



# 캡스톤디자인 멘토링 보고서 (1차)

## 팀 기본 정보

분반	조원 명단	멘토	멘토링 일시
4분반	이기태, 오명진, 이예빈	강석희	2022년 03월 22일
프로젝트 주제명	CAUCLUB		

## 교수님 피드백 결과 및 반영 계획

### 교수님 피드백 결과

1. Team name인 '최강 미디어'의 뜻
2. Motivation과 관련하여 '에브리타임' 외의 커뮤니티에서의 사전 조사 여부
3. 기존 캡스톤디자인 작품들 검토 여부 및 유사한 작품
4. 제안서의 아이디어와 기존 아이디어의 유사성 및 차별성

### 교수님 피드백 반영 계획

#### ○ 피드백 1

Team name인 '최강 미디어'가 정확하게 무슨 뜻인지 물어보셨다.

#### □ 답변 및 반영 계획

팀원 3명이 모두 소프트웨어학부 학생회 내 집부가 (최강) 미디어부 소속이라 이름을 이렇게 정하게 되었다고 답변드렸다.

#### ○ 피드백 2

Motivation과 관련하여 사전에 불편함을 조사할 때 '에브리타임'만 이용했는지 물어보셨다.

#### □ 답변 및 반영 계획

팀의 첫 제안서(CAUMATE)의 아이디어가 중앙대학교 기숙사의 룸메이트를 배정할 수 있도록 도움을 주는 어플리케이션이었기 때문에, 중앙대학교 학생들만이 이용하는 가장 큰 '에브리타임' 외의 커뮤니티에서의 사전조사를 진행했다고 답변드렸다.

기존 제안서(CAUMATE)에서 CAUCLUB으로 다른 아이디어를 기획하게 되었고, 대외활동 및 스터디 등의 팀원을 모집한다는 점과 랭킹 제도가 존재한다는 점에서 유사성을 띄지만 동아리 간 연합이 아니고 개인적 활동이라는 점에서 차별성을 지닌 '캠퍼스픽'이란 커뮤니티와 가장 큰 비교를 진행했다. 그러나 이번에는 한 커뮤니티가 아니라 이 외에도 링커리어, 아웃캠퍼스, 캠퍼즈, 씽긋, 울콘 등의 다양한 커뮤니티에서 사전조사를 진행했다.

### ○ 피드백 3

기존 캡스톤디자인 작품들을 모두 검토했는지 물어보시면서, 우리 팀의 아이디어와 유사성이 매우 높은 작품의 Github 주소를 주셨다.

#### □ 답변 및 반영 계획

팀원 3명 모두가 사전에 미처 확인하지 못했던 작품이라 당황했고, 더불어 Github 내 Readme에 아무런 정보가 적혀있지 않아 교수님과의 비대면 면담 피드백 도중 빠른 확인이 어려웠다. 이후 면담이 끝나고 PPT 자료를 확인해볼 수 있었고, 생각보다 높은 유사도에 놀라 결국 다른 아이디어를 고안하게 되었다.

### ○ 피드백 4

아이디어를 트는 방법도 있지만 기존 작품과의 유사성 및 차별성을 잘 정리해서 어플리케이션의 필요성에 관해 다른 사람들을 설득시키는 방법도 있다고 알려주셨다. 이때, 다른 학문 분야의 근거를 가져와 왜 이러한 요소를 선택하여 어플리케이션을 제작하게 되었는지 전문성을 돋보이게 한다면 standard가 명확해진다고 조언해주셨다.

#### □ 답변 및 반영 계획

교수님의 피드백을 통해 아이디어가 가장 큰 문제점이고, 설령 유사한 점이 있는 아이디어라 하더라도 차별성을 보이지 않았다는 점이 우리 팀의 부족했던 부분이라는 것을 깨달았다. 새 아이디어를 기획하여 제안서를 새로 작성하면서는 기존 어플리케이션 혹은 웹 등의 다른 프로그램들과의 유사성과 차별성을 구체적으로 정리함으로써 우리 팀이 제작하고자 하는 어플리케이션의 목적을 더 명확하게 할 수 있었다.

## 멘토링 결과 및 반영 계획

### 멘토링 결과

1. 제안서 내 구현 플랫폼 및 기술스택에 관한 내용 여부
2. 로그인 여부에 따른 페이지 분류
3. 동아리 회장 인증 방법
4. 정식 동아리 인증 및 탈퇴 여부 확인 방법
5. 동아리 랭킹 점수 기준

### 멘토링 반영 계획

#### ○ 멘토링 논의 사항 1

제안서 내에 구현 플랫폼과 기술스택에 관한 내용이 없다고 멘토님께서 피드백주셨다.

#### □ 멘토 답변 또는 의견

웹페이지, 스마트폰 어플리케이션 등 어떤 환경에서 사용하는 것인지 내용이 없다고 말씀해주셨다. 뿐만 아니라 클라우드, DataBase, 구현 기술 등등에 대한 내용이 추가되면 좋겠다고 의견을 주셨다.

□ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 수행한 활동 등

React Native를 사용하여 스마트폰 모바일 어플리케이션으로 제작할 예정이라는 것은 사전에 합의된 부분이었기 때문에 제안서에 관련 내용을 추가하기만 하면 되었다. 그러나 기존에 MySQL을 사용하려던 계획에서 팀원들 간 상의 끝에 NoSQL을 사용하기로 계획을 변경했다.

□ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 프로젝트 계획에 반영한 사항 등

제안서의 Development and Implementation contents 부분에 구현 플랫폼 부분을 추가하여 안드로이드와 iOS 동시 지원이 가능한 스마트폰 모바일 어플리케이션으로 제작할 예정이라는 내용을 작성했다. 바로 아래에 기술 스택 부분을 추가하여 React Native로 제작할 것이며 Database는 NoSQL을 사용할 예정이라는 내용을 작성했다.

○ 멘토링 논의 사항 2

로그인을 한 상태와 하지 않은 상태에 따라 페이지를 분류하는 것이 좋겠다고 말씀을 해주셨다.

□ 멘토 답변 또는 의견

가능한 많은 페이지에 학생들이 자유롭게 접근토록 하고, 동아리 아카이브나 실제 연합 요청 및 의사결정이 필요한 경우 등의 민감한 부분만 로그인 후 볼 수 있게 제한적으로 처리함이 어떤지 의견을 주셨다.

□ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 수행한 활동 등

로그인 여부에 따라 페이지를 어떻게 분류할지 팀원들과 상의했다. 그러나 우리 팀 아이디어의 가장 큰 목적성이 과동아리 간 연합의 활성화이고 학생 전체가 아니라 오직 동아리장만 어플리케이션 이용이 가능하다는 점에서, 로그인을 하지 않으면 그 어떠한 메인 페이지도 볼 수 없도록 제작하기로 결론을 지었다.

□ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 프로젝트 계획에 반영한 사항 등

멘토님이 주신 의견은 많은 사용자를 확보하기 위함이 컸다. 그러나 로그인을 하지 않으면 메인 페이지에 접근조차 할 수 없게 어플리케이션을 기획하게 되면서, 사용자 확보는 이후 어플리케이션을 홍보할 때 '과동아리장이면 무조건 가입해야 하는 커뮤니티'의 분위기기를 조성하여 어플리케이션을 활성화시킬 수 있도록 추후에 노력하자고 마무리를 지었다.

○ 멘토링 논의 사항 3

어플리케이션 이용을 위해 회원가입을 할 때, 해당 사용자가 동아리의 회장이 맞는지 인증을 어떤 식으로 받아서 가입을 승인해줄 수 있을지 멘토님께 자문을 구했다.

□ 멘토 답변 또는 의견

어플리케이션 내 게시 내용이 심각한 정보를 포함하지 않으니 가볍게 인증 절차를 유지하는 것이 좋겠다고 말씀해주셨다. 개인이메일은 학생 인증 용도로는 적합하지 않으니 학교 이메일에 의한 인증 만으로도 가능할 것 같고, 공식적인 확인이 필요하다고 생각되면 학과 사무실 직원을 통한 인증을 추가해도 될 것 같다고 조언해주셨다.

□ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 수행한 활동 등

팀원들과 상의 결과, 멘토님 말씀대로 인증을 굳이 까다롭게 하지 않아도 될 것 같다는 판단이 내려졌다. 학과 사무실 직원을 통한 인증까지 가지 않아도 학교 이메일 만으로도 인증 절차가 충분하다는 결론을 내렸다.

□ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 프로젝트 계획에 반영한 사항 등

회원가입 시에 학교 이메일로 가입을 하되, 그 이메일 주소로 인증번호를 보내서 인증을 받는 식으로 구현하기로 하였다.

○ 멘토링 논의 사항 4

중앙대학교에서는 각 학부별로 학기마다 운영위원회를 통해 정식 동아리 인증 절차를 밟고 있고, 기준에 미치지 못하면 정식 동아리 인증을 받지 못하게 되기도 하고 이 외에도 다양한 이유로 동아리가 사라지는 경우가 종종 있다. 이런 경우에는 어플리케이션 목적에 따라 해당 동아리는 더 이상 사용할 수 없게 만들어야 한다고 생각했고, 이를 위해서 매 학기마다 어플리케이션 내에서 정식 동아리 유무를 인증받게 해야 한다고 생각했다. 이럴 때, 추후 유지보수 관련해서 이런 인증을 어떻게 해야 할 지 조언을 구했다.

□ 멘토 답변 또는 의견

운영위원회 결과를 전달 받아 어플리케이션 사용 여부를 제한하려면 운영자가 있어야 하는 부담이 생기고, 그리 좋은 방안이 아닌 것 같다고 말씀해주셨다. 이때, 반드시 해당 계정을 정지시킬 필요가 있는지, 스스로 휴면 계정이 될 가능성이 높기 때문에 그 부담을 질 필요가 적어 보인다고 조언해주셨다.

□ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 수행한 활동 등

팀원들 간 상의한 결과, 그 인증 절차 여부가 까다로운 것도 사실이고 그만큼의 인력이 필요한 부분이 아니라고 판단되었다. 더군다나 이 아이디어의 핵심 기능이 아니기 때문에 기획 단계에서 이렇게 오래 고민할 부분이 아니라고 생각되었다.

□ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 프로젝트 계획에 반영한 사항 등

멘토님의 조언이 최선의 방법이라고 판단되었고 정 동아리 여부 판단에 관해서 구현은 따로 없는 것으로 결론을 내렸다. 피치 못할 사정으로 준 동아리 자격을 받은 동아리가 가입하게 되더라도 활동을 할 수 있게끔 하는 것이다.

○ 멘토링 논의 사항 5

우리 팀이 구현하고자 하는 기능 중 하나가 동아리별 랭킹 점수를 부여하여 경쟁 느낌을 주고자 하는 것이고, 그 점수를 부여하는 기준으로 3가지를 정했다. 그러나 랭킹 점수를 매기기에 기준이 너무 적지 않은지 의문이 들어 자문을 구하게 되었다.

□ 멘토 답변 또는 의견

기준이 부족해 보여 추가해야 할 것 같은데 잘 떠오르지 않는다면 팀 외 다른 친구들에게 의견을 구해보면 어떨지 조언해 주셨다.

□ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 수행한 활동 등

팀원들 간 상의를 하다가 도무지 떠오르지 않아 각자 다른 친구들에게 제안서를 보여주며 어떤 기준을 추가할 수 있을지 의견을 구했다.



□ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 프로젝트 계획에 반영한 사항 등

기존의 3가지 기준에서 5가지로 기준을 늘릴 수 있었고, 어플리케이션 구현에 있어서 랭킹 기능 구현 자체가 중요한 부분이기 때문에 우선은 이대로 진행을 하되, 추후에 아이디어가 떠오르면 기준을 차차 늘려가기로 결론 지었다.

랭킹 점수 부여 기준

- 다른 동아리에게 물품을 대여해 줄 때 (+2)
- 동아리 간 교류 활동 성사 (+5)
- 활동을 아카이브에 기록 (+15)
- 아카이브 좋아요 1개 당 (+1)
- 교류 약속 후 NO SHOW (-20)

진행상황

진행상황

1. 애견산책 공유 커뮤니티 아이디어 기획
2. 애견산책 공유 커뮤니티 제안서 작성
3. 애견산책 공유 커뮤니티 UI 디자인
4. 기존 어플리케이션 중 유사 작품 확인 → 유사도가 높다고 판단
5. 중앙대학교 기숙사 룸메이트 사전 배정 어플리케이션 아이디어 기획
6. 기존 어플리케이션 시장 조사
7. CAUMATE 제안서 작성
8. 교수님 zoom 면담
9. 역대 캡스톤디자인 작품 중 유사 작품 확인 → 유사성 및 차별성 구분하여 대중들을 설득시키기 어렵다고 판단
10. 중앙대학교 과동아리 연합 어플리케이션 아이디어 기획
11. 기존 어플리케이션 시장 조사 및 유사성&차별성 확실하게 정리
12. CAUCLUB 제안서 작성
13. 교수님 e-mail 피드백
14. 멘토링으로 아이디어 기획 다지고 제안서 재작성
15. Project Schedule 변경
16. 어플리케이션 기초 UI 디자인 중