



## 캡스톤디자인 멘토링 보고서 (2차)

### 팀 기본 정보

분반	조원 명단	멘토	멘토링 일시
4분반	이기태, 오명진, 이예빈	강석희	2022년 04월 08일
프로젝트 주제명	CAUCLUB		

### 교수님 피드백 결과 및 반영 계획

#### 교수님 피드백 결과

1. 어플리케이션 사용자 제한의 이유
2. 기능 간 차이점 분석에 관한 문제점
3. 프로젝트의 아이디어와 테크닉 적 수준

#### 교수님 피드백 반영 계획

##### ○ 피드백 1

어플리케이션을 동아리장만 이용해 소통할 수 있도록 했을 때의 장점을 물어보셨다. 교수님께서서는 우리가 차별성을 주려고 한 것 같은데, 그렇게 했을 때의 장점이 별로 없는 것 같다고 말씀하셨다. 그보다는 동아리원들까지 모두 사용 가능하게끔 하되 동아리장만 이용 가능한 탭을 따로 만드는 것이 나을 것 같다는 피드백을 주셨다. 더불어 소수를 위해 어플리케이션을 제작하는 것은 그렇게 좋은 방법이 아니라고 말씀해 주셨다.

##### □ 답변 및 반영 계획

이전까지는 팀 아이디어의 가장 큰 목적성이 과동아리 간 연합의 활성화이고 따라서 동아리원 전체가 아니라 오직 동아리장만 어플리케이션 이용을 가능케 해야 한다는 생각이 강했다. 그러나 소수를 위한 어플리케이션 제작이 되지 말아야 한다는 교수님의 의견에 동의함과 동시에 별도의 동아리장 탭 등과 같은 아이디어 조언을 들으면서 팀원들 전부 생각이 바뀌었다. 교수님께 참고하겠다고 말씀 드린 후 팀원들 간 상의한 결과, 동아리장만 가입이 가능하게 하는 것이 아니라 처음 회원가입 화면에서 동아리장 / 동아리원 선택을 할 수 있게 하여 어플리케이션 사용자 제한을 두지 않기로 했다. 한편 아카이브 기록 글쓰기나 게시판에 모집 글을 쓰는 활동은 동아리장에게만 권한을 부여하도록 하고, 처음 동아리 프로필 생성도 동아리장이 할 수 있도록 함으로써 동아리원은 동아리가 생성된 이후로 가입이 가능하도록 기획을 변경했다.

## ○ 피드백 2

우리 팀이 기획한 어플리케이션의 제안서에 담은 기존 어플리케이션과의 차이점들의 전문성이 낮은 것 같다는 답변을 받았다.

### □ 답변 및 반영 계획

차이점을 두려고 어플리케이션의 기능을 축소화한 것은 절대 아니며, 아이디어를 기획하고 나서 기존과의 차이점을 전부 찾아 보니 너무 세세한 면에 집중해서 내용을 담게 되었던 것 같다. 더군다나 저번 피드백 내용을 반영해서 첫 제안서 때와는 달리 한 커뮤니티에서만 시장조사를 하지 않고, 캠퍼스픽을 포함해 링커리어, 아웃캠퍼스, 캠퍼즈, 씽긋, 올콘 등의 다양한 커뮤니티에서 사전조사를 진행해서 자료를 담았지만 교수님이 확인하지 못하실 정도로 간단하게 글을 구성해버리는 바람에 부족함을 깨닫게 되었다. 제안서로 사용한 노선이 가독성이 떨어진다는 교수님의 추가적인 피드백까지 반영하여 PDF 파일로 전환하는 과정에서 기능 추가적인 면에서 차이점을 더 전문적으로 작성하고, 추가 자료에 관한 차이점들도 상세하게 설명을 적어넣었다. 또한 어플리케이션을 제작하며 비슷한 어플리케이션이나 웹을 찾았을 때마다 유사점과 차이점을 면밀히 조사해보고 검토할 예정이며 제작 도중 기존에 기획했던 부분과 달라지는 점이 있으면 때마다 어느 부분이 더 비슷해지고 달라지는지 정리를 꼭 하기로 했다.

## ○ 피드백 3

우리가 기획한 프로젝트의 아이디어 수준과 테크닉적 수준이 한학기 프로젝트라는 점에서 조금 낮은 것 같다고 피드백해 주셨다.

### □ 답변 및 반영 계획

사실 팀 프로젝트 아이디어를 두 번이나 기획 단계까지 마친 후에 바꾸기도 했고 학기가 많이 시작된 지점에서 또 아이디어를 바꾸는 것은 아니라고 판단했다. 무엇보다 교수님께서도 아이디어는 그대로 가도 괜찮을 것 같다고 말씀해 주셨고, 팀원들도 어플리케이션의 기능만 우리의 기획대로 잘 구현해낸다면 할 수 있는 한 최선을 다한 것이고 충분히 좋은 결과를 얻을 수 있으리라 생각했다. 이 상황에서 우리가 조정할 수 있는 건 아이디어가 아니라 테크닉적 수준을 높이는 것이고, 기획한 부분의 구현을 빨리 끝낸 후에 랭킹제도나 아카이브 등 기존 기능에서 추가적으로 만들어낼 수 있는 부분이 있는지 혹은 광고 등 더 넣을 수 있는 테크닉적 부분이 있는지를 검토해보기로 얘기를 나눴다.

## 멘토링 결과 및 반영 계획

### 멘토링 결과

1. 기본 UI 우선 구현
2. 어플리케이션 사용자 타겟층 부분
3. 기존 어플리케이션 관련 시장 조사 부분

### 멘토링 반영 계획

#### ○ 멘토링 논의 사항 1

리액트 네이티브 개발 환경 셋팅의 오류로 디자인 툴을 다운 받지 못해 팀원들끼리 디자인한 UI대로 완성하지 못하고 기능만 구현한 그 당시 진행 상황을 말씀드렸다.

##### □ 멘토 답변 또는 의견

UI가 화려하면 더욱 좋겠지만 우선 기본 사양의 기능적 구현을 완성시킨 다음에 시간적 여유가 있을 때 진행해도 될 부분이라고 답변해 주셨다.

##### □ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 수행한 활동 등

기존에 디테일한 UI에 신경을 쓰다가 프로젝트 계획을 못 지켰다는 경우를 들은 경험이 있어 멘토님의 의견을 적극적으로 반영하기로 했다. 우선 개발 환경 셋팅을 그 무엇보다 최우선적으로 진행하여 협업을 시작하고, 서버 파트와 통신이 가능하게끔 기본 기능을 우선 구현해 놓은 후 시간이 남으면 디테일한 UI를 마무리하는 쪽으로 추진하기로 결정했다.

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

재설치를 해도 반복되는 충돌로 개발 환경 셋팅에 굉장히 애를 먹었지만 기나긴 노력 끝에 결국 성공했고, 세부 컴포넌트 툴은 다운받지 못했지만 다른 방법을 찾아 개발을 진행할 수 있었다. 6주차까지 예정된 로그인, 회원가입, 아이디 찾기, 비밀번호 찾기, 마이페이지의 기본 기능은 모두 구현했고, 7주차의 창 기능을 구현 중이며 이들의 디테일한 UI까지 거의 다 마무리한 상태다.

#### ○ 멘토링 논의 사항 2

이전에 멘토님이 조언해 주셨던 사용자 확보에 관한 내용을 다시 문의 드렸다. 교수님의 피드백 전까지는 우리가 기획한 어플리케이션이 동아리장으로만 사용자 확보가 충분히 가능할 것이고, 동아리 부원까지 서비스층을 늘리면 어플리케이션 기획의 목적성을 해친다고 생각했었다. 그러나 피드백 이후 교수님의 조언과 이전에 멘토님이 말씀해 주셨던 부분을 전부 고려하게 되었고, 동아리장과 부원 모두 어플리케이션 사용을 가능하게 하는 것에 관해 말씀을 드렸다.

##### □ 멘토 답변 또는 의견

이전과 의견이 비슷하다고 말씀을 주셨는데, 아무래도 어플리케이션의 이용자가 많으면 많을수록 좋은 의견이 나올 수 있는 부분이라 접근자가 많은 것은 긍정적이라고 하셨다.

□ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 수행한 활동 등

기존의 동아리 회장들만 가입이 가능했던 구조에서 동아리 부원들까지 가입이 가능한 구조로 바꾸기로 결정했다. 교수님 피드백 이후 아카이브 기록 글쓰기와 게시판에 모집 글을 쓰는 활동, 동아리 프로필을 생성하는 일은 동아리장에게만 권한을 부여하기로 얘기를 나눴었는데 그대로 진행하기로 했으며, 동아리 부원들까지 사용자에게 포함하기 위해 데이터베이스 구조와 화면 구조 또한 변화를 주기로 했다.

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

기존 데이터베이스에서는 동아리 회장 1명이 곧 동아리를 의미해 Club 컬렉션에 다 담아놓는 구조였다. 하지만 동아리 회원들을 포함하기 위해 동아리를 의미하는 Club 컬렉션과 동아리 회장, 동아리 부원 모두를 포함하는 Member 컬렉션을 새로 만들어주었다. Member 컬렉션에는 각 회원의 아이디, 비밀번호, 이메일, 소속, 이름, 동아리를 포함하고 또 동아리 회장인지 동아리 부원인지 구분해주는 필드값을 추가해주기로 했다. 또한 기존과는 다르게 동아리원들이 가입하게 되면서 이들은 회원가입 창에서 자신이 속한 동아리명을 선택해야 하는데 이때 드롭박스를 통해 선택할 수 있게 구현하였다.

○ 멘토링 논의 사항 3

CAUCLUB 제안서에 작성한 차이점의 깊이가 얕다는 조언과 특색 있는 기능보다는 약간의 변형만으로 차이점을 구성한 것 같다는 교수님의 말씀을 전달 드렸다. 기존의 어플리케이션과 차이점이 존재하는 것은 분명한데 어떻게 어필해야 할지, 차이점이 부족한 부분은 어느 특징을 내세워야 할지 혹은 어느 부분을 더 추가해야 할지 고민이 많다고 말씀 드렸다. 추가적으로 제안서의 가독성이 떨어져 PDF 형식으로 바꾸기로 결정했다는 점을 말씀 드렸고, 캠퍼스픽 외에 작성했던 5가지의 자료에 대해서도 설명을 덧붙이기로 했다고 알려 드렸다.

□ 멘토 답변 또는 의견

자료 및 페이지별 설명이 짧다는 우리의 의견에 동의하시면서, 제안서를 PDF 형식으로 변환하는 과정에서 적당한 이미지를 추가하여 분량을 좀 늘리면 좋을 것 같다고 하셨다. 더불어 기존에 출시되어 있는 어플리케이션이나 팀에서 기획한 어플리케이션 내의 기능들을 제외하고 추가할 부분이 있을지 검토해보면 기능 면에서 차이점을 더 깊이 있게 얻을 수 있을 것이라고 조언해 주셨다.

□ 멘토 답변 또는 의견을 반영하기 위해 수행한 활동 등

우선 발표 등을 통해 제안서를 소개할 때 가독성이 떨어지는 노션 플랫폼 대신 PDF 형식으로 제안서를 수정하기로 결정함에 따라 유사점&차이점 부분을 동기와 같은 레벨로 하여금 작성하기로 했다. 더불어 제안서 형식을 바꾸며 자료에 상세 설명을 추가함과 동시에 유사점&차이점 부분의 내용 자체를 대폭 늘리기로 결정하였다.

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

유사점&차이점 부분을 개발 및 구현 사항 바로 밑에 적음으로써 가독성을 높였고, 지난 노션 제안서에 담았던 캠퍼스픽 외의 5가지 자료 중에서 캠퍼즈, 링커리어, 마이캠퍼스 플랫폼과의 비교 상세 설명을 추가하였다.



진행상황

진행상황

1. 어플리케이션 기본 UI 디자인 완료
2. CAUCLUB 데이터베이스 설계 완료
3. CAUCLUB API 초안 설계 완료
4. React Native & Spring Boot 개발환경 세팅 완료
5. CAUCLUB 깃허브 & 포스트맨 세팅 완료
6. 회원가입 창 구현 완료
7. 회원가입 관련 API 구현 완료
8. 로그인 창 구현 완료
9. 로그인 관련 API 구현 완료
10. 아이디 찾기 창 구현 완료
11. 아이디 찾기 관련 API 구현 완료
12. 비밀번호 찾기 창 구현 완료
13. 비밀번호 찾기 관련 API 구현 완료
14. 마이페이지 창 구현 완료
15. 교수님 2차 zoom 피드백
16. 2차 멘토링
17. CAUCLUB 데이터베이스 1차 수정
18. 어플리케이션 기본 UI 1차 수정
19. CAUCLUB 제안서 노션에서 PDF로 수정
20. 구현된 창과 API 통신 테스트 중