



돈쫄

: 소비에 선행을 더하다

2025-01 오픈소스소프트웨어 프로젝트

[Team] SPRING 강병진 김시연 서희정 이설후

Explore Now



Play Video

돈쫄

소비에 선행을 더하다



CONTENTS

1. 프로젝트 개요

2. 개발 배경 및 필요성

3. 선행 기술 및 사례분석

4. 개발 목표

5. 주요기능

6. 프론트엔드 개발

7. 백엔드 개발

8. 개발환경

9. 팀 소개

10. 시연 영상

부록

01 프로젝트 개요



착한 가게 소개



업종별 추천 + 인증 기반 추천
+ 위치 기반 추천

커뮤니티 중심 선순환 구조



사용자 간의 상호작용 바탕으로,
리뷰 · 가게 제보 · 차기 돈꿀 가
게 선정

기부 시스템



돈꿀 활동 → 포인트 → 캐릭터
육성 → 기부

사용자 참여형 착한 소비 인증 플랫폼, **돈꿀**

02 개발 배경 및 필요성

돈줄내다: 돈'과 '흔줄내다'의 합성어로 **선행**을 베푸는 자영업자나 기업의 물건을 적극적으로 '사 주는' 행위



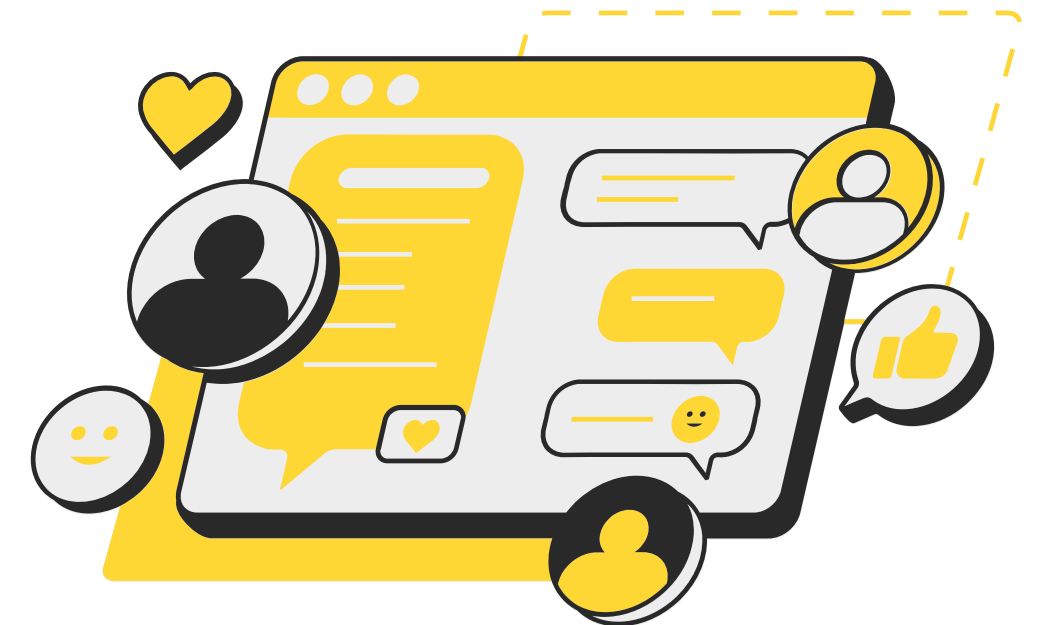
착한 가게는 많지만...

- 노출 부족
- 응원 후속 소비로 이어지기 어려움



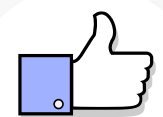
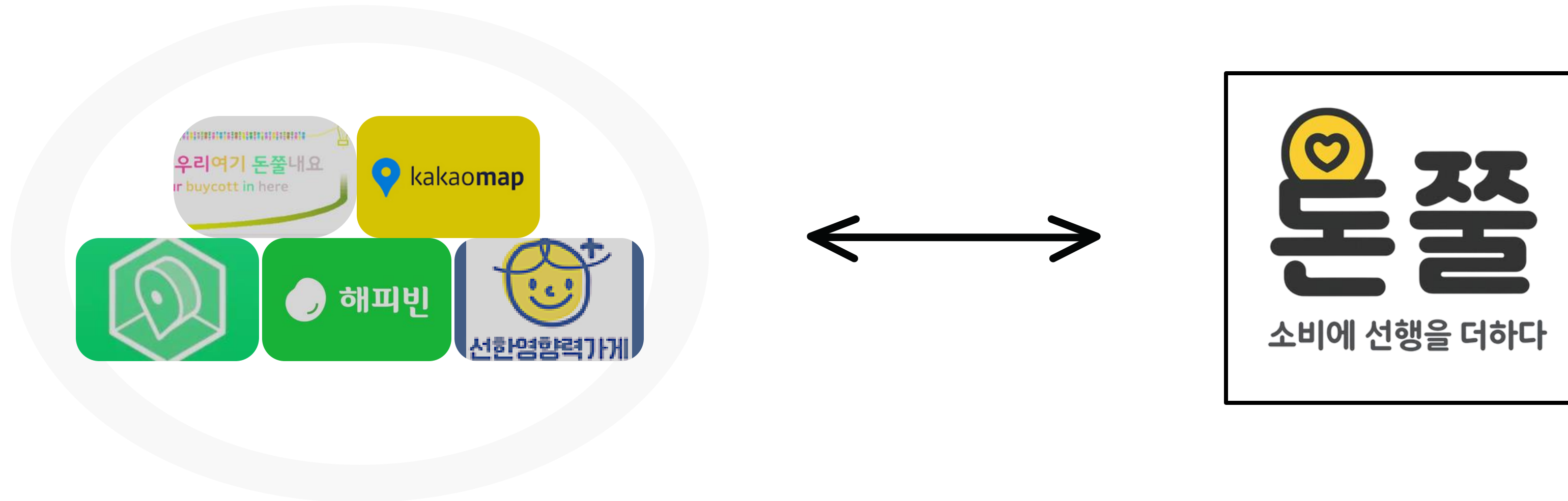
착한 소비는 하고 싶지만...

- 어디서 어떻게 소비할 지 모름
- 기록 및 공유 창구 부재로 지속성 저하



착한 소비가 '행동'으로 이어지는
구조화된 **플랫폼** 필요!

03 선행기술 및 사례분석



커뮤니티가 중심이 되어 윤리적 소비와 기부를 동시에 실현하는 구조를 갖추



게임 요소를 결합한 기부 시스템이 서비스의 핵심 매력으로 작용



이 기부 시스템은 윤리적 소비의 반복 실천 동기가 되어, 사용자의 일상에 선행 소비를 정착

03 선행기술 및 사례분석

	우리 여기 돈줄내요	카카오맵	네이버 플레이스	네이버 해피빈	스마트 서울맵 선행영향력 가게	돈줄
선정기준	운영자	X	X	X	자체 선정	사용자 투표
영수증 인증	X	X	0	X	X	0
가게& 사용자 위치비교	X	0	0	X	0	0
기부 연계	X	X	X	0	X	0
리워드	X	X	X	X	0	0
게임요소기반 기부시스템	X	X	X	X	X	0

04 개발 목표

재미있고, 부담없고, **선한 영향력**을 줄수 있는 플랫폼



가치 중심 실천 유도

착한 소비를 일상 속 행동으로
자연스럽게 유도



소비-기부 연계 시스템

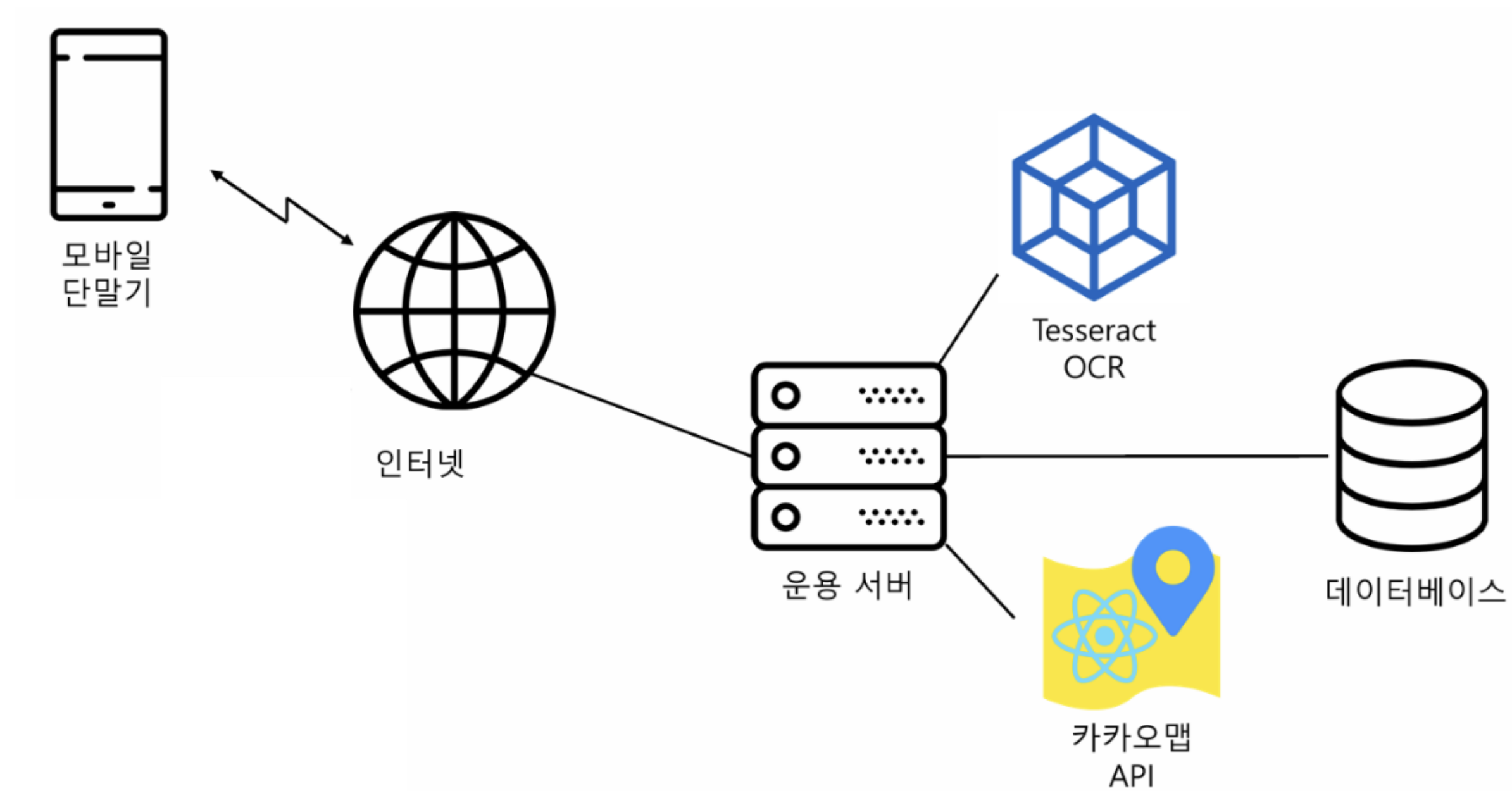
소비인증 → 공유 → 포인트 → 기부
로 이어지는 선순환 구조 설계



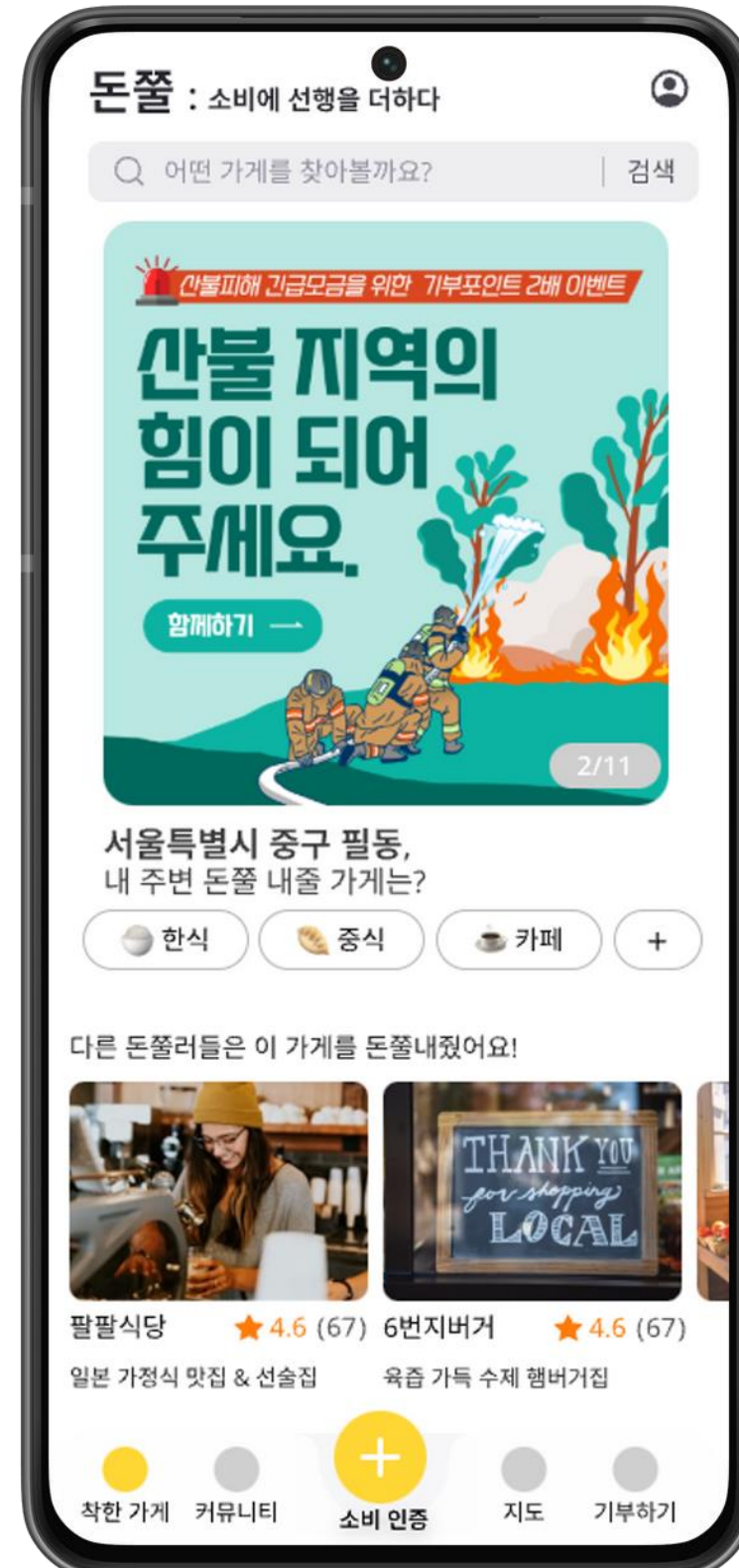
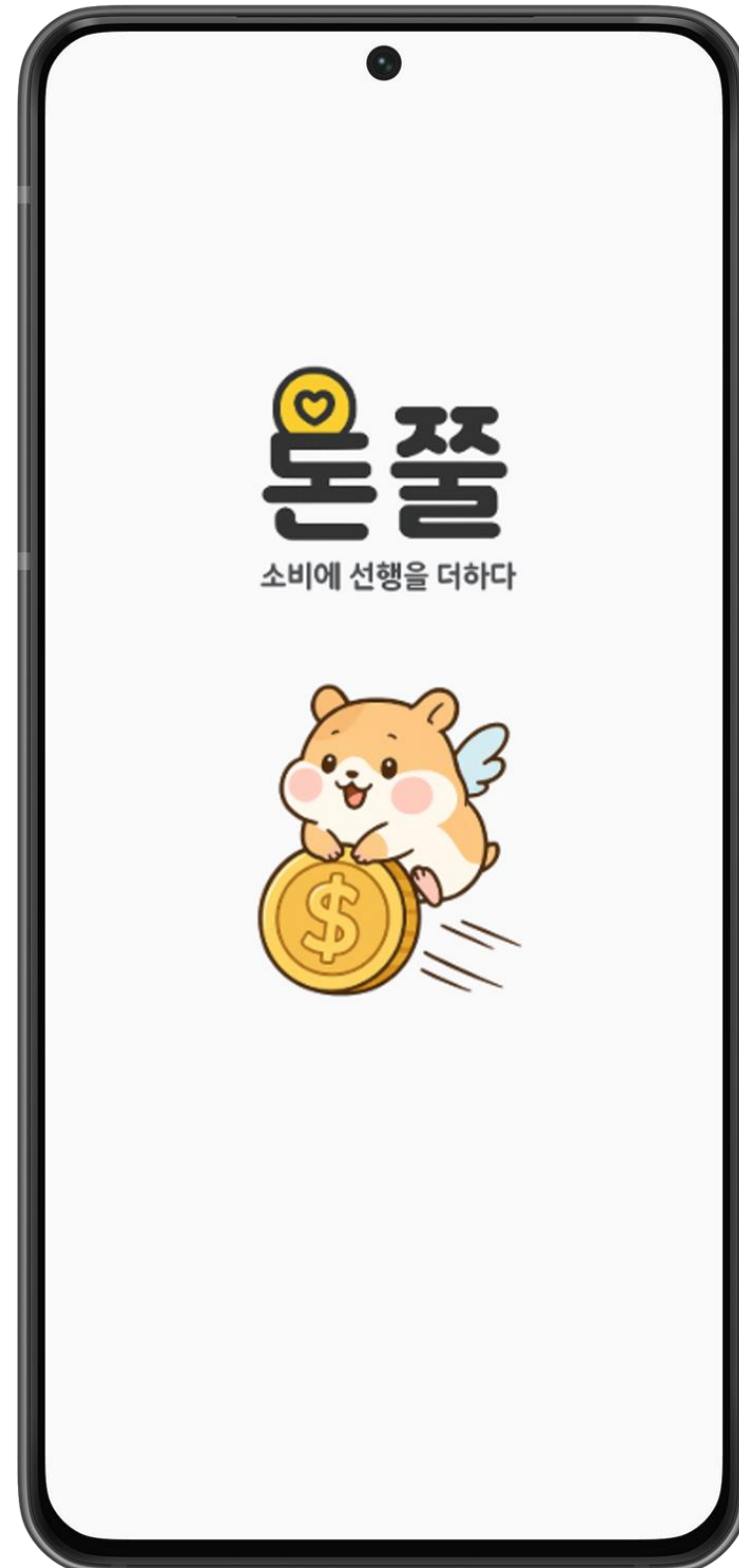
재미 기반 참여 유도

캐릭터, 커뮤니티 등 다양한
참여·기여 동기 부여 장치

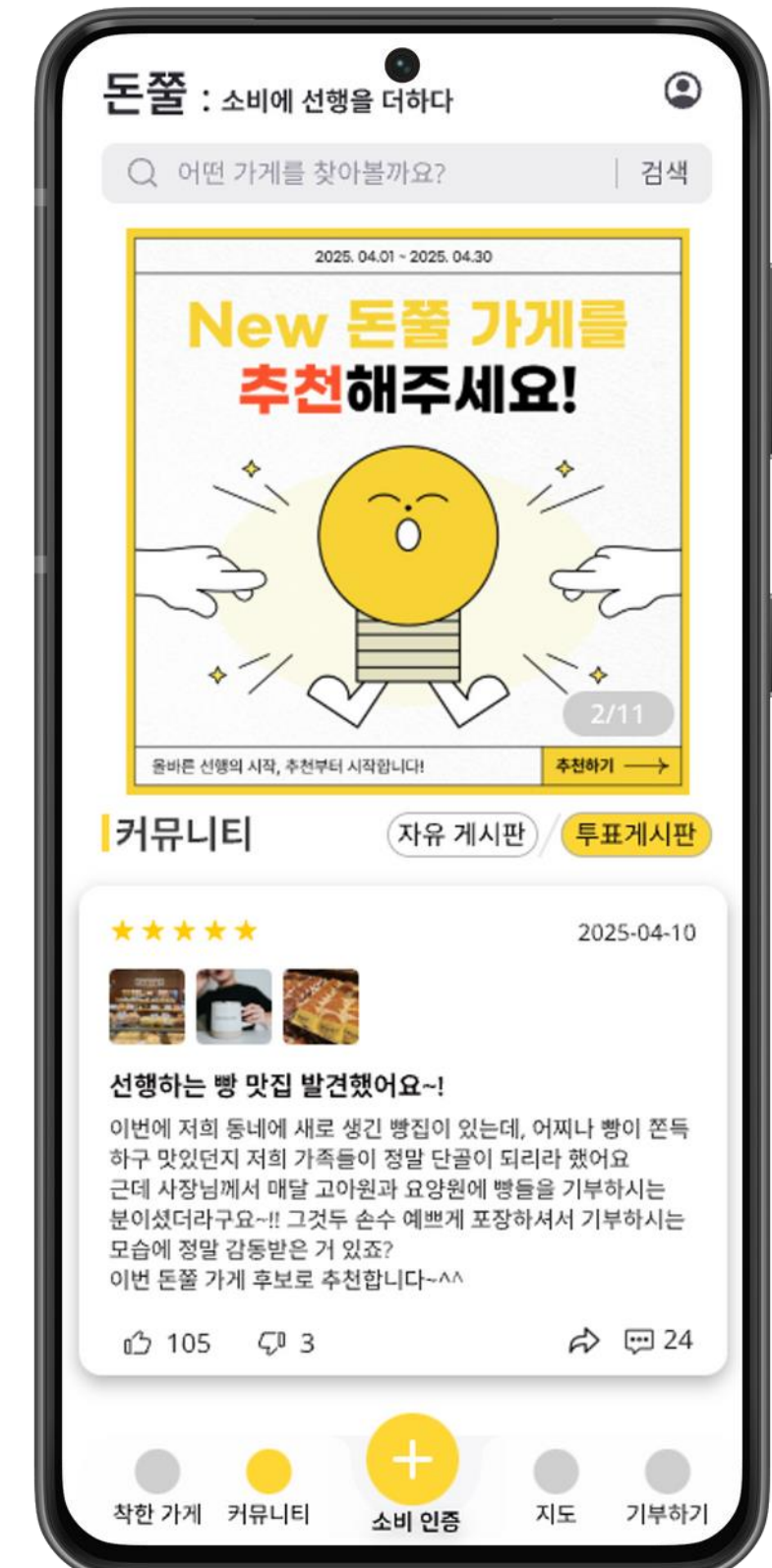
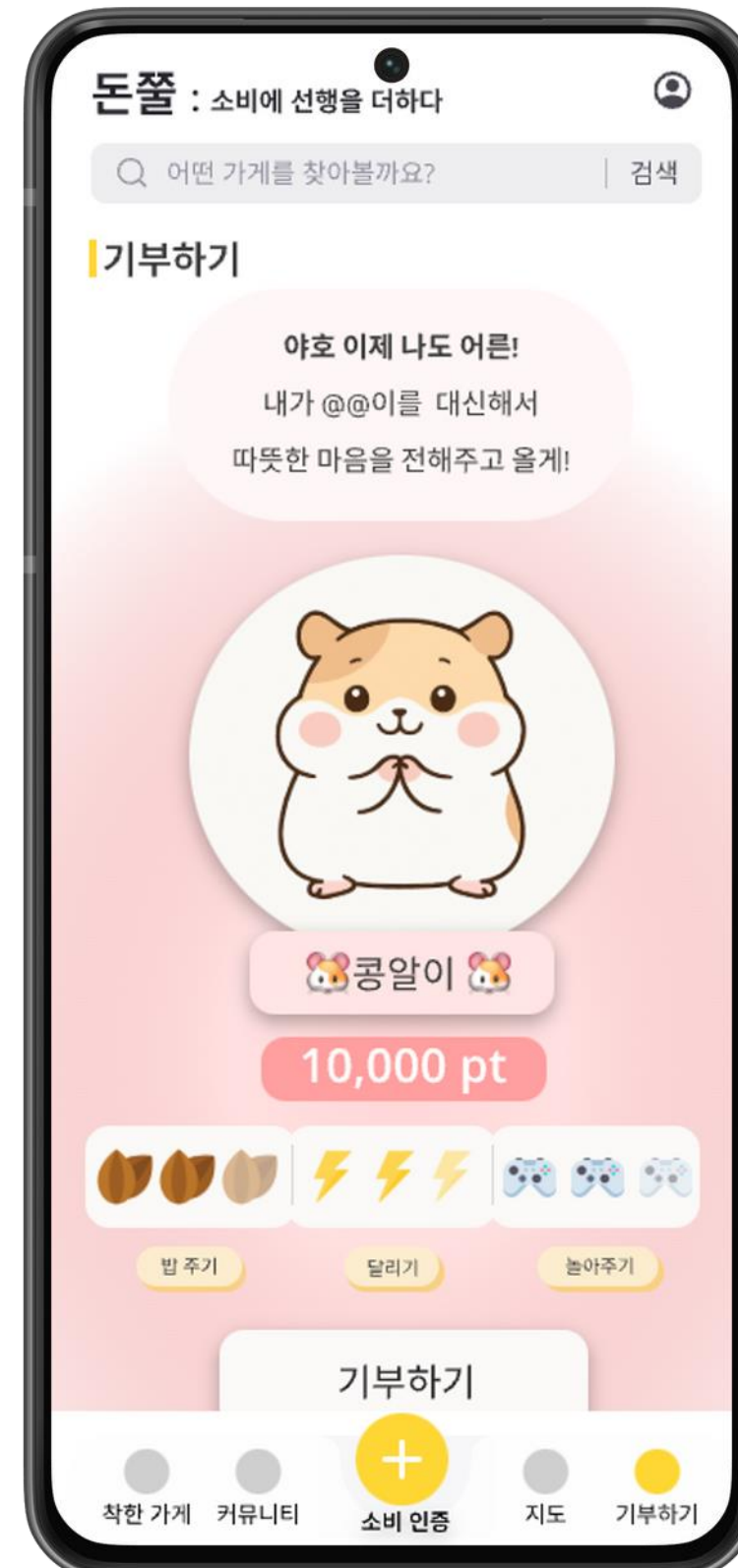
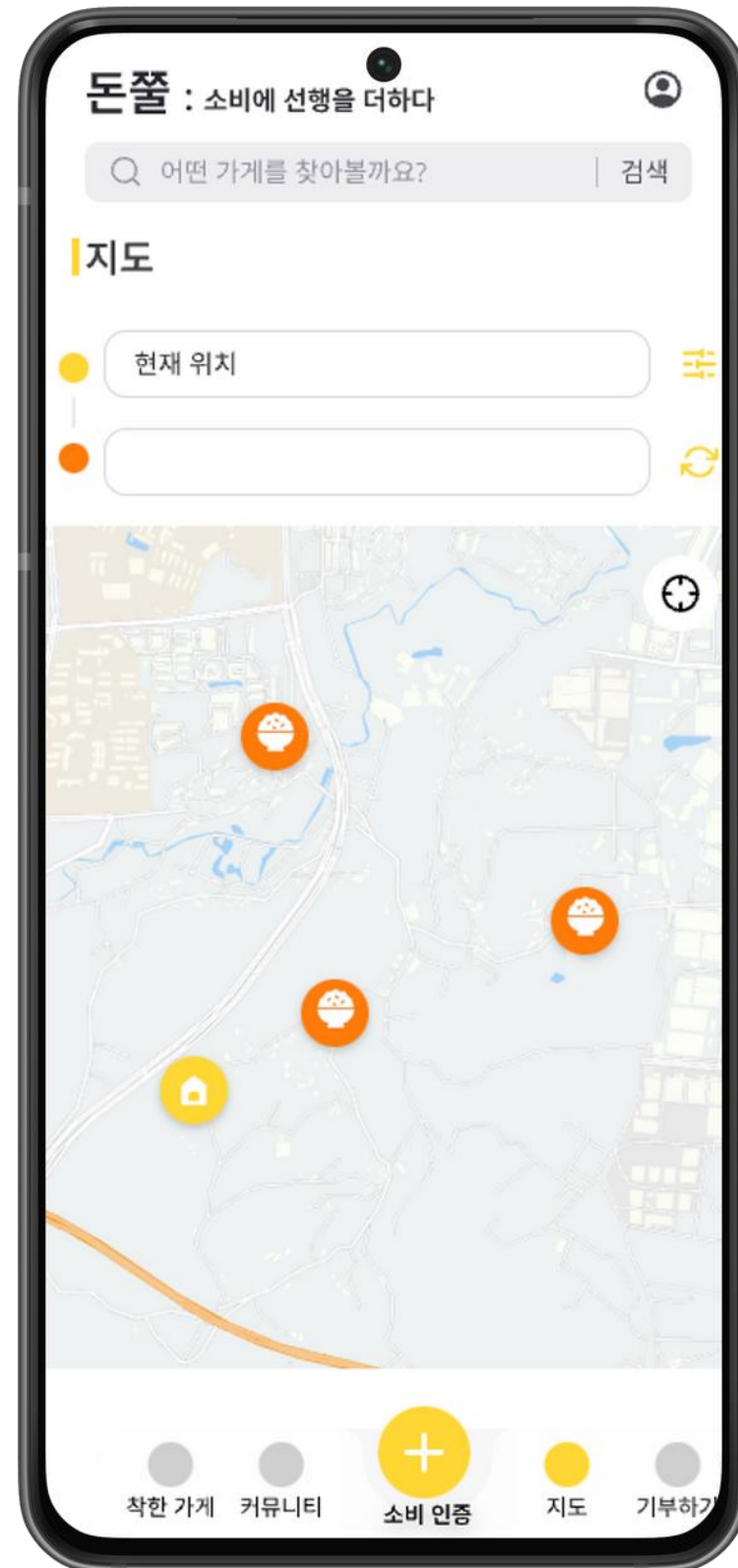
개념 설계도



05 주요기능

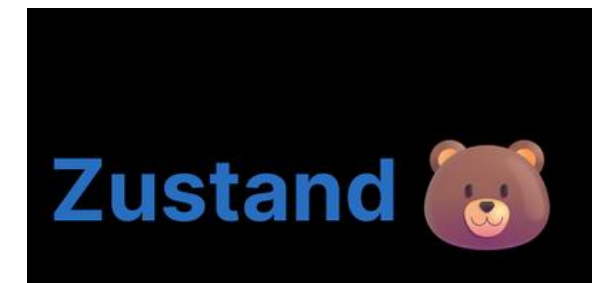
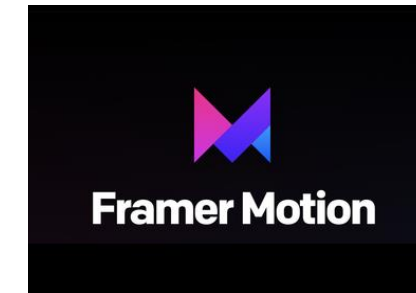
[Home](#)[Service](#)[About Us](#)[Contact](#)

05 주요기능



06 프론트엔드 개발

라이브러리 & 프레임워크



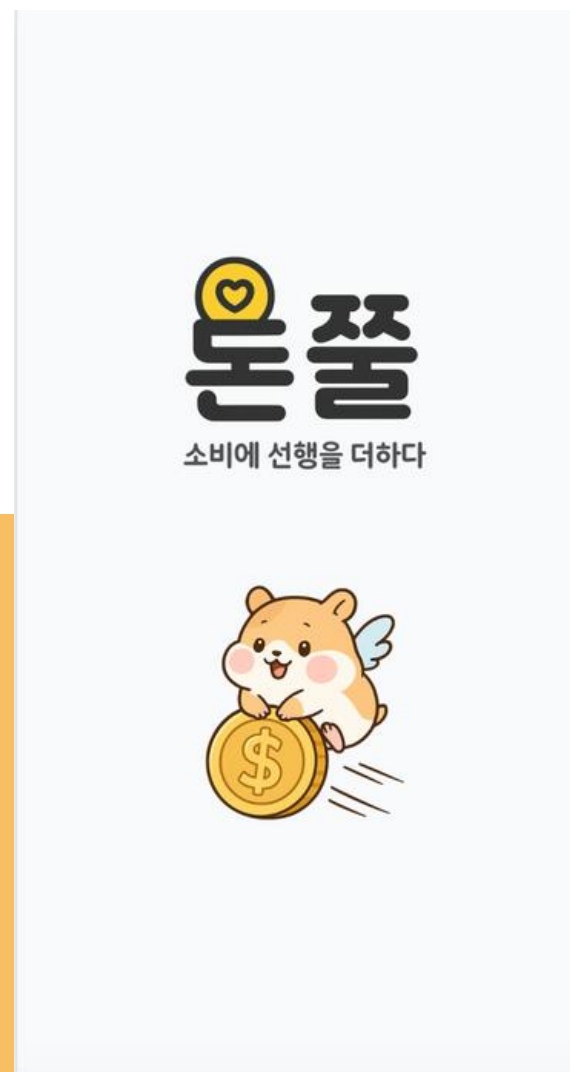
OPEN API



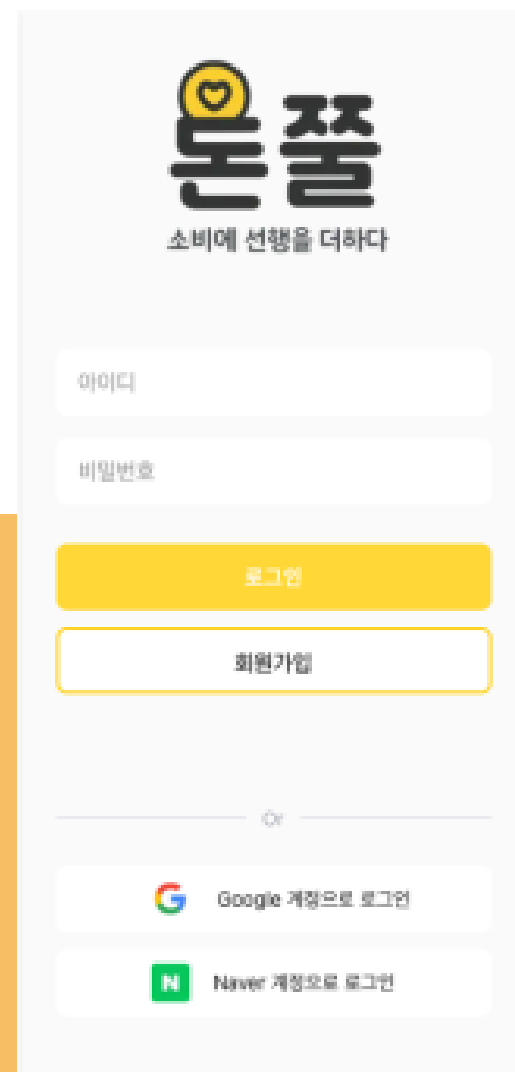
스타일링 및 배포



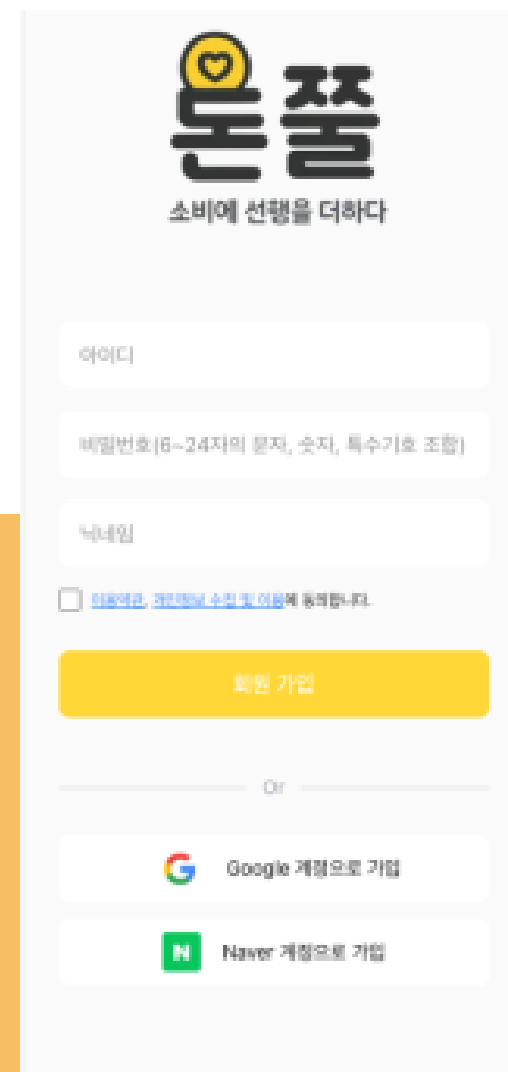
06 프론트엔드 개발



메인화면



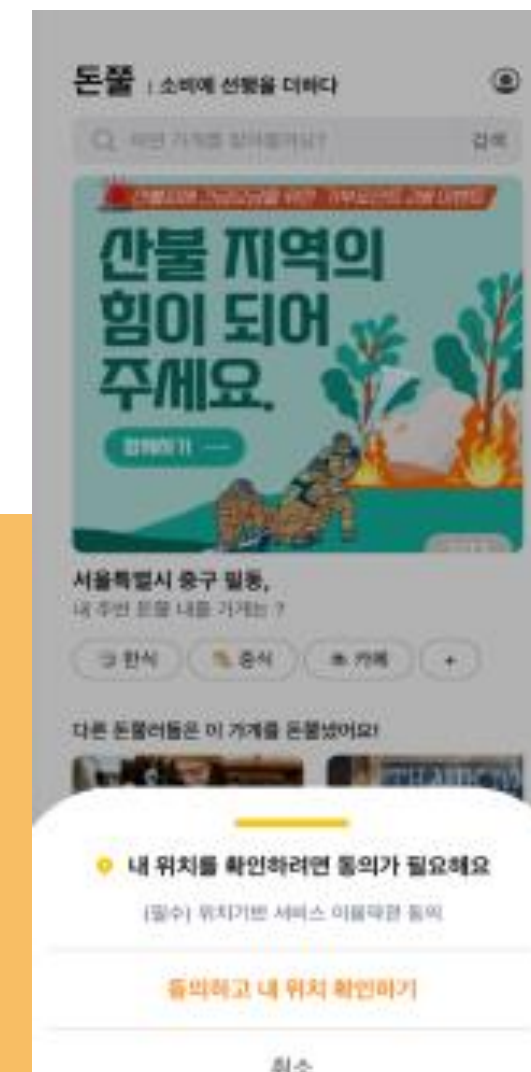
로그인



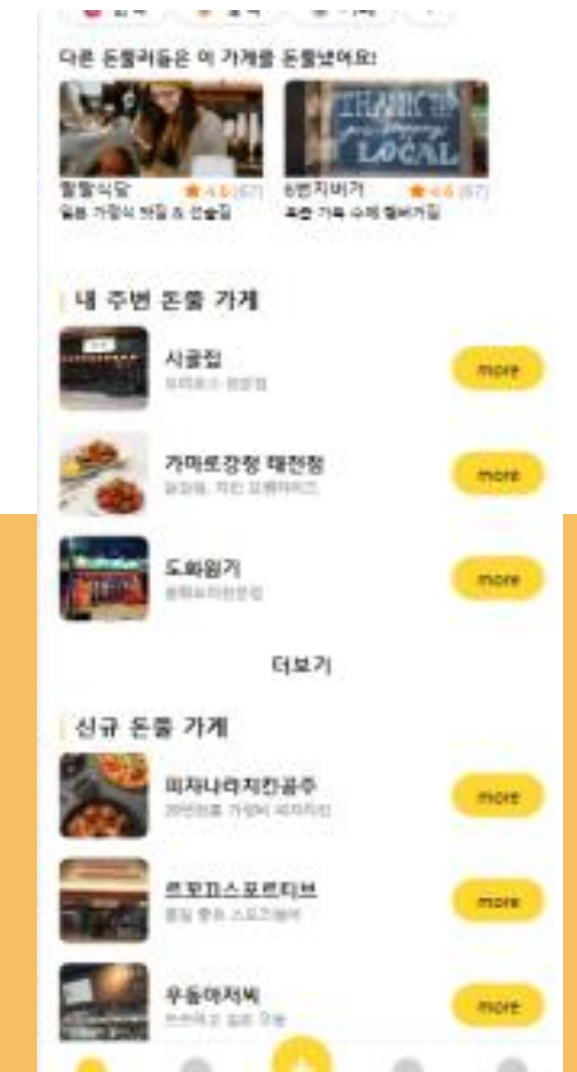
회원가입



착한가게



위치동의



주변가게

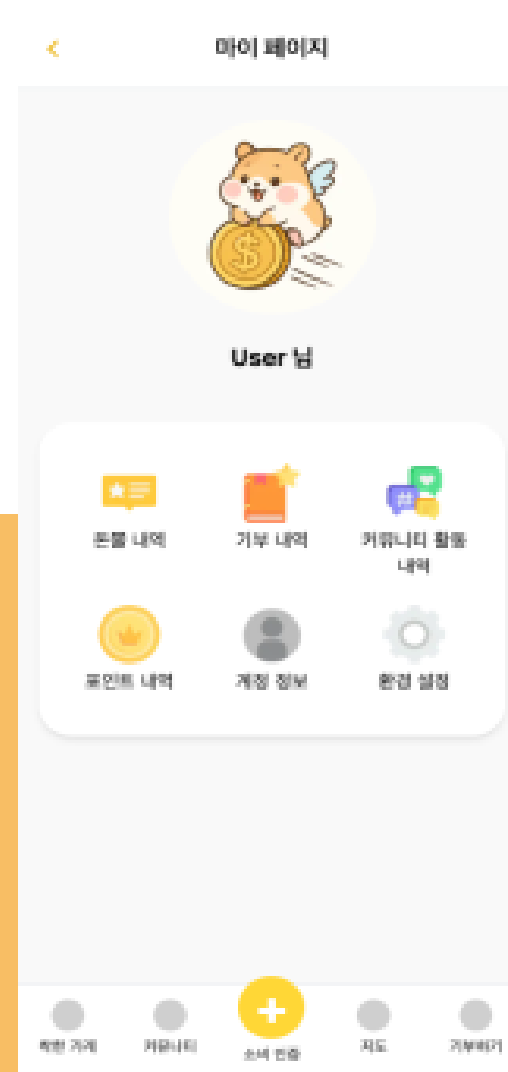
06 프론트엔드 개발



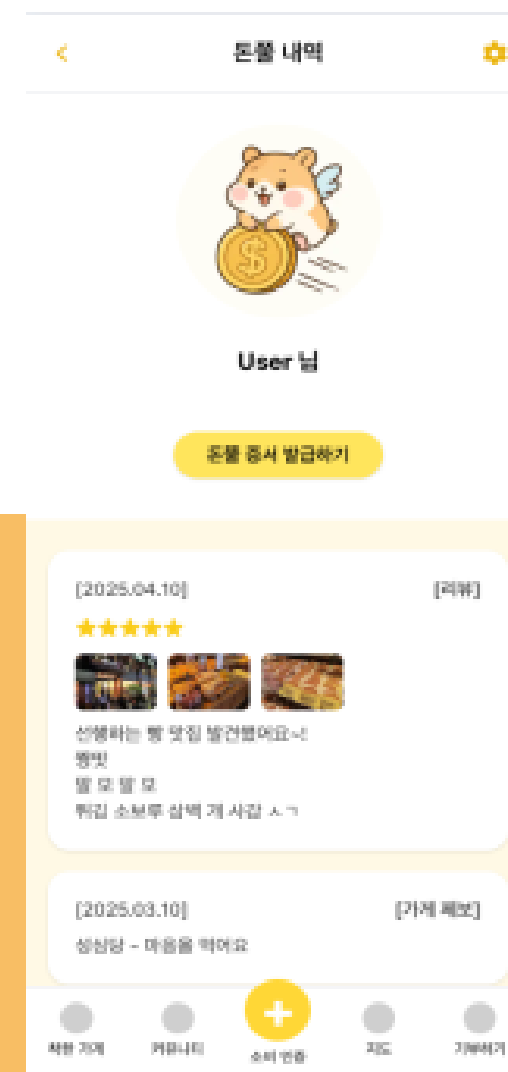
가게상세페이지



리뷰 상세글



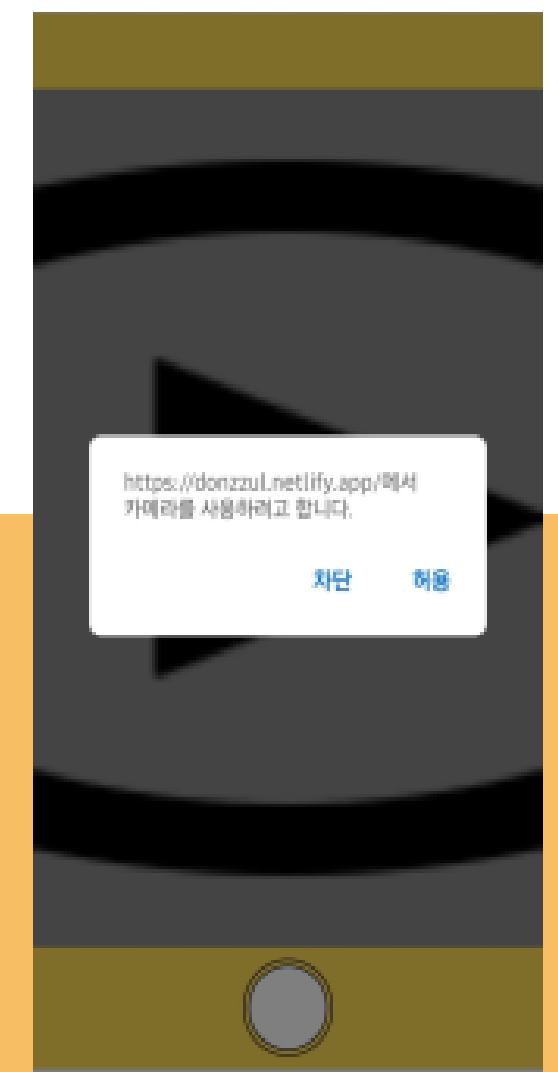
마이페이지



돈줄내역

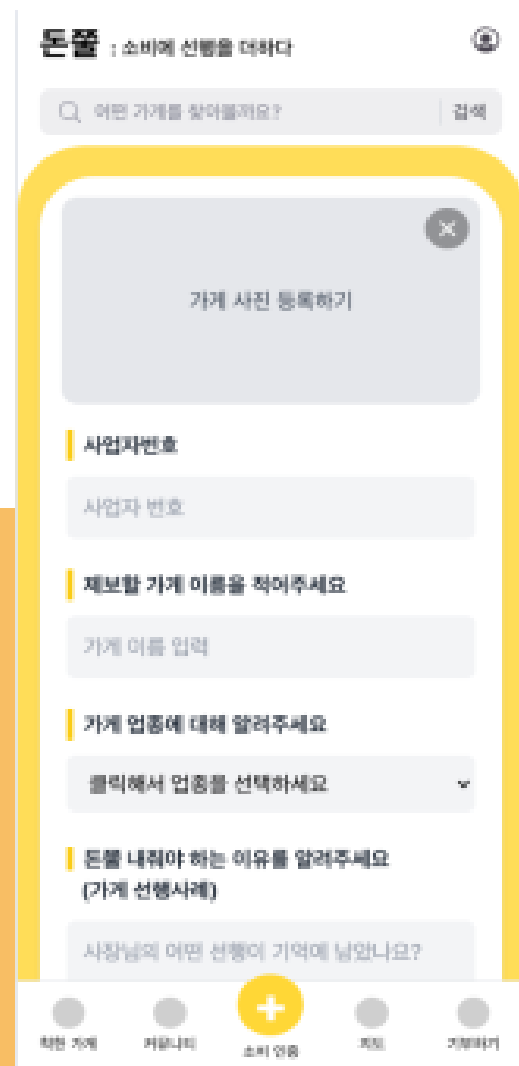


돈줄 인증서



카메라

06 프론트엔드 개발



가게 제보페이지



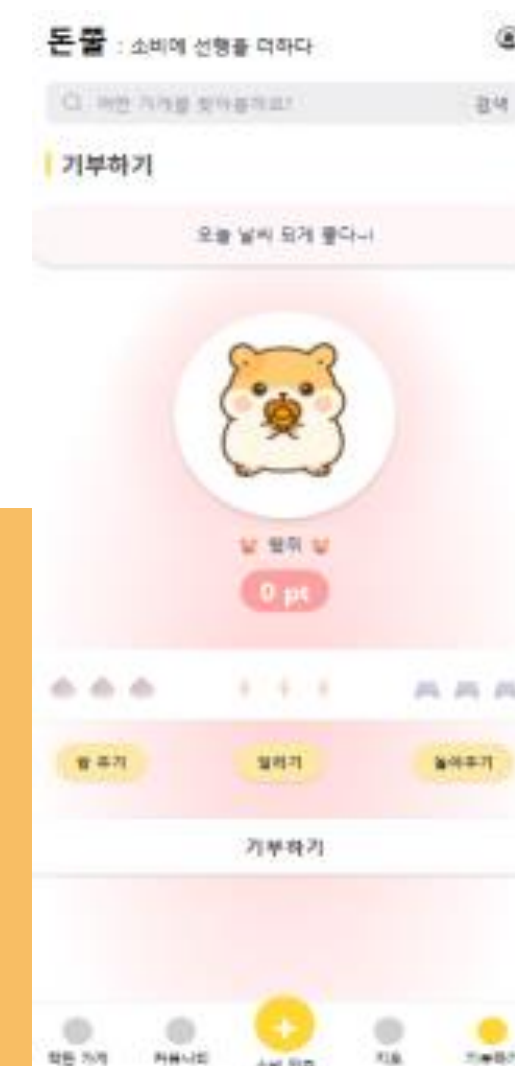
리뷰 작성페이지



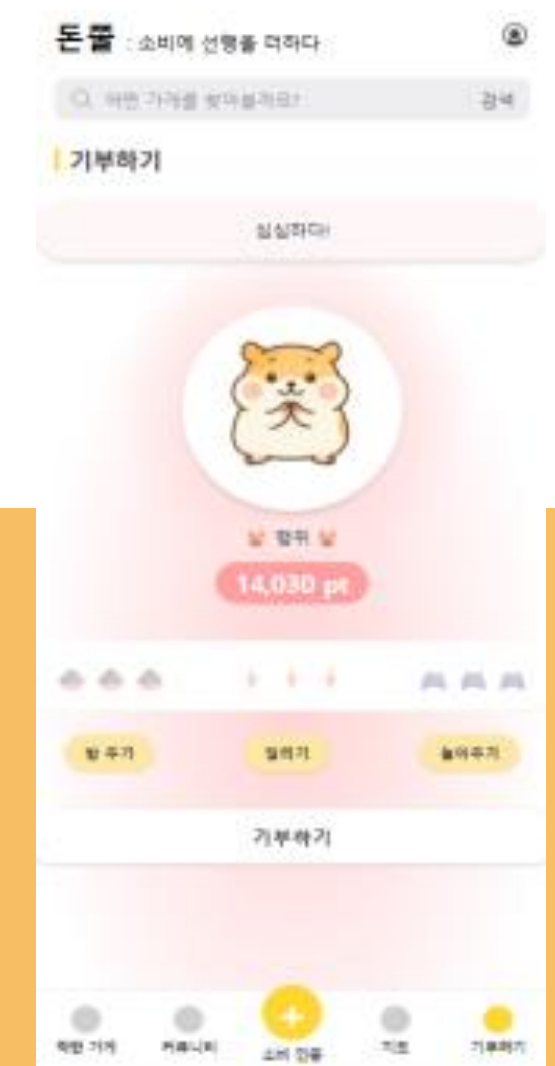
지도



지도-카테고리

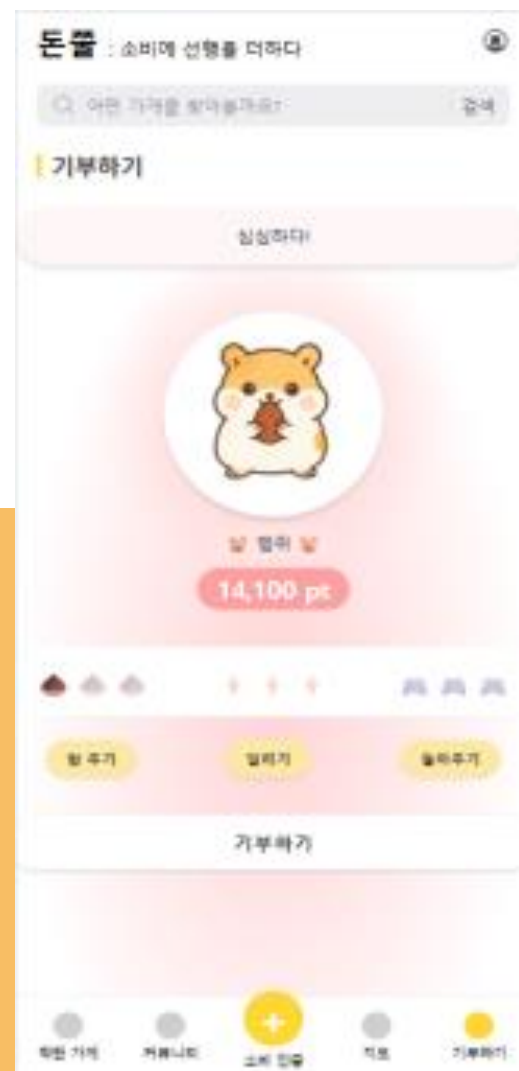


기부하기



기부하기

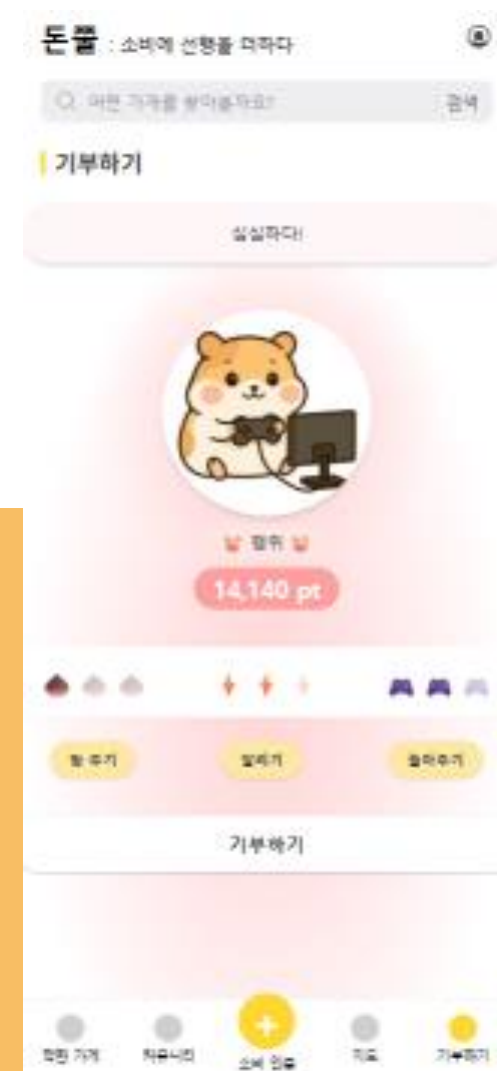
06 프론트엔드 개발



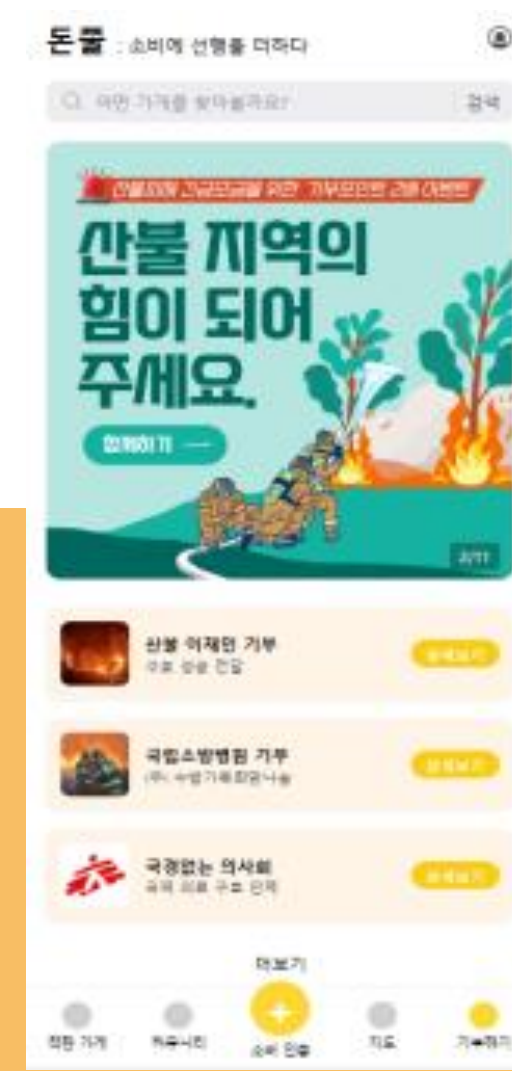
게이미피케이션



게이미피케이션



게이미피케이션



기부처 상세페이지



기부처 상세페이지

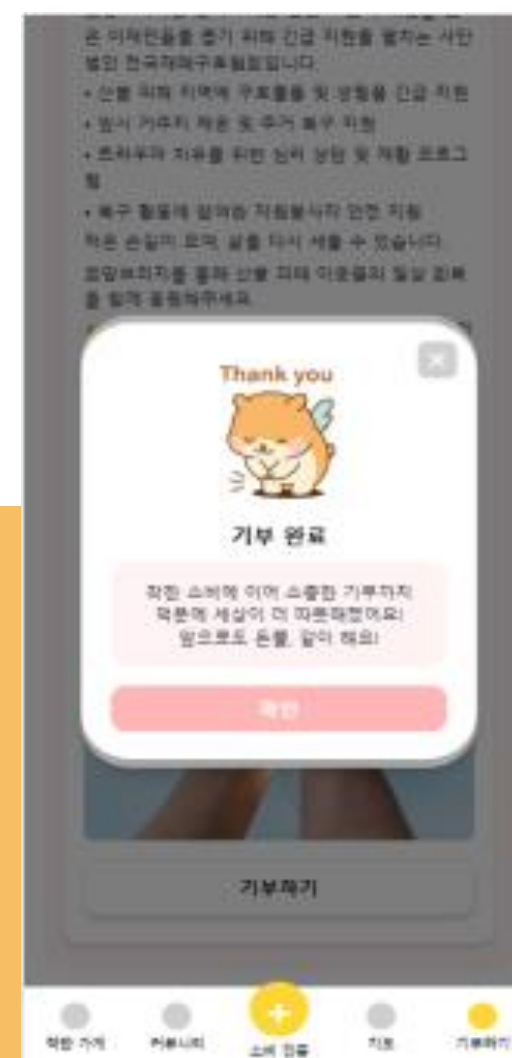


기부처 상세페이지

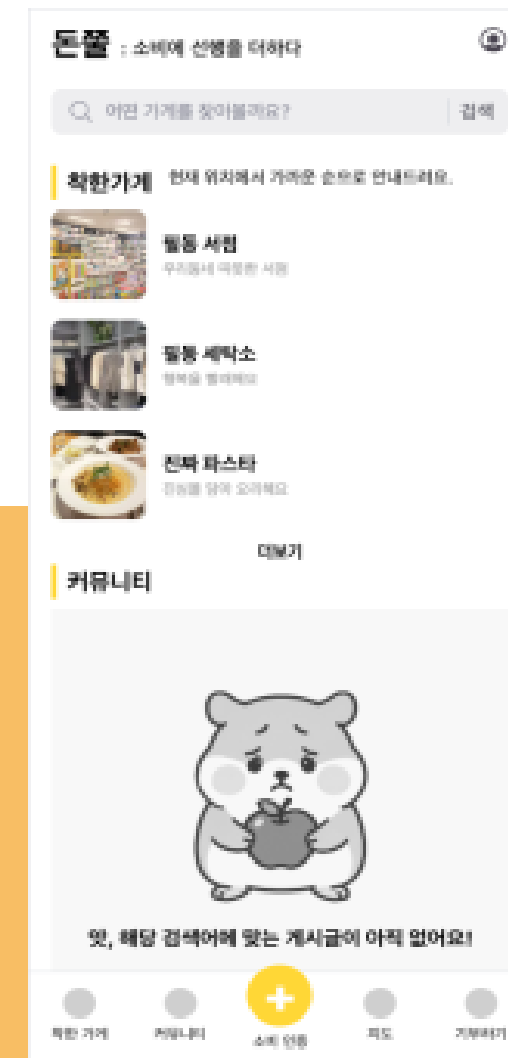
06 프론트엔드 개발



기부



기부



검색 결과 페이지



검색 결과 페이지

07 백엔드 개발

프레임워크



인증 및 데이터베이스



배포

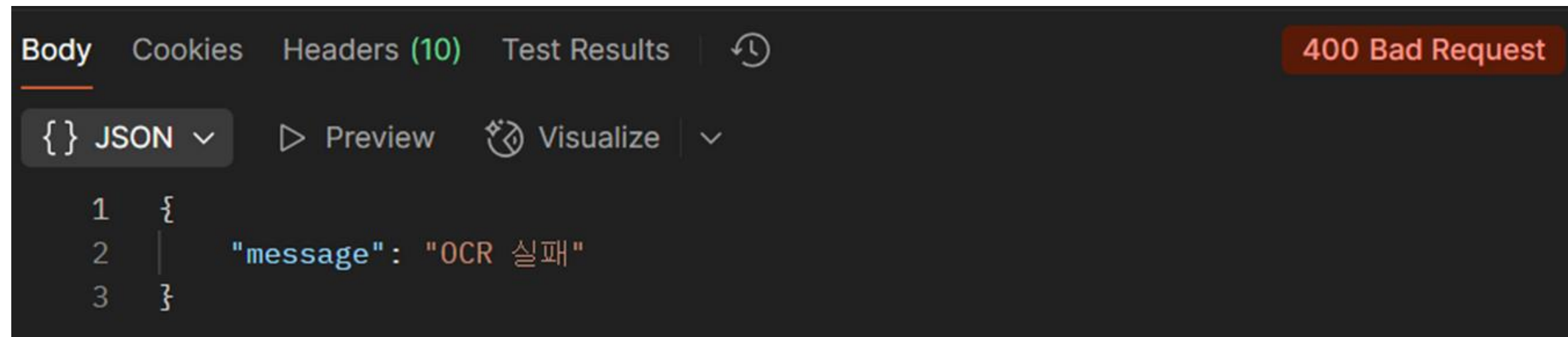


영상처리 기술을 통한 OCR 성능개선



07 백엔드 개발

문제 상황



07 백엔드 개발



Upscaling

Bicubic Interpolation 업스케일링
저해상도 텍스트 인식을 개선

07 백엔드 개발



Grayscaleing

색상 정보 제거
연산 효율성 증대

07 백엔드 개발



Otsu Thresholding

Otsu 알고리즘으로 최적의 임계값을 계산
이진화 적용
배경과 문자의 대비를 최적화



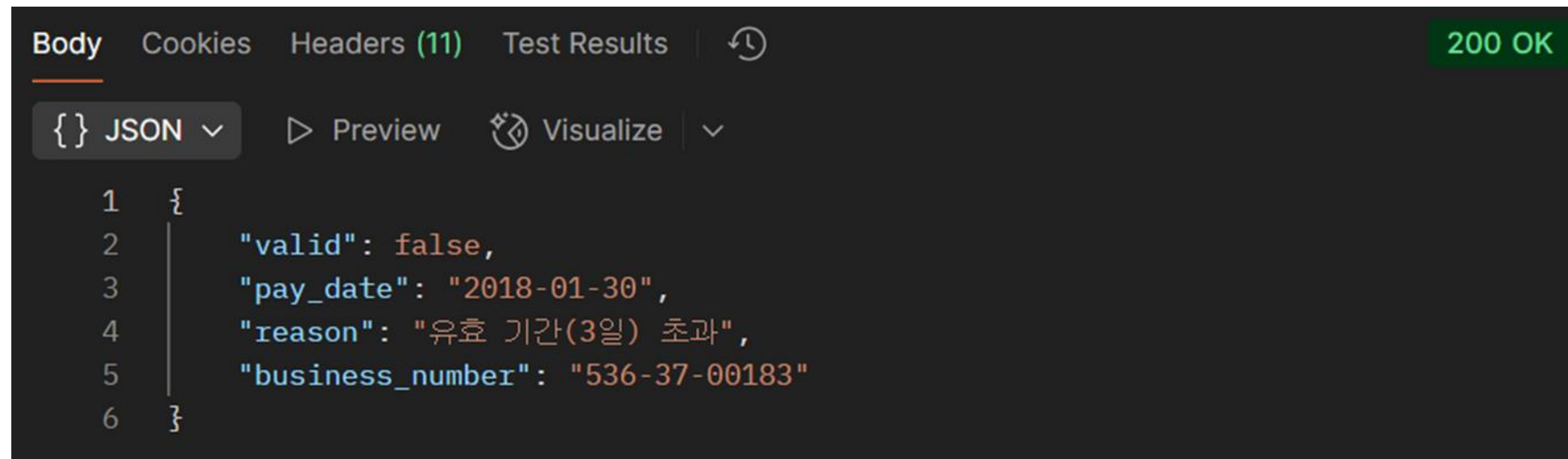
Morphological Opening

침식: 작은 노이즈 제거

팽창: 글자 영역을 복원

07 백엔드 개발

문제 해결



사용자 신뢰를 위한 비즈니스 로직 구현

07 백엔드 개발

개인정보는 안전한가요?

JWT 인증, DTO 분리, BCrypt 암호화

착한가게 판단 기준은요?

**사용자는 제보와 투표, 운영진은 검증
제보 시 '착한가게 사유'와 '방문 후기' 분리**

기존 영수증으로 도용하면요?

3일 이내에 소비한 영수증으로만 인증 가능

한 사람이 여러 번 인증하면요?

한 가게는 30일에 한 번만 인증 가능

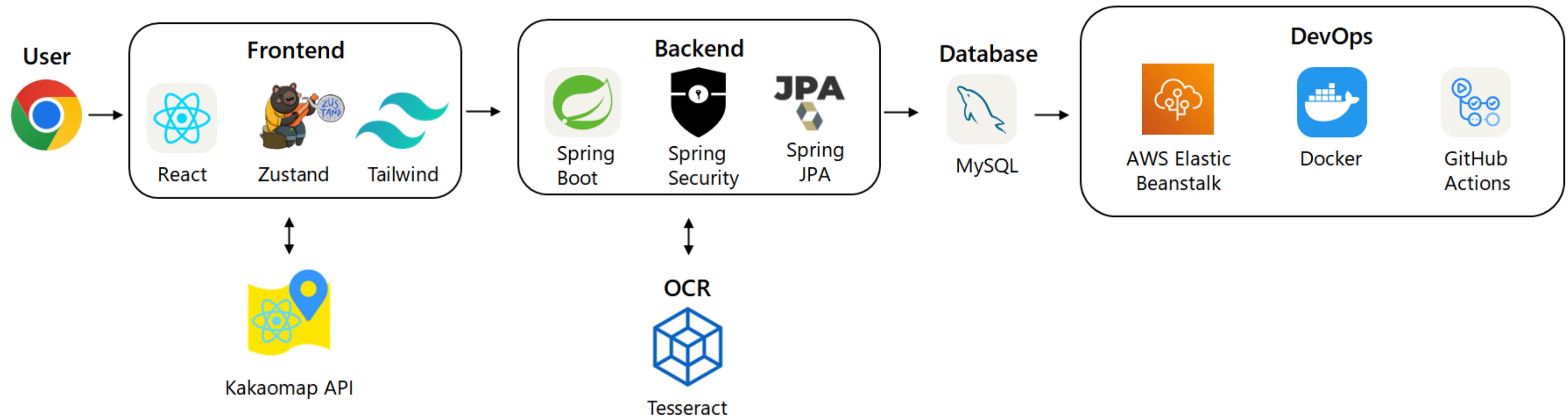
사장님의 선행을 믿을 수 있나요?

선행을 받은 사람의 글을 가게 페이지에 추가 (추후 확장)

기부금은 투명하게 사용되나요?

기부 내역 공개 예정 (추후 확장)

08 개발 환경



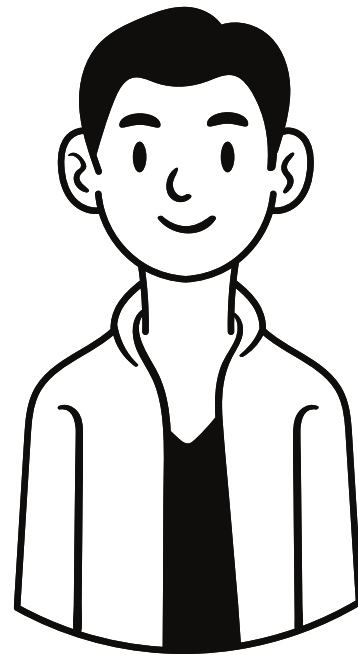
09 팀 소개



서희정

팀장

디자인, 프론트엔드, 배포



강병진

팀원

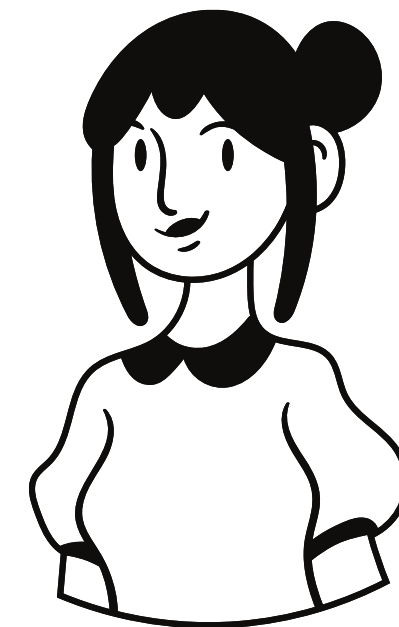
기획, 백엔드 리드



김시연

팀원

연동, 배포

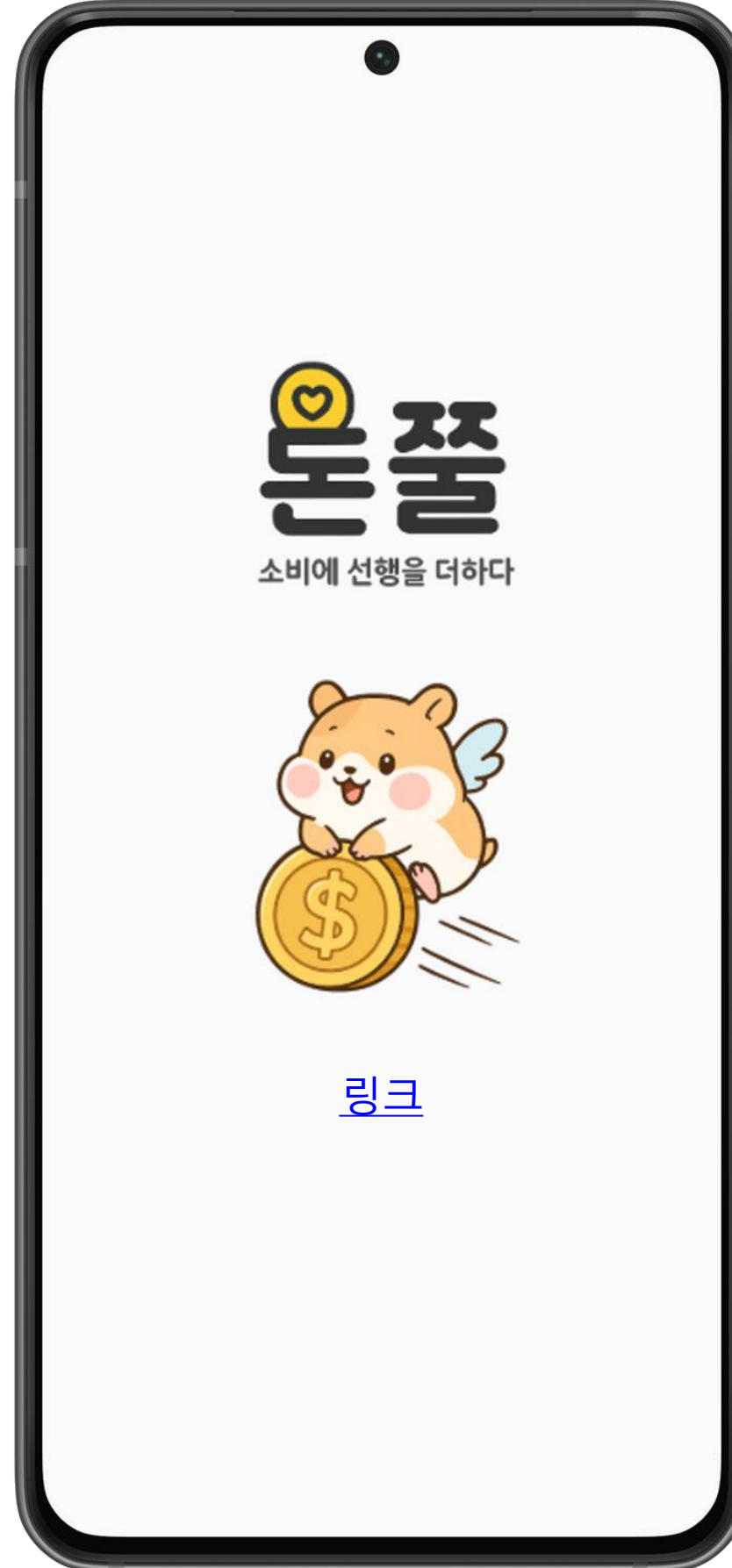


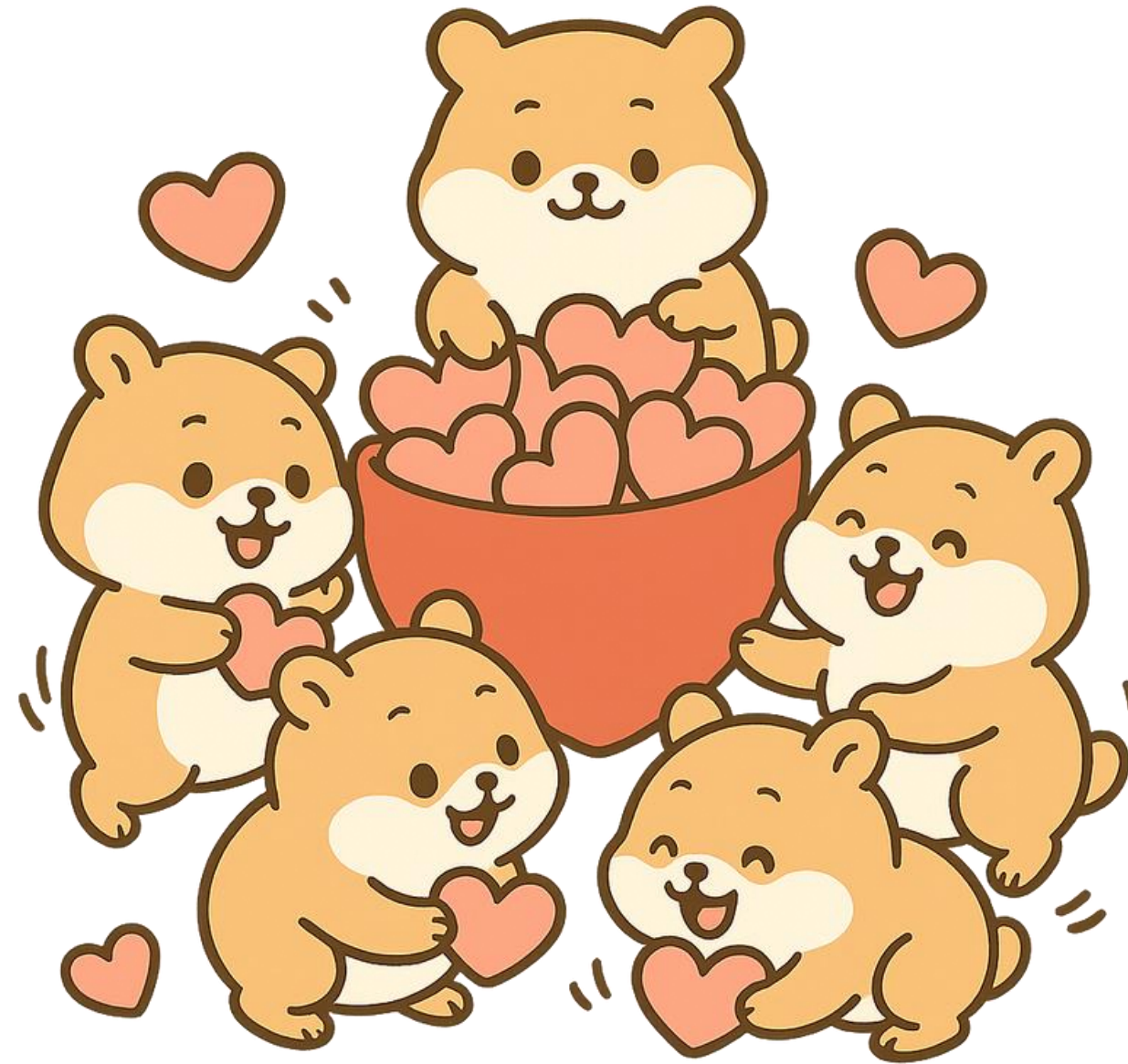
이설후

팀원

프론트엔드 리드

10 시연 영상

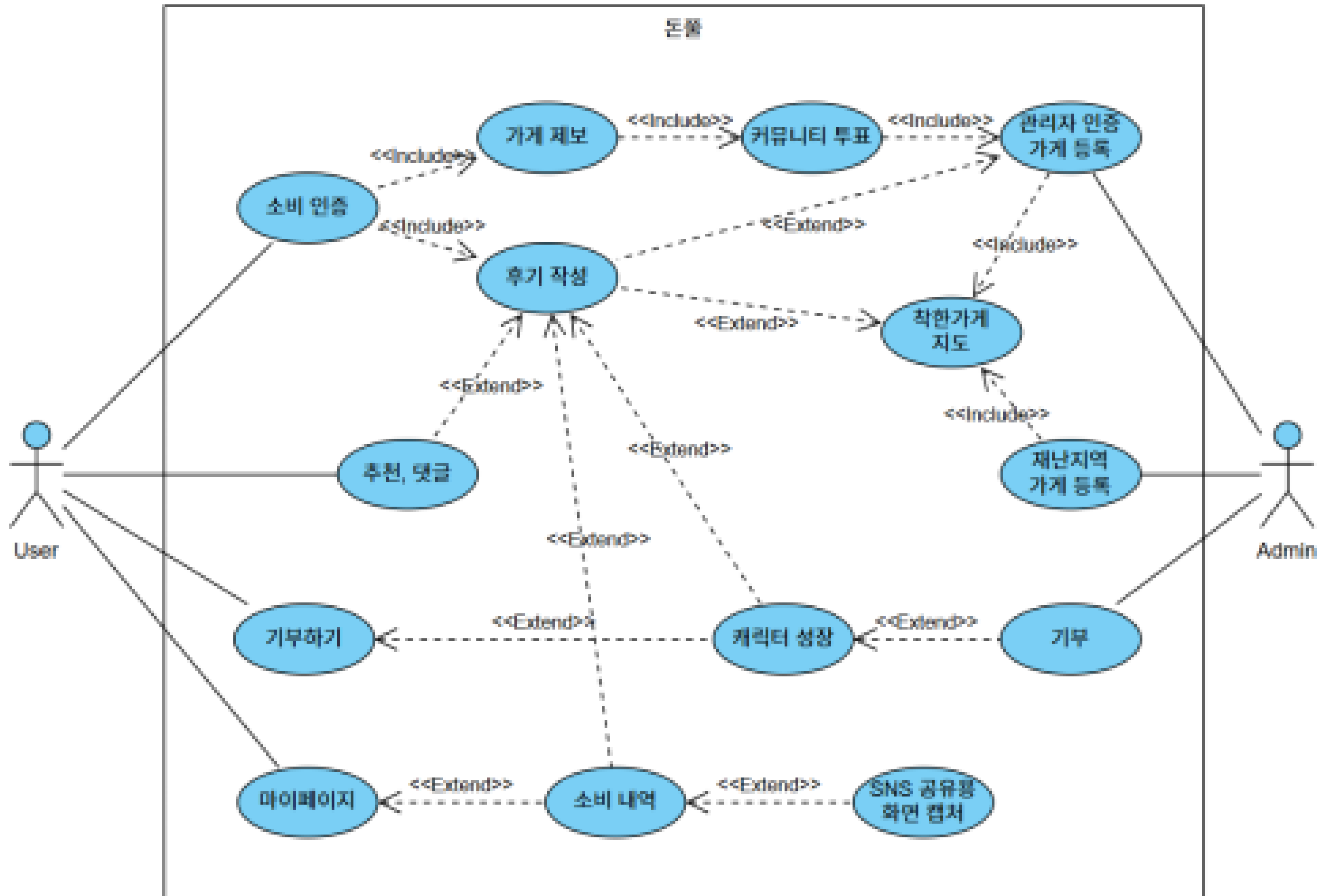
[Home](#)[Photo](#)[About Us](#)[Contact](#)



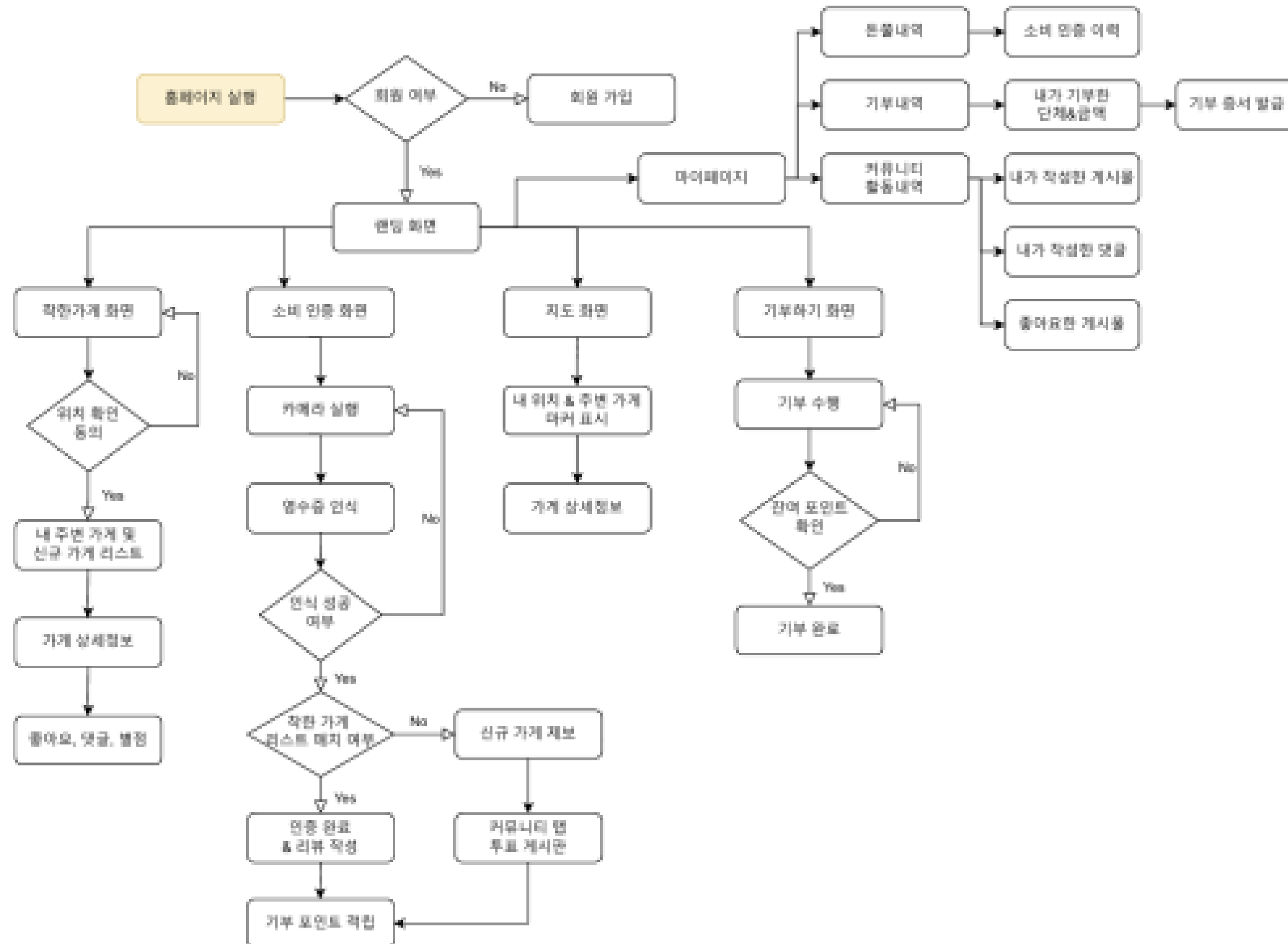
Thank you

감사합니다:)

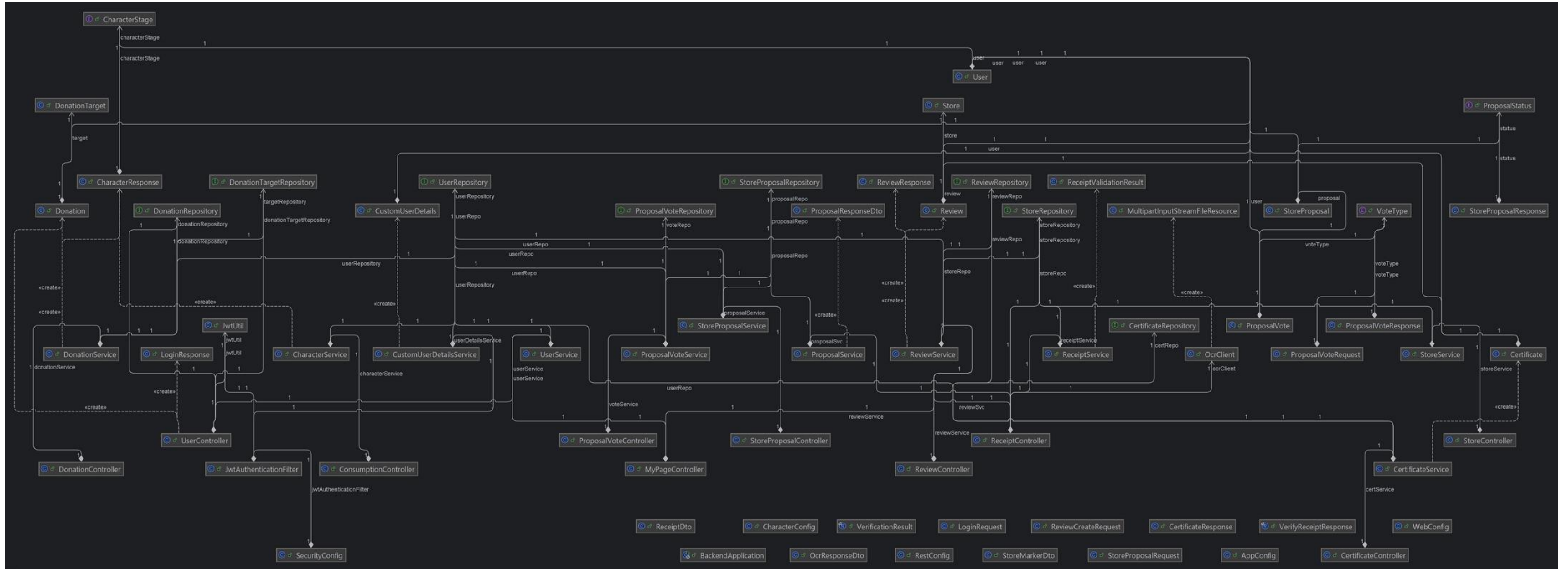
부록 - 유스케이스 다이어그램



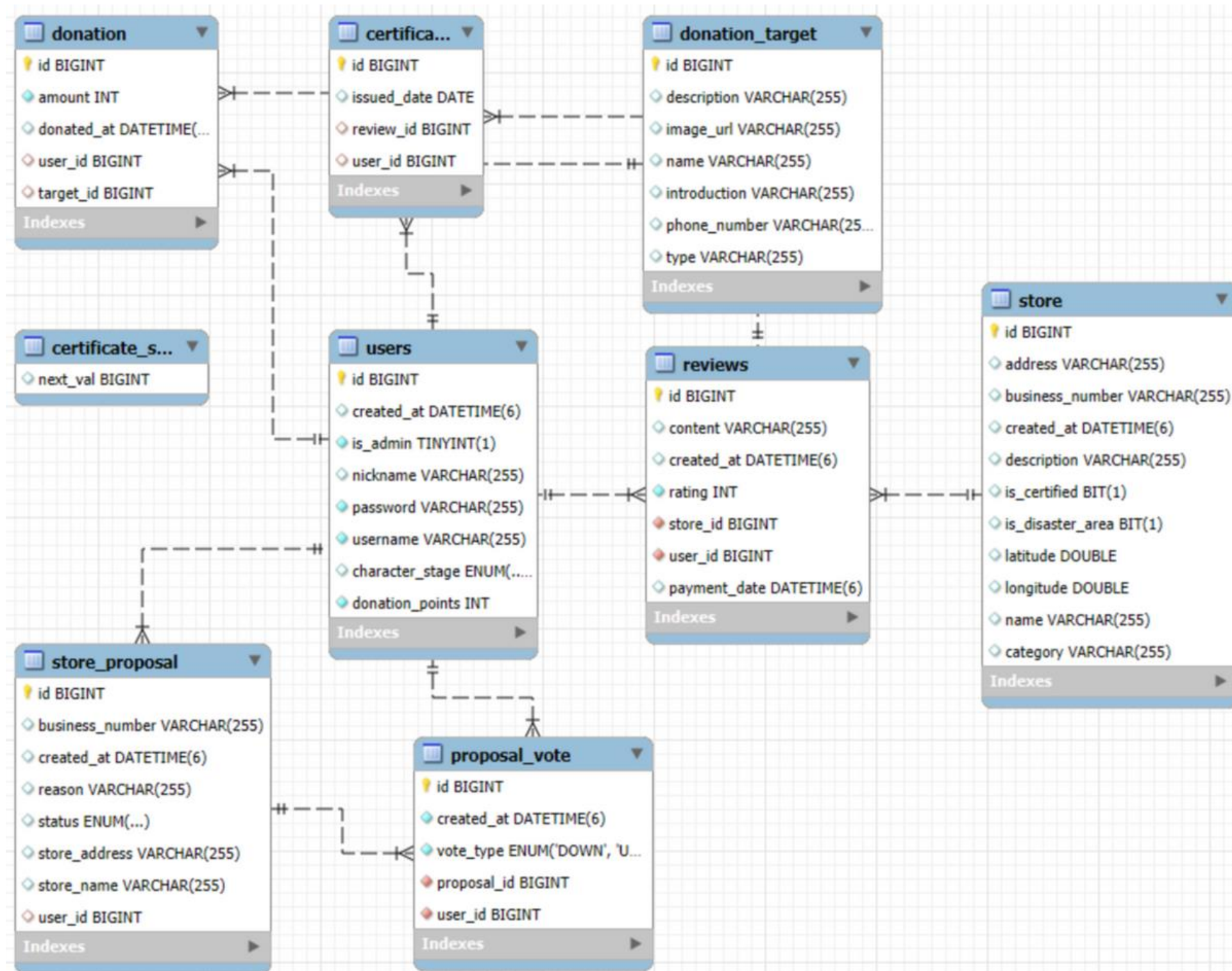
부록 - 플로우차트



부록 - 클래스 다이어그램

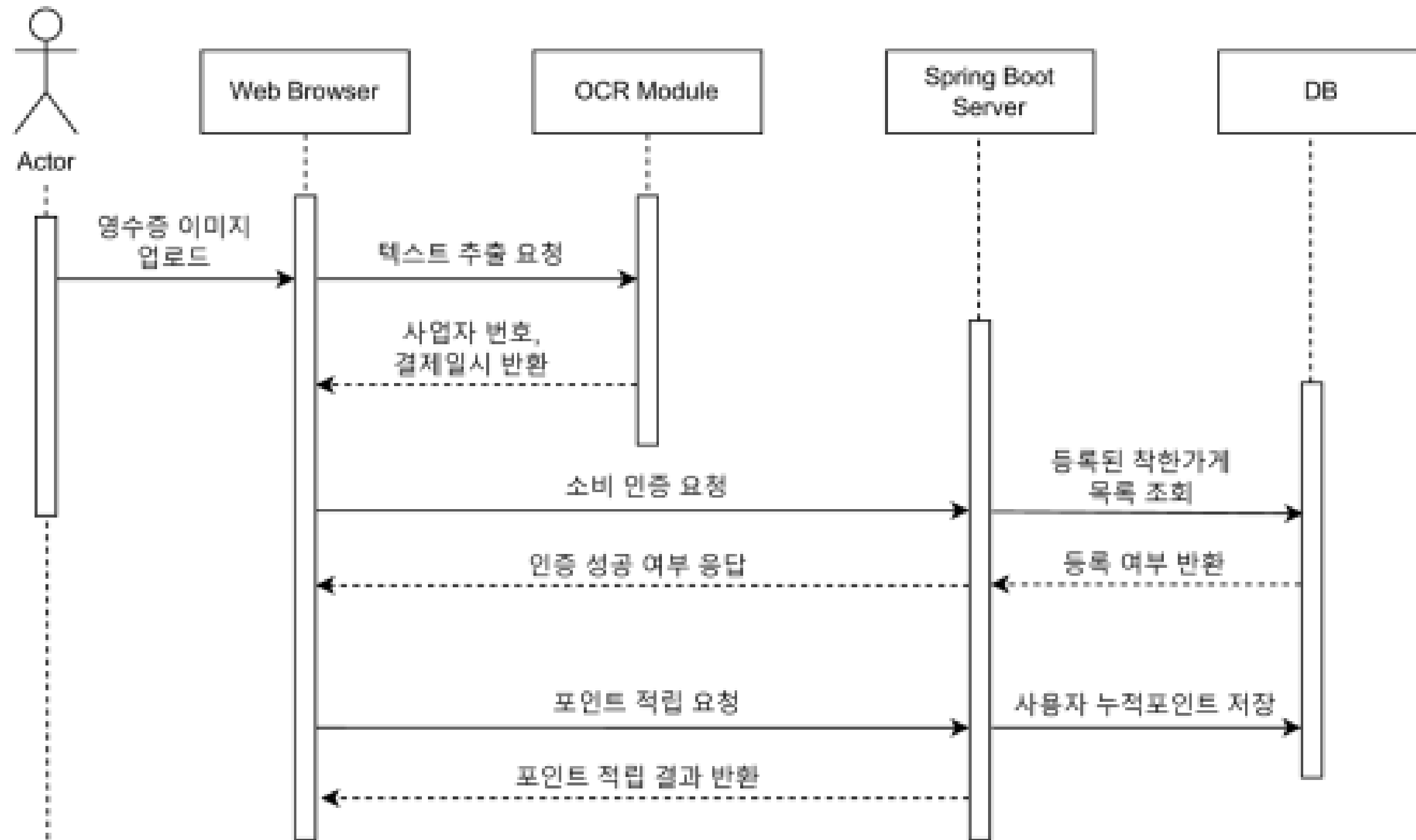


부록 - 개체-관계 다이어그램 (ERD)



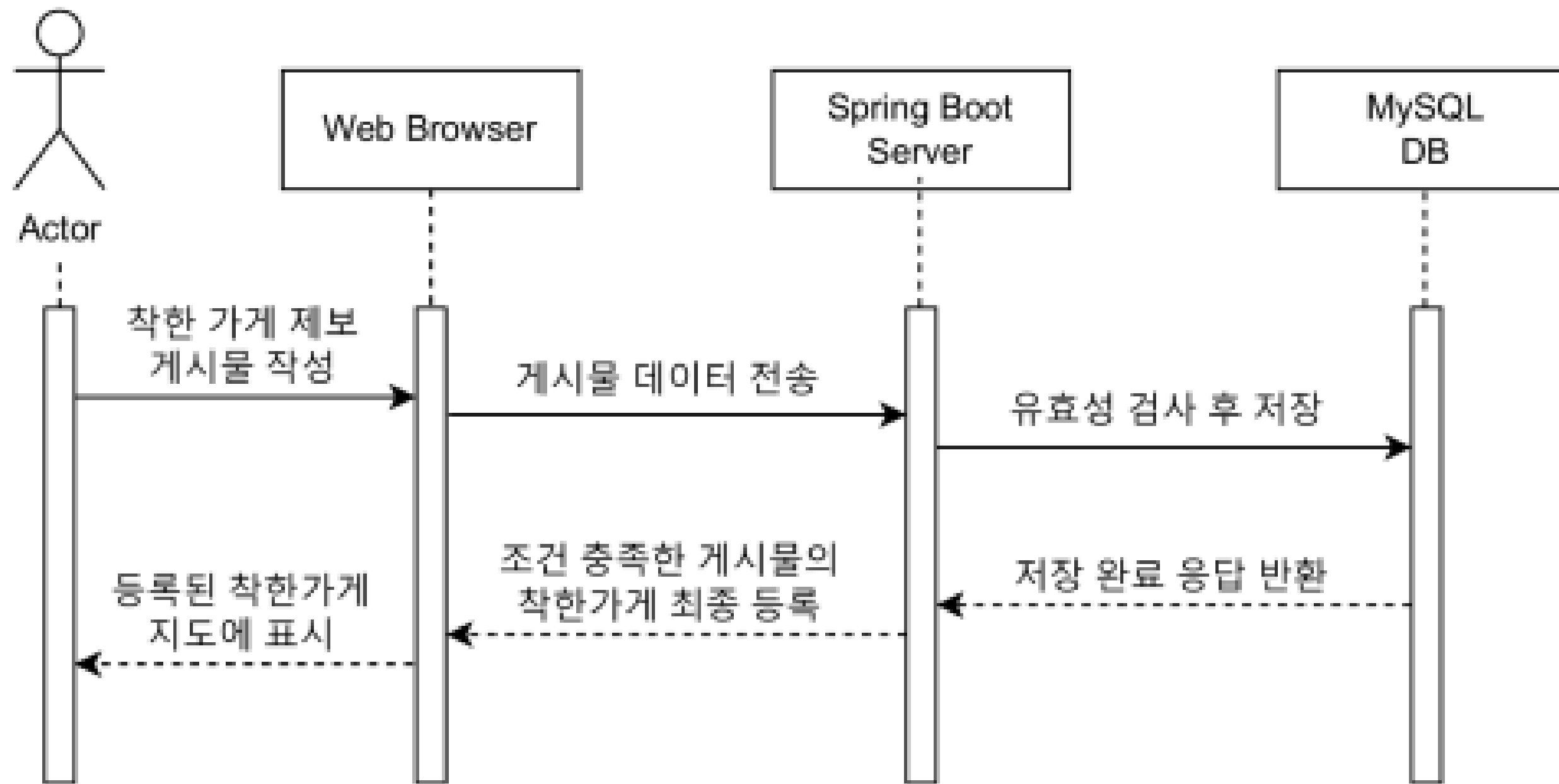
부록 - 시퀀스 다이어그램

(1) 소비인증



부록 - 시퀀스 다이어그램

(2) 착한가게 제보



부록 - 시퀀스 다이어그램

(3) 기부 수행

