**소프트응용설계 1팀(In-class)**

**2018316009 박민혁(In-class)**

**2018156028 윤이건(After-class)**

**2018314019 양세진(발표자)**

1. 문제정의 (Problem Definition)

"현재는 무엇이 문제인지 정의하지 못한 상태로,

가장 도전해 보고싶은 하나의 문제를 정의하고자 한다."

2. 아이디어 생성(Idea Generation)

|  |
| --- |
| 1. 국내에 프로그래밍 커뮤니티가 적다. |
| 2. TIP 내 학식을 운영하는 음식점의 개수가 적다. |
| 3. 한국공학대학교 내에 흡연구역 개수가 적다. |
| 4. 매일 점심메뉴를 정하기가 어렵다. |
| 5. 교내에 에어컨이 시원하지 않다. |
| 6. 공강 시간을 활용하기 어렵다. |
| 7. 교내에 잠시 잠을 잘 수 있는 공간이 없다. |
| 8. 스마트폰으로 집을 열었으면 좋겠다. |
| 9. 아침에 아이스커피가 마시고 싶은데 사러 가기가 귀찮다. |
| 10 .게임 통계 사이트가 인기게임 밖에 없다. |

3. 아이디어 평가(Idea Evaluation)

아이디어를 공유하는 문제의 주제에 맞게 생활, 공부, 취미등으로 세분화하여 나누었다.

**생활**

|  |
| --- |
| 2. TIP 내 학식을 운영하는 음식점의 개수가 적다. |
| 3. 한국공학대학교 내에 흡연구역 개수가 적다. |
| 4. 매일 점심메뉴를 정하기가 어렵다. |
| 5. 교내에 에어컨이 시원하지 않다. |
| 7. 교내에 잠시 잠을 잘 수 있는 공간이 없다. |
| 8. 스마트폰으로 집을 열었으면 좋겠다. |
| 9. 아침에 아이스커피가 마시고 싶은데 사러 가기가 귀찮다. |

**공부**

|  |
| --- |
| 1. 국내에 프로젝트 커뮤니티가 적다. |

**취미**

|  |
| --- |
| 10 .게임 통계 사이트가 인기게임 밖에 없다. |

4. 아이디어 선정(Idea Judgement)

팀원들과 논의한 결과, 해당 수업과 가장 연관되어 있어서 이 아이디어를 선정하였다.

**국내에 프로그래밍 커뮤니티가 적다.**

5. 아이디어 융합 및 개선(Idea Integration and Enhancement)

기존 커뮤니티의 단점을 개선하는 방향으로 아이디어를 개선했다.

**질문을 하고 싶어도 하나의 카테고리 안에서 모두 질문이 관리됨.**

* 질문하는 페이지를 세분화한다. (기본 프로그래밍언어, 백엔드, 프론트, 데이터사이언스, AI, 머신러닝…)

**커뮤니티 회원의 신원을 정확하게 확인 할 수 없음**

* 블라인드 시스템과 비슷하게 어디회사 어디분야 몇년차 소속인지 표시한다. (ex 우아한형제 백엔드 2년)
* 대학생은 어디학교 몇 학년인지 표시한다. (ex 한공대 2학년)
* 비전공자는 비전공자라고 표시한다. (ex 비전공자 김철수)

**기존 블라인드의 회사 내의 직업이 너무 많음**

* 해당 회사의 프로그래머가 직접 회사에 대한 글을 쓸 수 있다. (분위기, 사내 정책, 자기 성장성 등등)

6. 검토(Review)

검토한 결과, 과정과 규칙을 제대로 이행했고 타당한 아이디어였다.