

---

# CAUCLUB 제안서

---

- 중앙대 과동아리 네트워크 -



---

과목명	캡스톤디자인
교수명	손용석
팀 명	최강미디어
팀 장	이기태
팀 원	오명진
팀 원	이예빈

---

## 목차

팀 명 .....	3
팀원 / 역할 .....	3
프로젝트 명 .....	3
개요 .....	4
동기 .....	4
목적 .....	4
개발 및 구현 사항 .....	5
타 서비스들과의 유사점 및 차이점 .....	10
일정 .....	15

## 팀 명

최강 미디어 : 팀원 3인 모두 소프트웨어학부의 집부인 미디어부 소속이라 정하게 된 이름이다.

## 팀원 / 역할

- 20185186 **이기태** - API 구현
  - Github : kitae
  - Phone : 010-3351-9965
  - Email : [drlxo999@naver.com](mailto:drlxo999@naver.com)
- 20201241 **오명진** - 구성된 화면(View)와 API 연동
  - Github : omjinlts
  - Phone : 010-4719-5855
  - Email : [omjin7g@gmail.com](mailto:omjin7g@gmail.com)
- 20200604 **이예빈** - 어플리케이션 화면 구성
  - Github : SL313
  - Phone : 010-2925-8687
  - Email : [rebin0313@gmail.com](mailto:rebin0313@gmail.com)

## 프로젝트 명

- **CAUCLUB**  
CAUCLUB(CAU + CLUB)이란, 중앙대학교(ChungAng-University)의 약자 CAU와 동아리를 뜻하는 CLUB을 합성해 만든 이름으로,  
중앙대학교 내의 모든 **과동아리 간의 네트워크**를 의미하는 이름이다.

## 개요

- **App Introduction**

중앙대학교 동아리 회장 여러분! 타 학과 동아리와의 교류, 힘드셨죠?

저희 CAUCLUB이 중앙대학교 내의 모든 과동아리를 연결해드립니다!

CAUCLUB에서는 캠퍼스 / 학과 / 동아리 목적(학술,예체능,기타) 등으로 찾기 쉽게 과동아리를 분류해 놓았습니다. 각 동아리 회장이 작성해놓은 동아리 프로필을 보고 맘껏 교류하고 활동 점수를 높여 랭킹을 올려보세요!

## 동기

- **친선 경기 할 체육 동아리를 찾는 경우**

중앙대학교 소프트웨어학부 농구동아리 퍼주마 회장 기태는 동아리 인원만으로는 게임 운영이 어려웠다. 그래서 찾게 된 방법이 다른 학과와의 친선경기였고, 동아리 회장에게 연락하고자 했으나 핸드폰 번호, SNS 등 아무런 정보가 없어 도무지 연락할 길이 없었다.

- **함께 대회 / 행사를 운영할 동아리를 찾는 경우**

중앙대학교 소프트웨어학부 학술동아리 ChAOS 회장 명진이는 기가 막힌 해커톤 대회 기획안이 떠올랐다. 그러나 회장단 친구들과 대회 진행에 관련해 상의를 하면서 디자이너의 부재에 관한 걱정이 들기 시작했다. 디자인 학과의 과동아리와 연합해 해커톤을 진행해보고자 했으나 연락을 취해 연합하기가 쉽지 않았고, 해커톤 대회는 결국 흐지부지 되었다.

이러한 문제점을 직접 느꼈고, 이를 해결하고자 중앙대학교 과동아리 간 연합활동 및 교류가 가능하도록 이 네트워크성 어플리케이션을 기획해보게 되었다.

## 목적

어플리케이션을 통해 연합하고자 하는 분야의 과동아리와 비교적 **쉽게 연락을 취할 수 있도록 네트워크를 구성**하는 것이 주 목적이다.

교내 중앙동아리의 경우 공개적으로 모집을 하게 되기 때문에 소통하기가 쉽지만 과동아리의 경우 그 학과 내에서만 활동하게 되는 경우가 대부분이다.

이 어플리케이션을 통해 **과동아리 간 활발한 소통의 장을 만들어나갈 수 있도록 환경을 제공**하고자 한다.

## 개발 및 구현 사항

- **구현 플랫폼**

스마트폰 모바일 어플리케이션 (안드로이드, iOS 동시 지원)

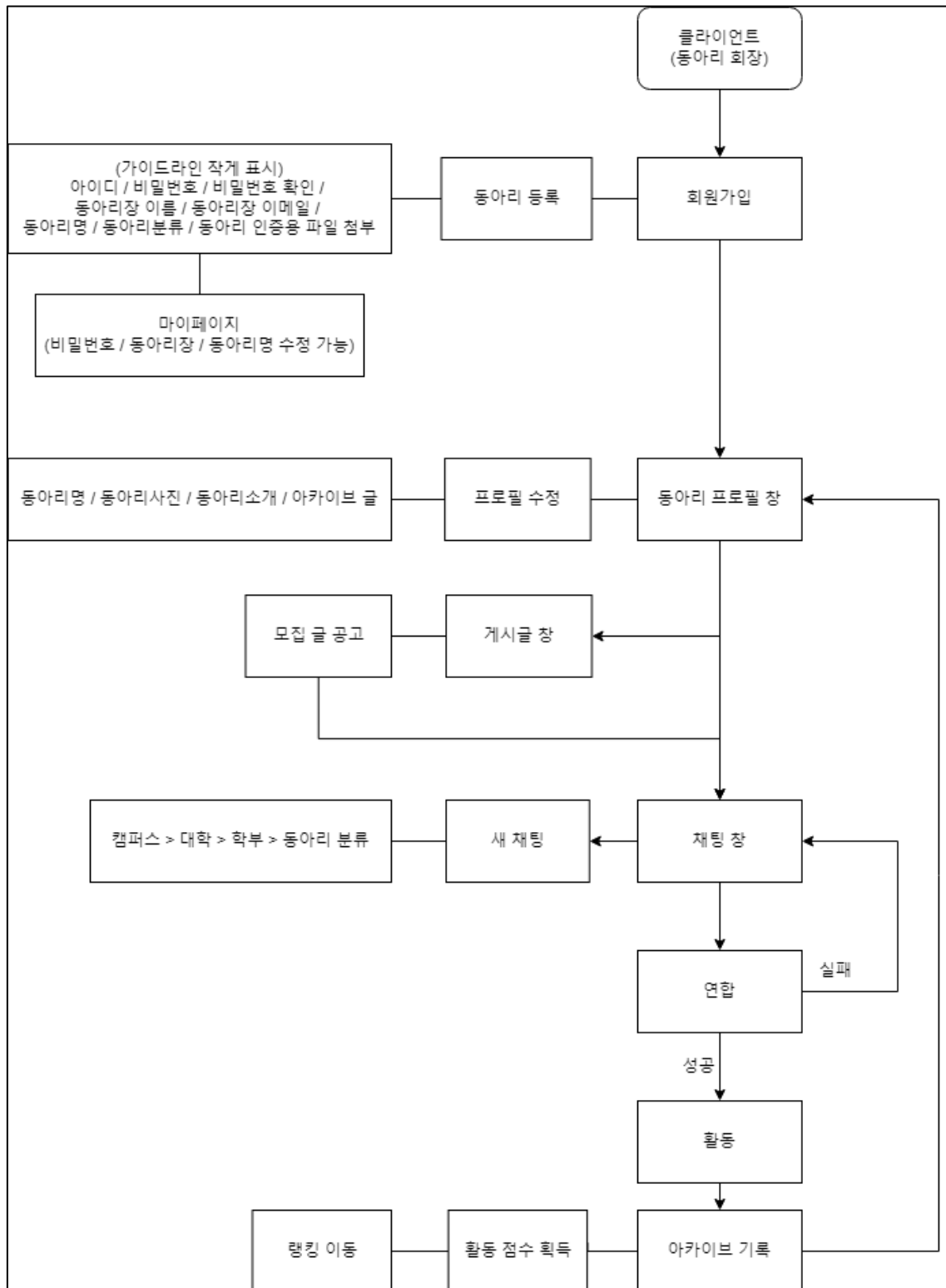
- **기술 스택**

- FrontEnd : React native - 안드로이드와 iOS의 동시 지원
- BackEnd : FireBase - NoSQL로 개발 속도와 차후의 확장이 용이

- 사용자 관점에서의 서비스 흐름도

화살표 : 단계 흐름

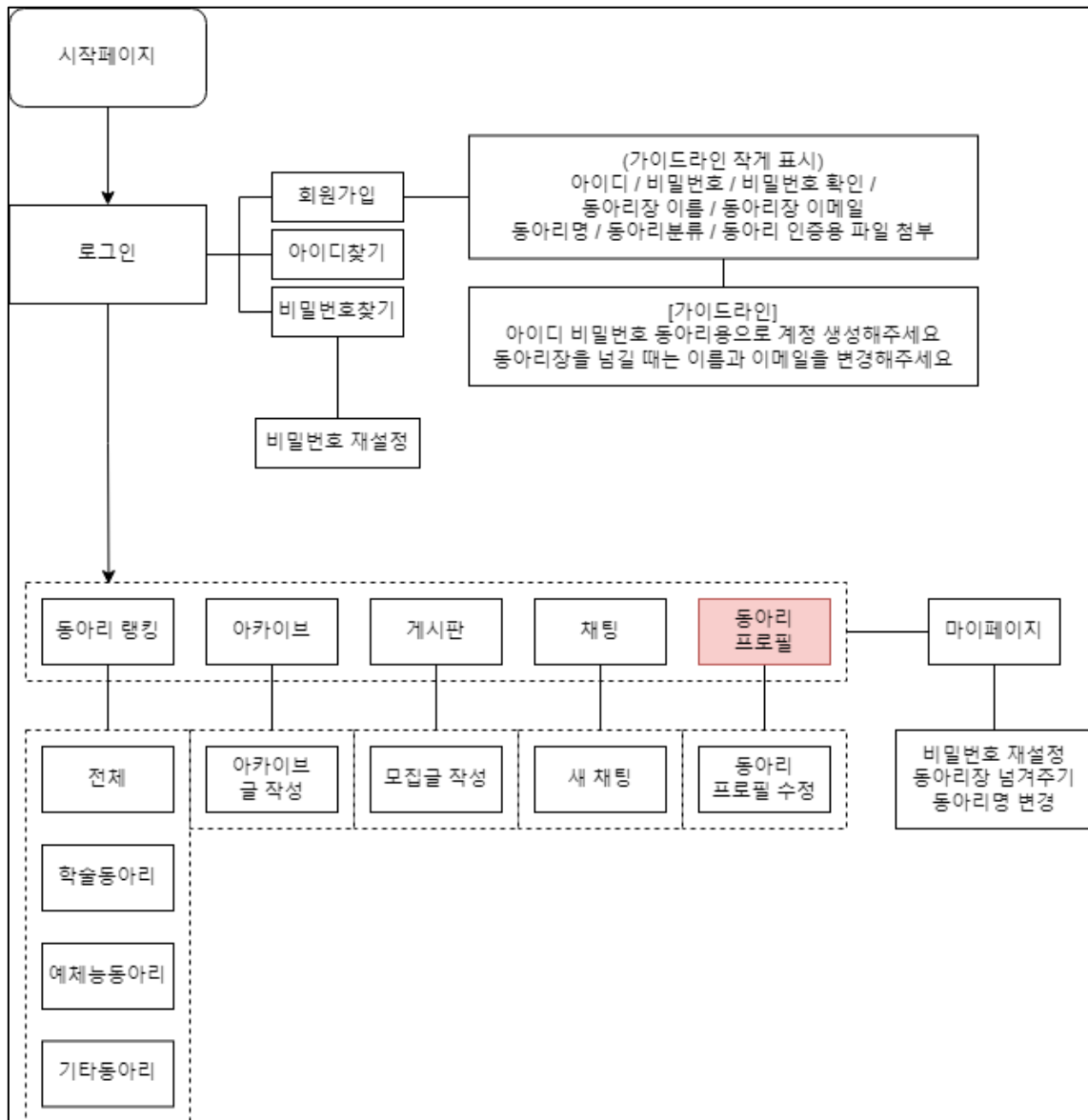
실선 : 세부 설명



● 어플리케이션 화면 구성

화살표 : 단계 흐름, 실선. 세부 설명

점선 : 메인화면, 색 강조 : 로그인 시 기본 화면



- 상세

- 동아리 회장이 아카이브 기록을 남겨 좋은 점

동아리 회장이 아카이브 기록을 남김으로써 타동아리와의 연합 활동에 대한 추억을 남길 수 있다. 동시에 동기성을 더 부여하기 위해서 연합 활동 등에 대한 랭킹 점수를 부여하고 있다. 동아리 회장은 기본적으로 자신의 동아리를 돋보이게 하고 싶기 때문에 랭킹 제도를 도입하면 아카이브 기록 활동에 더욱 적극적으로 참여할 것이다.

- 동아리 랭킹 제도

동아리 간 교류 활동이 성사될 경우 랭킹 점수가 부여되고, 이때 교류 약속 후 NO SHOW일 경우 랭킹 점수가 차감된다. 동아리 간의 연합 활동이 성공적으로 끝난 후 아카이브 기록을 남기면 각 동아리들에게 랭킹 점수를 부여한다. 아카이브 기록에 좋아요를 누르면 좋아요 개수에 따라 랭킹 점수가 변경된다. 이 외에도 다른 동아리에게 물품을 대여해줄 때도 랭킹 점수가 부여된다. 이 점수들을 바탕으로 매겨진 전체동아리 / 학술동아리 / 예체능동아리 / 기타동아리 별로 랭킹을 볼 수 있다.

- 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)

- 게시판의 형식

좋아요와 댓글 기능을 배제하고, 공고된 모집글을 본 후 채팅을 통해 동아리에 연락하는 방식. 소통의 어려움으로 기획하게 된 해당 서비스의 동기와 목적성이 뚜렷하게 드러날 수 있도록 필요한 기능만을 집중적으로 구현하고자 함.

- 동아리장 넘기기 기능

동아리장의 임기가 끝나고 나면 선임 동아리장이 동아리장 넘기기 기능을 통해 ID를 입력함으로써 후임 동아리장에게 동아리장 권한을 넘길 수 있다.



○ **어플리케이션 이용 대상**

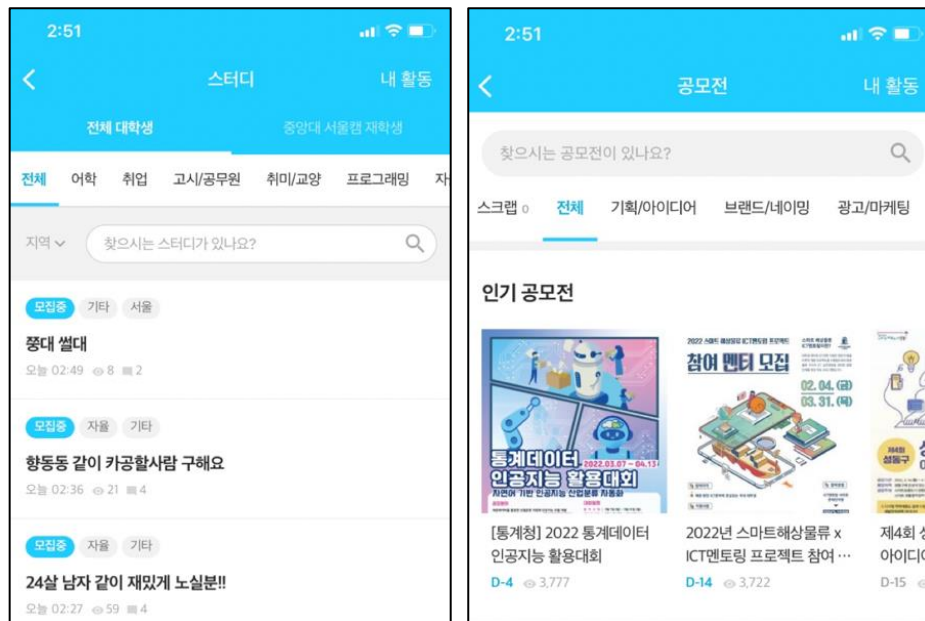
초기에는 과동아리 간의 연합을 활성화가 목적인 만큼 동아리 회장만을 대상으로 하여 로그인을 해야 사용이 가능한 구조로 하려 했으나, 멘토님과 교수님의 피드백 중 사용자 확보와 관련한 피드백을 수용해 동아리장과 부원 모두가 사용할 수 있게 하며, 동아리장만이 접근 가능한 동아리 관리 페이지를 따로 분리하였다.

## 타 서비스들과의 유사점 및 차이점

해당 서비스의 목적과 주된 기능인 **연합**(공모전, 스터디, 대외활동 모집) / **랭킹제**도로 나누어 조사를 진행했다.

### • 캠퍼스픽

학생 커뮤니티, 동아리, 공모전, 대외활동 등 유익한 정보를 한곳에 모아 제공하는 서비스



### ▪ 공모전, 스터디, 대외활동 측면

함께 활동할 사람을 구한다는 면에서는 유사하지만, 캠퍼스픽은 동아리와 무관하게 **개개인**을 모집하지만, CAUCLUB에서는 **동아리와 동아리 간**에서 이뤄지며 이에 따라 활동측면에서는 보다 체계적이고 조직적인 기획, 진행이 가능하며 동아리 운영의 측면에서도 해당 활동 참가 대상의 모집, 홍보 등이 용이하다.

- **랭킹 제도**

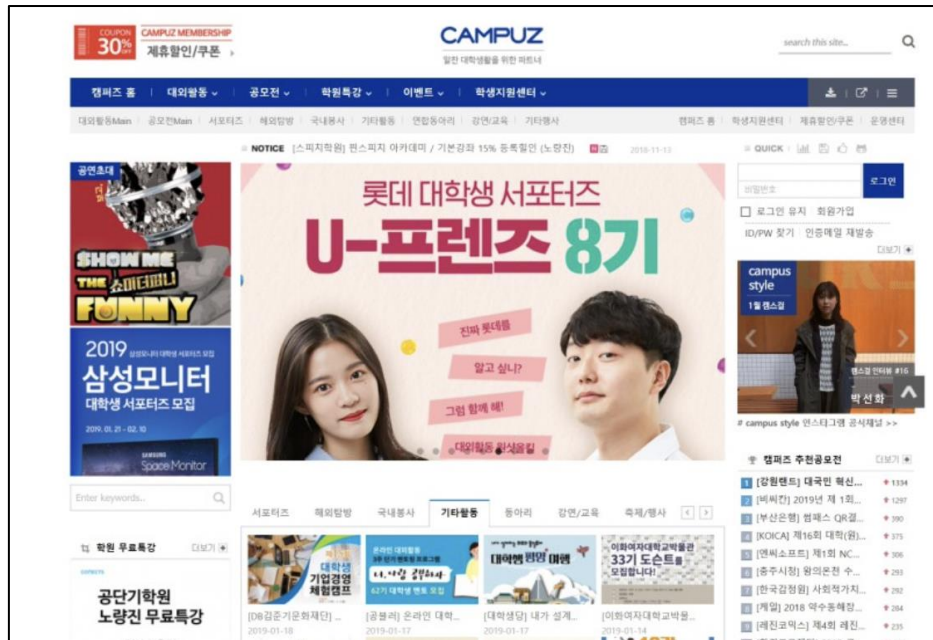
캠퍼스픽에서는 좋아요만을 기준으로 랭킹을 매기고 있으며, 이러한 방식은 실제 해당 동아리의 활동 자체와 무관하다고 할 수는 없지만 단순 인기, 인력, 규모만으로 얻을 수 있기에 활동의 질과 연관성이 떨어질 수 있다는 단점이 있다. 활동을 멈춘 동아리가 발생하면 상단 노출이 의미가 없어지며, 활동을 멈추더라도 좋아요를 받을 수 있기에 6개월마다 초기화가 이뤄지는 방식으로 되어있다. 앞서 말한 특성에 따라 동아리를 운영할 때에 활동보다는 동아리 자체의 규모를 키우고 이를 위한 홍보에만 치중할 수 있다는 문제점이 있다.

CAUCLUB에서는 좋아요 개수보다는, 실제로 활동이 이뤄져야만 큰 랭킹 점수를 획득할 수 있고, 따라서 활발하게 다양한 활동을 하며 동아리 간의 연합, 소통을 활성화하는 동아리가 랭킹이 높아지게 된다. 이로 인해 각 동아리는 단순 규모나 홍보가 아닌 실질적인 활동에 집중하게 되는데, 동아리에서 활동에 집중해 점수가 높아지면 자연스럽게 랭킹의 상단에 노출되며 홍보의 효과를 얻고 규모가 커지며, 이러한 선순환이 계속될 수 있다.

활동을 멈춘 동아리가 발생하는 경우 해당 동아리의 점수는 정체되며, 다른 동아리의 점수는 계속해 올라가기에 초기화가 필수적이지 않다는 장점도 있다.

## ○ 캠퍼즈

대외활동과 연합동아리, 공모전의 정보를 제공하는 커뮤니티



### ■ 공모전, 대외활동, 동아리 측면

공모전과 대외활동, 동아리에 대한 정보 제공을 주 목적으로 하며, 동아리 모집 정보를 제공한다. 해당 서비스는 정보 제공이 메인이라면, CAUCLUB은 동아리 간의 소통과 연합 활동이 목적이기에 꽤나 다르다.

### ■ 랭킹 제도

해당 서비스의 경우 별도의 랭킹 서비스가 없으며, 최신 공고를 상위에 표시한다.

## ○ 링커리어

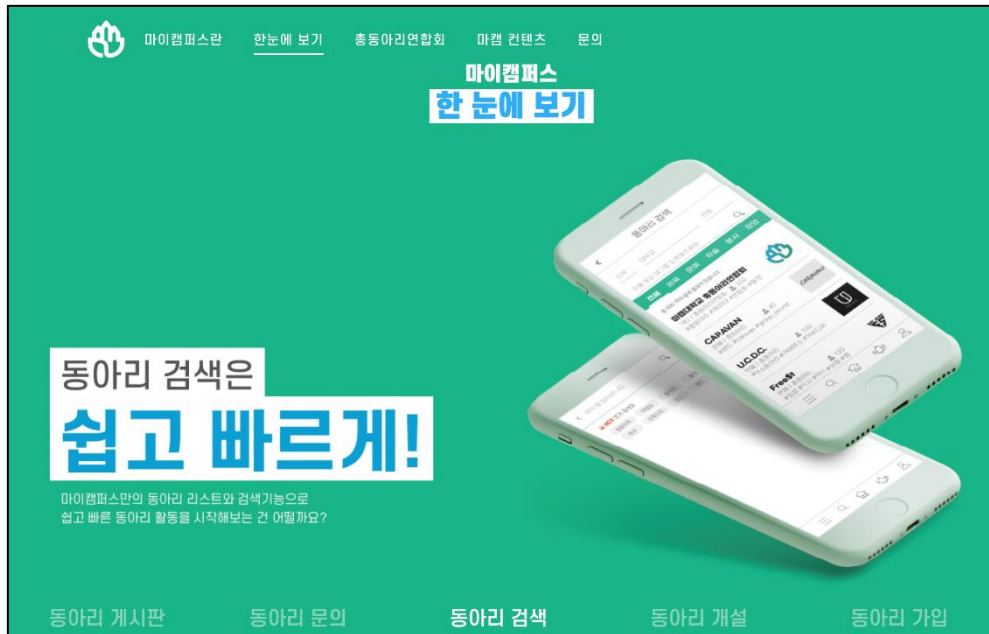
앞서 설명한 캠퍼즈와 유사한 성격이며, 공고의 정렬을 최신, 마감, 스크랩, 조회, 댓글 순으로 지정할 수 있다. 이 외의 유사점 및 차이점은 캠퍼즈와 동일하다.

## ○ 기타 정보 제공성 대외활동, 동아리 서비스

위의 캠퍼즈, 링커리어와 성격을 공유하는 서비스가 여럿 있지만, 동아리의 활동이 아닌, 단순 모집 공고나 활동 홍보, 정보 제공을 위함이며 CAUCLUB과는 성격이 많이 다르다.

## ○ 마이캠퍼스

위의 정보 제공성 서비스와는 달리 **동아리의 활동에 집중된 서비스**로, 동아리별 게시판이 있고, 동아리 검색, 홍보, 동아리 개설, 가입을 편리하게 해주는 서비스



- **동아리별 관리와 홍보, 모집이 가능하다는 유사점**이 있지만, 이러한 기능은 CAUCLUB 초기 기획 단계에서부터의 목적인 “동아리 간의 연합, 소통”과는 무관한 동아리 하나에서의 운영적인 부분으로, CAUCLUB에서는 부가적인 기능이다. **CAUCLUB에서 추가 되는 기능인 동아리 간 연합할 동아리 모집 및 소통은 해당 서비스에서 다루고 있지 않다.**
- 기능적인 측면 중 동아리 목록 제공의 경우 검색기능이 있지만 **별도의 랭킹은 찾아볼 수 없었고**, 마이캠퍼스에서는 온라인 동아리방과 에브리타임과 유사한 소속 대학 회원간의 소통이 가능한 게시판이 운영중이지만, CAUCLUB의 경우 **회원간의 소통이 아닌 동아리 간의 소통으로 회원들에게 더 많고 좋은 양질의 활동을 제공할 수 있게 함에 초점**이 있다.

## 일정

- 팀 스케줄

기획 및 제안서 작성	2022년 3월 5일 → 2022년 3월 24일
멘토링 보고서 작성	2022년 3월 19일 → 2022년 3월 24일
Server & 개발환경 셋팅	2022년 3월 12일 → 2022년 3월 27일
 UI 디자인	2022년 3월 15일 → 2022년 4월 30일
Database 설계	2022년 3월 19일 → 2022년 4월 1일
API 명세 초안	2022년 3월 26일 → 2022년 4월 1일
 기능 상세 계획	2022년 4월 2일 → 2022년 4월 8일
 API 구현	2022년 4월 2일 → 2022년 5월 20일
로그인 창 구현	2022년 3월 19일 → 2022년 4월 1일
회원가입 창 구현	2022년 3월 23일 → 2022년 4월 1일
ID&PW 찾기 창 구현	2022년 3월 26일 → 2022년 4월 1일
마이페이지 창 구현	2022년 4월 2일 → 2022년 4월 8일
동아리 프로필 창 구현	2022년 4월 9일 → 2022년 4월 19일
게시판 창 구현	2022년 4월 20일 → 2022년 4월 26일
채팅 창 구현	2022년 4월 27일 → 2022년 5월 4일
아카이브 피드 창 구현	2022년 5월 5일 → 2022년 5월 13일
동아리 랭킹 창 구현	2022년 5월 14일 → 2022년 5월 20일
Code Review	2022년 3월 19일 → 2022년 5월 20일
최종 수정 및 검토	2022년 5월 21일 → 2022년 5월 27일
Debugging Test	2022년 5월 21일 → 2022년 5월 30일
Tech Fair 준비	2022년 5월 28일 → 2022년 6월 3일

- **개인 스케줄 - 이기태**



2주차_기획 및 제안서 작성	2022년 3월 4일 → 2022년 3월 24일
멘토링 보고서 작성	2022년 3월 19일 → 2022년 3월 24일
3주차_개발 환경 셋팅	2022년 3월 12일 → 2022년 3월 27일
 3주차_UI 디자인	2022년 3월 15일 → 2022년 4월 30일
4주차_DB 설계	2022년 3월 19일 → 2022년 4월 1일
5주차_API 명세 초안	2022년 3월 26일 → 2022년 4월 1일
6주차_로그인 & 회원가입 창 API 구현	2022년 4월 2일 → 2022년 4월 8일
6주차_ID & PW 찾기 창 API 구현	2022년 4월 2일 → 2022년 4월 8일
7주차_마이페이지 창 API 구현	2022년 4월 9일 → 2022년 4월 15일
8주차_동아리 프로필 창 API 구현	2022년 4월 16일 → 2022년 4월 22일
9주차_게시판 창 API 구현	2022년 4월 23일 → 2022년 4월 29일
10주차_채팅 창 API 구현	2022년 4월 30일 → 2022년 5월 6일
11주차_아카이브 피드 창 API 구현	2022년 5월 7일 → 2022년 5월 13일
12주차_동아리 랭킹 창 API 구현	2022년 5월 14일 → 2022년 5월 20일
13주차_최종 수정 및 검토	2022년 5월 21일 → 2022년 5월 27일
13~14주차_디버깅 테스트	2022년 5월 21일 → 2022년 5월 30일
14주차_Tech Fair 준비	2022년 5월 28일 → 2022년 6월 3일



- 개인 스케줄 - 오명진

2주차_기획 및 제안서 작성	2022년 3월 5일 → 2022년 3월 24일
멘토링 보고서 작성	2022년 3월 19일 → 2022년 3월 24일
 3주차_서버 & 개발환경 셋팅	2022년 3월 13일 → 2022년 3월 28일
 3주차_UI 디자인	2022년 3월 15일 → 2022년 4월 30일
4주차_DB 설계	2022년 3월 19일 → 2022년 4월 1일
5주차_API 명세 초안	2022년 3월 26일 → 2022년 4월 1일
6주차_로그인 창 백연결	2022년 4월 2일 → 2022년 4월 8일
6주차_회원가입 창 백연결	2022년 4월 2일 → 2022년 4월 8일
7주차_ID&PW 찾기 창 백연결	2022년 4월 9일 → 2022년 4월 19일
7주차_마이페이지 창 백연결	2022년 4월 9일 → 2022년 4월 19일
8주차_동아리 프로필 창 백연결	2022년 4월 20일 → 2022년 4월 26일
8주차_회원가입~게시판 페이지 전체 리뷰 및 리팩토링	2022년 4월 20일 → 2022년 4월 26일
9주차_게시판 페이지 백연결	2022년 4월 27일 → 2022년 5월 4일
10주차_채팅 창 백연결	2022년 5월 5일 → 2022년 5월 13일
11주차_아카이브 피드 창 백연결	2022년 5월 10일 → 2022년 5월 18일
12주차_동아리 랭킹 창 백연결	2022년 5월 14일 → 2022년 5월 20일
API 추가 기획 구현 (상시 - 프론트 구현에 맞춰서 변경)	2022년 4월 2일 → 2022년 5월 20일
코드 리뷰(상시)	2022년 3월 19일 → 2022년 5월 20일
13주차_최종 수정 및 검토	2022년 5월 21일 → 2022년 5월 27일
13~14주차_Debug&Test	2022년 5월 21일 → 2022년 5월 30일
14주차_Tech Fair 준비	2022년 5월 28일 → 2022년 6월 3일

- 개인 스케줄 - 이예빈

2주차_기획 및 제안서 작성	2022년 3월 5일 → 2022년 3월 24일
멘토링 보고서 작성	2022년 3월 19일 → 2022년 3월 24일
 3주차_개발 환경 셋팅	2022년 3월 12일 → 2022년 3월 27일
 3주차_UI 디자인	2022년 3월 15일 → 2022년 4월 29일
4주차_로그인 창 구현	2022년 3월 19일 → 2022년 4월 1일
4~5주차_회원가입 창 구현	2022년 3월 23일 → 2022년 4월 1일
5주차_ID&PW 찾기 창 구현	2022년 3월 26일 → 2022년 4월 1일
6주차_마이페이지 창 구현	2022년 4월 2일 → 2022년 4월 8일
7~8주차_동아리 프로필 창 구현	2022년 4월 9일 → 2022년 4월 19일
8~9주차_게시판 창 구현	2022년 4월 20일 → 2022년 4월 26일
9~10주차_채팅 창 구현	2022년 4월 27일 → 2022년 5월 4일
10~11주차_아카이브 피드 창 구현	2022년 5월 5일 → 2022년 5월 13일
12주차_동아리 랭킹 창 구현	2022년 5월 14일 → 2022년 5월 20일
13주차_최종 수정 및 검토	2022년 5월 21일 → 2022년 5월 27일
13~14주차_Debugging Test	2022년 5월 21일 → 2022년 5월 30일
14주차_Tech Fair 준비	2022년 5월 28일 → 2022년 6월 3일