를 진행하는 것은 그 자체만으로 좋은 경험이었습니다. 단순히 타인이 요구하는 작업만을 수행하는 것이 아닌 내가 주도적으로 프로젝트를 진행함으로써 많은 어려움을 느끼고 이를 해결해 나감으로써 스스로 많은 성장을 이루었습니다.

첫째로 가장 많은 성장을 이루었다고 생각하는 것은 개발자로서 프로그램을 대하는 태도가 변하였다는 것입니다. 이전까지 진행했던 프로젝트들에서 제가 가장 중요하게 여겼던 것은 단순히 동작하는 프로그램을 만드는 것이었습니다. 기한에 쫓겨 시간을 엄수해야 하는 환경 속에서 스스로 더 좋은 코드, 더 좋은 프로그램을 만드려는 생각보다는 단순히 동작하는, 남에게 질책받지 않는 프로그램을 만들어 넘기는 것이 우선이었고, 프로그램의 유지보수는 신경쓰지 않은 채 현재의 상황만에 급급했습니다. 그러나 프로젝트의 팀장으로서 프로그램을 제작해보니 단순히 '작동하는' 코드의 불완전함을 새삼 느끼게 되었습니다. 단순히 한 학기의 프로젝트가 아닌 장기적으로 지속적인 유지보수를 필요로 하는 프로젝트를 지향함에 따라 더 이상 작동만 하는 코드가 아닌 유지보수가 원활한 모듈화된 프로그램의 필요성을 깨달았고, 단순히 코드 한 줄을 쓰는 것에도 서버사이드의 부담을 줄이기 위한 많은 노력과 고뇌가 필요함을 깨달았습니다.

또, 프로그램을 대하는데 작동하는 코드, 성능상으로 원활한 코드가 아닌 사용자를 고려하는 프로그램을 만드는 것의 중요함을 이해하게 되었습니다. 개발자의 본질은 작동하는 프로그램을 위한 코드를 작성하는 것입니다. 그리고 프로그램의 본질은 사용자에게 사용되어지는 것입니다. 개발자는 이러한 결국 코드는, 프로그램은 사람을 위한 것이라는 것을 가끔 망각하곤 합니다. 단순히 신기술을, 더 아름다운 코드를, 더 좋은 성능을 내는데 치중하고 스스로의 기술에 취해 사용자라는 인간상의 측면을 무시하게 됩니다. 프로젝트를 진행하면서 작동만이 되는 코드는 사용자들에게 있어 사용상의 괴리감을 느끼게 하고 결국 사용되지 않음을 깨달게 되었습니다. 개발에 있어 최종적으로 중요한 것은 사용자의 지속적인 사용을 이끌어 내는 것이므로 사용자 측면을 고려하는 것에 대한 중요성을 알게 되었습니다.

둘째로 성장을 이루었다고 생각하는 부분은 하나의 조직을 이끌어가는 리더로서의 역할을 경험하고, 이에 따른 성장을 이루었습니다. 혼자서 개발을 진행하는 것이 아닌 소소식탁의 팀장으로서 개발을 진행하였고, 나 혼자만을 신경쓰는 것이 아닌 팀원들을 신경쓰는 것의 중요도를 알게 되었습니다. 개개인의 성향과 능력 수준을 파악하고 개인에게 특화된 작업을 할당함으로써 더 높은 생산성을 이끌어 내는 것에 대한 중요도를 알게 되었습니다. 모든 인원이 개발을 좋아하고 잘 하는 것은 아니고, 어느 인원이 개발에 대한 실력이 좋지 않다면 그 인원을 포기하는 것이 좋을까 라는 고민 속에서 개인을 포기하는 것 대신 그 개인을 이해하고 해당 인원이 좋아하고, 잘 할 수 있는 것을 찾아 그러한 작업을 할당하였을 때 작업의 생산성이 올라가는 것을 느꼈습니다. 프로젝트는 결코 혼자 할 수 있는 것이 아닌만큼, 이번 프로젝트를 통해 협동과 동업의 중요성을 알게 되었고, 사람을 다루는 법, 그리고 상급자로서의 자세에 대해 되새기게 되었습니다. 이를 통해 차후 직장 생활에 들어가더라도 한 일원으로서 가져야 할 올바른 자세에 대해 익히게 되었습니다.

4. 향후 계획

향후 프로젝트를 진행하면서 중요한 것은 프로그램의 지속가능성을 고려하는 것입니다. 이를 위해서 코드 수준의 지속가능성과 사용자 수준의 지속가능성을 고려하여 향후 계획을 작성하였습니다.

첫째로 코드 수준의 지속가능성입니다. 현재 작성된 프로그램은 바닐라 HTML, CSS, Javascript기반의 프론트엔드와 php를 백엔드로 하는 웹앱입니다. 현재 수준으로도 프로그램은 정상적으로 작동하고 있지만 향후 추가적인 구현 시 유지보수성과 확장성을 고려할 경우 더 나은 플랫폼으로 이동하는 것이 좋다는 결론에 도달했습니다. 이를 위해 프론트엔드 프레임워크는 Vue.js, 백엔드 프레임워크는 Spring boot로 포팅하는 것으로 결정하였습니다. 먼저 프론트엔드를 vue로 포팅 후 이후 백엔드 api제작하여 최종적으로는 vue와 spring boot를 사용하는 웹앱이 제작될 예정입니다. 프론트엔드의 포팅은 12월 말까지 계획되어 있으며 백엔드를 포함한 포팅은 모바일 앱 제작과 함께 2월까지 마무리 될 예정입니다.

또 사용자 피드백의 결과 웹앱의 사용은 1. 웹 브라우저 접속 2. 도메인 입력 후 사이트 접속이라는 절차를 거쳐야 함에 따른 사용자 피로도도를 올린다는 피드백을 받았습니다. 이에 따라 다음 계획은 모바일 전용 어플리케이션을 제작하는 것입니다. 타겟 사용 대상이 젊은 세대 여성이고 대한민국 젊은 세대 여성의 대부분이 사용하는 모바일 환경은 ios이므로 기존 계획인 안드로이드 네이티브 앱을 제작하는 것은 프로젝트 방향성에 맞지 않다는 결론을 내리게 되었습니다. 이에 따라 제작될 모바일 앱은 안드로이드와 ios환경에서 모두 구동 가능한 하이브리드 프레임워크를 사용하게 될 것입니다. 사용될 프레임워크의 종류는 12월 말경 이루어질 팀 회의에서 결정할 예정입니다.

둘째로 사용자 수준의 지속가능성입니다. 해당 프로그램이 단순한 한 학기의 프로젝트, 그저 포트폴리오에 한 줄 엮기 위한 프로젝트가 아닌 실재로 계속하여 사용되고 개선되기 위해서 중요한 것은 사용자를 이끄는 중심 기능을 구현하는 것입니다. 이를 위해 음식에 대한 평가와 평가 데이터를 기반으로 한 음식 추천, 식사를 기록하고 이를 열람할 수 있는 기능은 구현했지만 현재는 단순한 구현 단계로 사용자를 이끌 수 있는 ux까지는 구현하지 못 하였습니다. 이후 꾸준한 사용에 대한 피드백을 통해 더 나은 ux구현을 해내고, 더 많은 사용자가 어플리케이션을 사용하게 하는 것이 목적입니다.

즉 12월 말까지는 웹앱의 구현을 종료하고 12월에서 2월 말까지 모바일 앱을 구현 후 마켓에 배포를 하는 것이 다음 마일스톤의 목적이 될 것입니다.

5. 활동 근거자료

제작된 소소식탁 웹앱은 도메인 <http://ssossotable.com>에서 접근 가능합니다. 추가적으로 일 1회의 개발일지, 주 1회의 팀 회의록, 월1회의 교수님 피드백 일지가 존재합니다