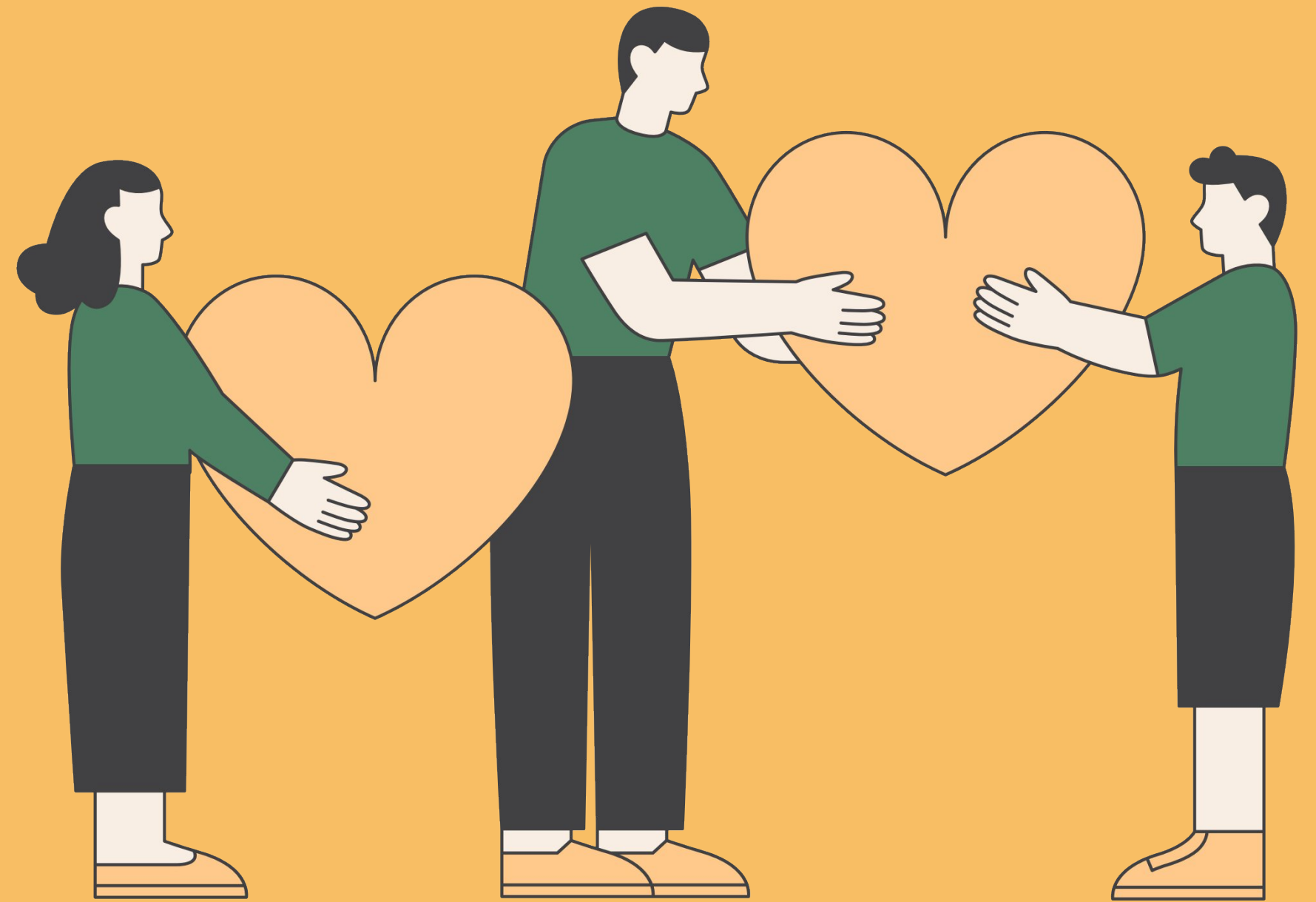


# 돈쫓

: 소비에 선행을 더하다



2025-01 오픈소스소프트웨어 프로젝트

[Team] SPRING 강병진 김시연 서희정 이설후

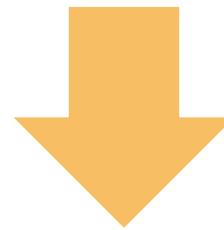


# 목차

01.프로젝트개요	
02.개발 배경 및 필요성	
03.선행기술 및 사례분석	
04.목표 및 개발 내용	
05.대안도출	
06.구현계획	
07.설계의 현실적 제한 요소(제약조건)	
08.기대효과	
09.추진일정 및 참고문헌	

# 사용자 참여형 착한 소비 인증 플랫폼, 돈쫌

- 선한 영향력을 가진 '착한 가게'들을 지도 기반으로 시각화
- 사용자가 해당 가게에서 소비한 후 '영수증'을 인증하여 착한 소비 활동 기록
- 인증된 소비는 포인트로 적립되어 캐릭터 성장, 기부 참여 등으로 연결



착한 소비 문화를 확산시키고,  
조용히 선행을 베푸는 착한 가게들이 지속적으로 응원받는 구조를 만드는 것

## 02.개발 배경 및 필요성

### 폐지 줍는 어르신께 '무료 라면' 제공..."돈쫄내려 갈게요"

장지민 객원기자 ☆

입력 2024.07.12 00:05 수정 2024.07.12 00:12

가가

☆ ↗ 💬 😊 🖨

최신뉴스

### "착한 저 가게 '돈쫄'내자"...확산하는 개념 소비 '바이콧'[SNS세상]

송고 2021-03-14 06:00

### 산불 현장 소방관·경찰에 '무료 커피' 제공한 사장... "돈쫄내야 돼"

기사 2024-07-12 13:42:37

### "양심있는 사장님, 돈쫄내자"...기름 조금만 넣으라는 '양심' 주유소

배주현 기자 pearzoo@imaeil.com

매일신문 입력 2024-09-04 06:41:34

🖨 ⏪ ⏴ ⏵ ⏩ 가 가

## 돈쫄내다:

‘돈’과 ‘흔쫄내다’의 합성어로 선행을 베푸는 자영업자나 기업의 물건을 적극적으로 ‘사주는’행위를 말한다.

국어사전 신조어

## 02.개발 배경 및 필요성

---

### ● 돈쫌의 긍정적 효과

- 착한 가게에 실질적인 소비로 응원
- 자발적 참여와 선한 영향력 확산

### ● 돈쫌의 부정적 효과

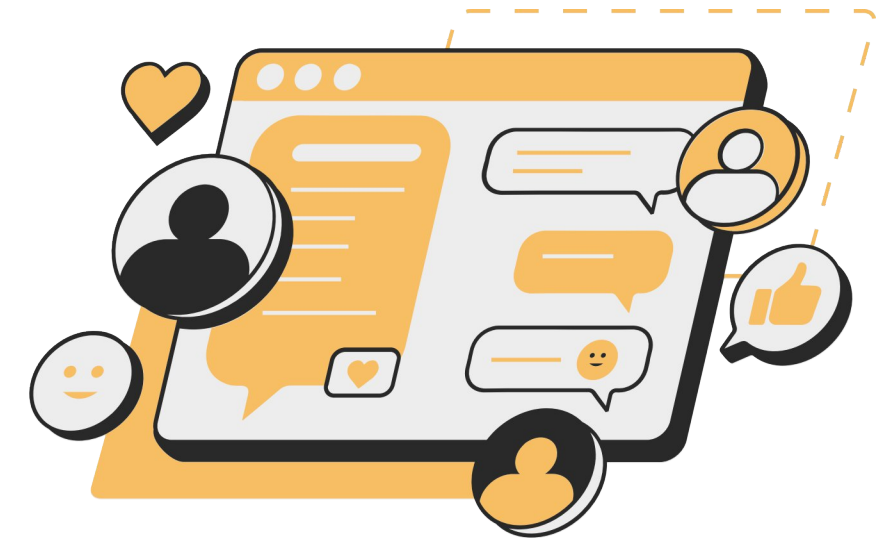
- 일회성 이슈에 그침
- 지속적 구조·시스템 부재
- 참여 채널 부재로 선행이 묻히는 문제

## 02.개발 배경 및 필요성

### ● 개발 필요성

착한 가게는 많지만.....🤔

지역 곳곳에 조용히 선행을 실천하는 가게들은 존재  
**하지만** 이들의 이야기는 드러나기 어렵고  
꾸준한 응원과 소비로 이어지기 힘든 구조



응원하고 싶은 사람은 많지만 .....🤔

착한소비를 하고 싶은 시민들은 많다.  
**하지만** 어디서, 어떻게 소비할지 알기 어렵고  
기록하거나 공유할 수 있는 창구 부재로 선한 의지가  
흐지부지 됨.

착한 소비가 '행동'으로 이어지는  
구조화된 플랫폼 필요!

### 03.선행기술 및 사례분석

● 선행사례



우리여기돈줄내요

- 주요기능
- 가게별 선행 사례 소개
  - 간단한 가게 소개
- 차별점
- 사용자 참여 및 소비인증, 커뮤니티 기능 없음



카카오맵

- 주요기능
- 맛집 및 상점 리뷰 작성 기능
  - 장소공유, 마이플레이스 기능
- 차별점
- 착한가게 제공 및 착한 소비 인증, 기부 연계 기능 없음



네이버플레이스

- 주요기능
- 사용자 리뷰, 사진 등록 가능
  - 사용자 리뷰 및 별점 등 사용자 참여 기반 정보
- 차별점
- 착한가게 제공 및 착한 소비 인증,커뮤니티 기능 없음

### 03.선행기술 및 사례분석

● 선행사례



해피빈

주요기능

- 기부, 펀딩, 공감가게, 가볼까 등  
공익 캠페인 운영
- 포인트(콩)를 활용한 간편 기부

차별점

- 착한소비인증 및 위치 기반 가게  
탐색 기능 없음



서울스마트맵-선한영향력가게

주요기능

- 결식아동들에게 꿈나무 카드 없이  
식사를 제공하는 식당 위치 제공

차별점

- 사용자 참여 기반 인증 및 보상 구  
조,소비를 통한 기부 연계 기능 없  
음



### 03.선행기술 및 사례분석

● 기능 분석표

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

## 04.목표 및 개발내용

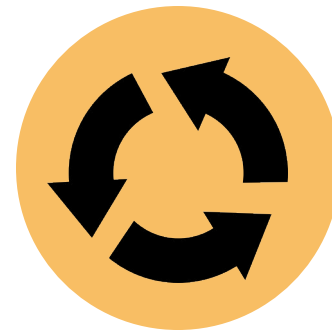
### ● 개발목표

: 재미있고, 부담없고, 선한 영향력을 줄수 있는 플랫폼



#### 가치 중심 실천 유도

착한 소비를 일상 속 행동으로  
자연스럽게 유도



#### 소비-기부 연계 시스템

소비인증 → 공유 → 포인트 → 기  
부로 이어지는 선순환 구조  
설계



#### 재미 기반 참여 유도

캐릭터, 커뮤니티 등 다양한  
참여·기여 동기 부여 장치

## 04.목표 및 개발내용

### ● 개발목표 - 사용자 경험(UX) 목표



## 사용자 경험(UX)

### 쉽고 직관적인 소비 인증 UI

- 복잡한 과정 없이 사진 한 장으로 간편하게 인증

### 소통과 공유 중심 커뮤니티

- 소비 후 느낀 점을 소통하며 공감 확대

### 캐릭터 성장형 게이미피케이션

- 소비 인증으로 캐릭터를 키우는 재미와 몰입 제공

### 반복적 참여 동기 시스템

- 누적 포인트와 성취감을 통해 지속적 참여 유도

## 04.목표 및 개발내용

### ● 개발목표 - 기술적 구현 목표



## 기술적 구현

### OCR기반 소비 인증 자동화

- 영수증 이미지를 자동 분석하여 소비 인증 절차 간소화

### 지도 기반 착한 가게 탐색 시스템

- 현재 위치 기반 가게 검색 및 필터링 지원

### 모듈화 및 확장성

- 추후 서비스 확대를 고려한 유연하고 확장 가능한 시스템 설계

## 04.목표 및 개발내용

### ● 개발목표 - 사회적 가치 실현 목표



## 사회적 가치 실현

지역 기반 착한 가게 정보 축적

착한 소비 문화 인식 확산

소비-기부 연결 통한 사회 환원 구조

선한 영향력 사례의 발굴과 자발적 참여 문화 조성

## 04.목표 및 개발내용

### ● 개발내용-주요기능

1

#### 사용자 소비인증 기능

- 영수증 업로드
- 인증 확인
- 인증 성공시 리뷰 가능 및 포인트 획득
- 리워드 기능

2

#### 리뷰 기능 및 리워드 제공

- 소비 인증 완료한 사용자 대상 리뷰작성 기능
- 리뷰 작성 완료시 포인트 획득 기능

3

#### 선행가게 리스트 및 탐색 기능

- 업종별/위치기반/최신등록 가게 리스트 제공
- 계절이나 사회적 분위기에 따른 배너 강조기능
- 지도 기반 기능 으로 주변 가게 추천 및 경로 안내

4

#### 커뮤니티 기반 소통기능

- 자유게시판과 제보게시판 제공(좋아요/싫어요/댓글/공유 기능 포함)

## 04.목표 및 개발내용

### ● 개발내용-주요기능

5

#### 사용자 제보 기반 가게 등록 시스템

- 사용자 제보 기반으로 가게 등록
- 일정기간 커뮤니티 내 반응 수집
- 특정 기준 충족시 심사대상
- 관리자 최종 승인

6

#### 게임요소를 활용한 기부 시스템

- 사용자애개 부여된 포인트로 캐릭터 육성
- 특정 구간 도달시 캐릭터 성장
- 육성이 완료 후 기부연계

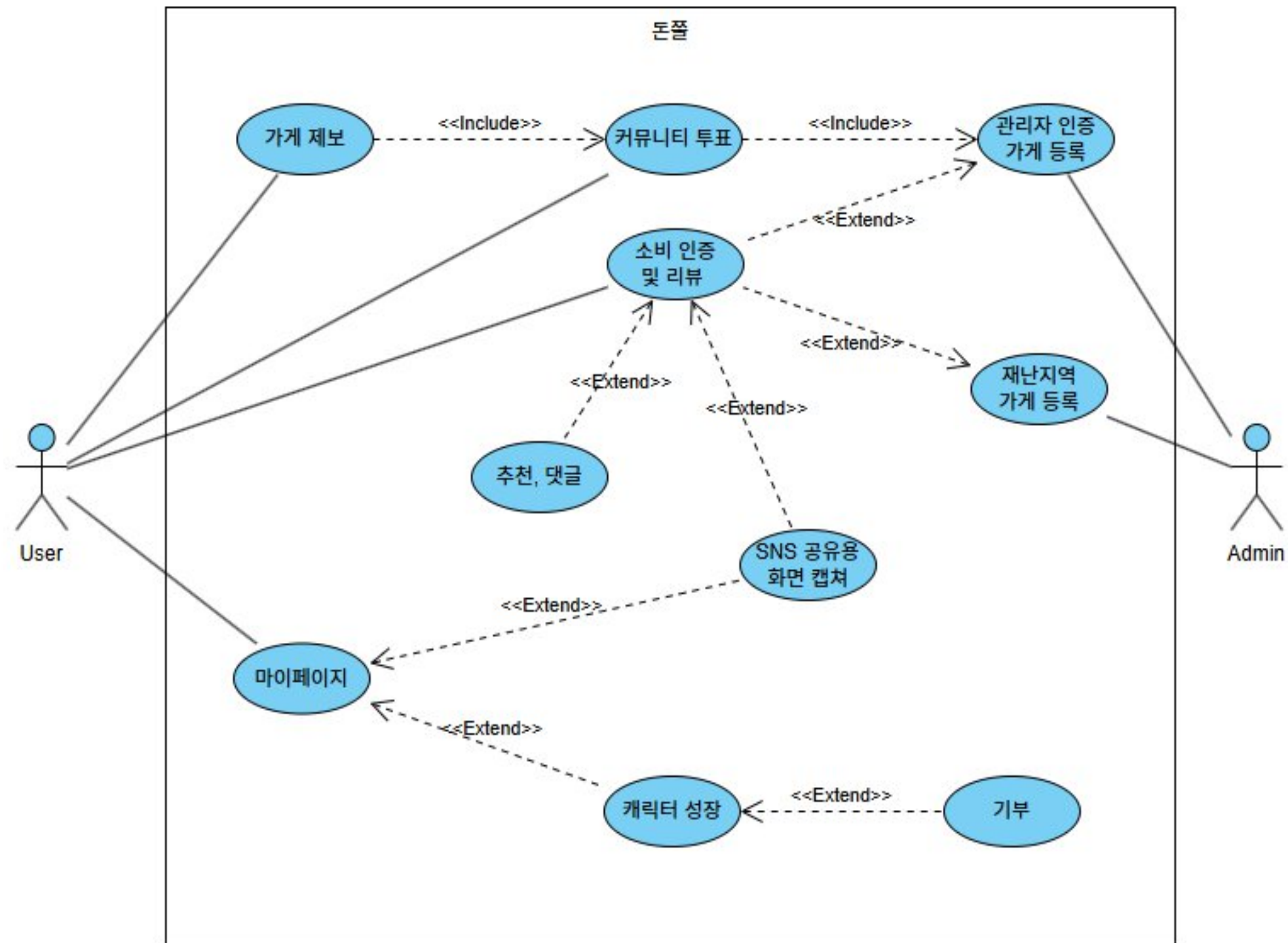
7

#### 마이페이지

- 업종별/위치기반/최신등록 가게 리스트 제공
- 계절이나 사회적 분위기에 따른 배너 강조기능
- 지도 기반 기능으로 주변 가게 추천 및 경로 안내

## 04.목표 및 개발내용

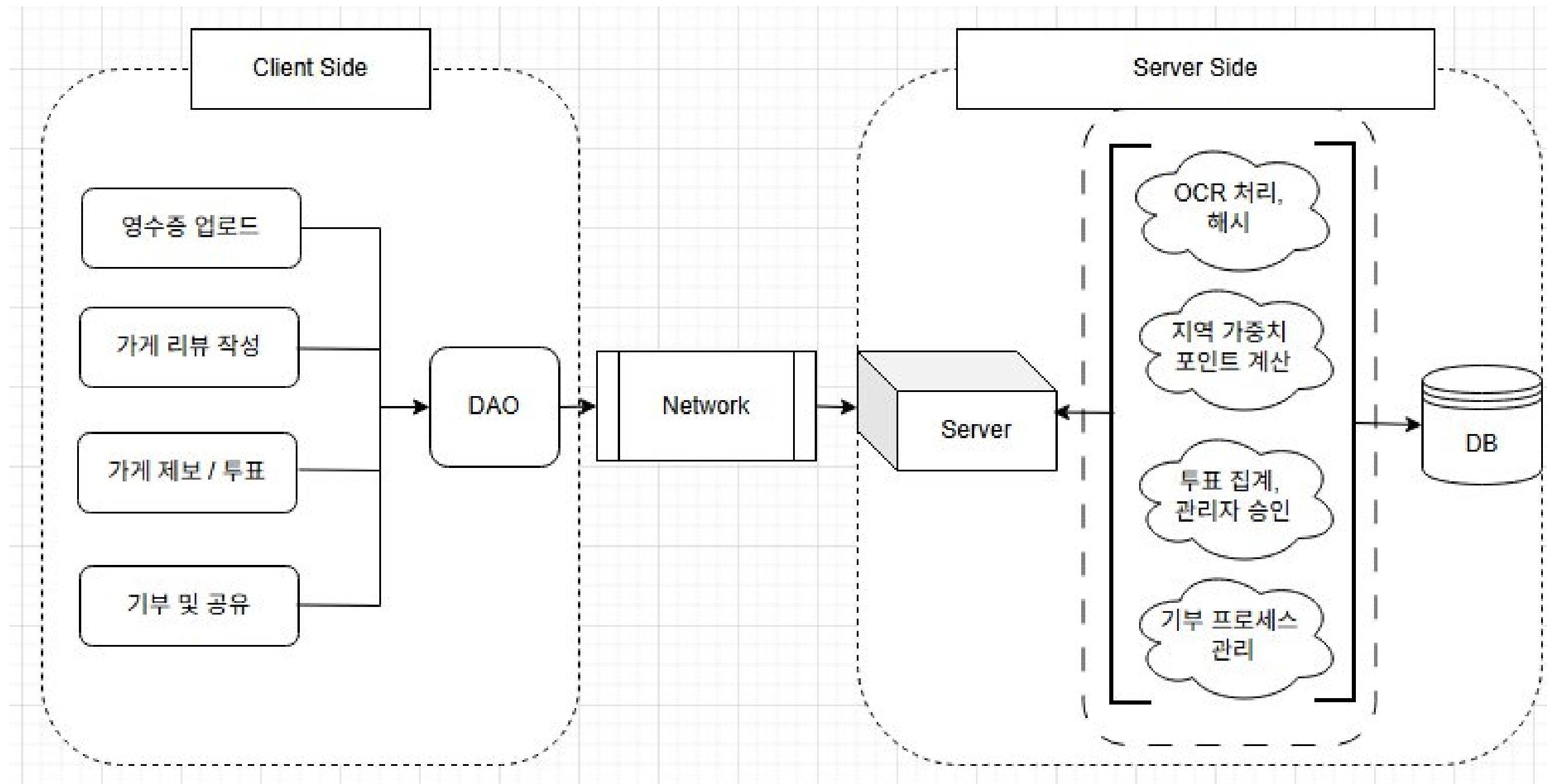
### ● 유스케이스 다이어그램





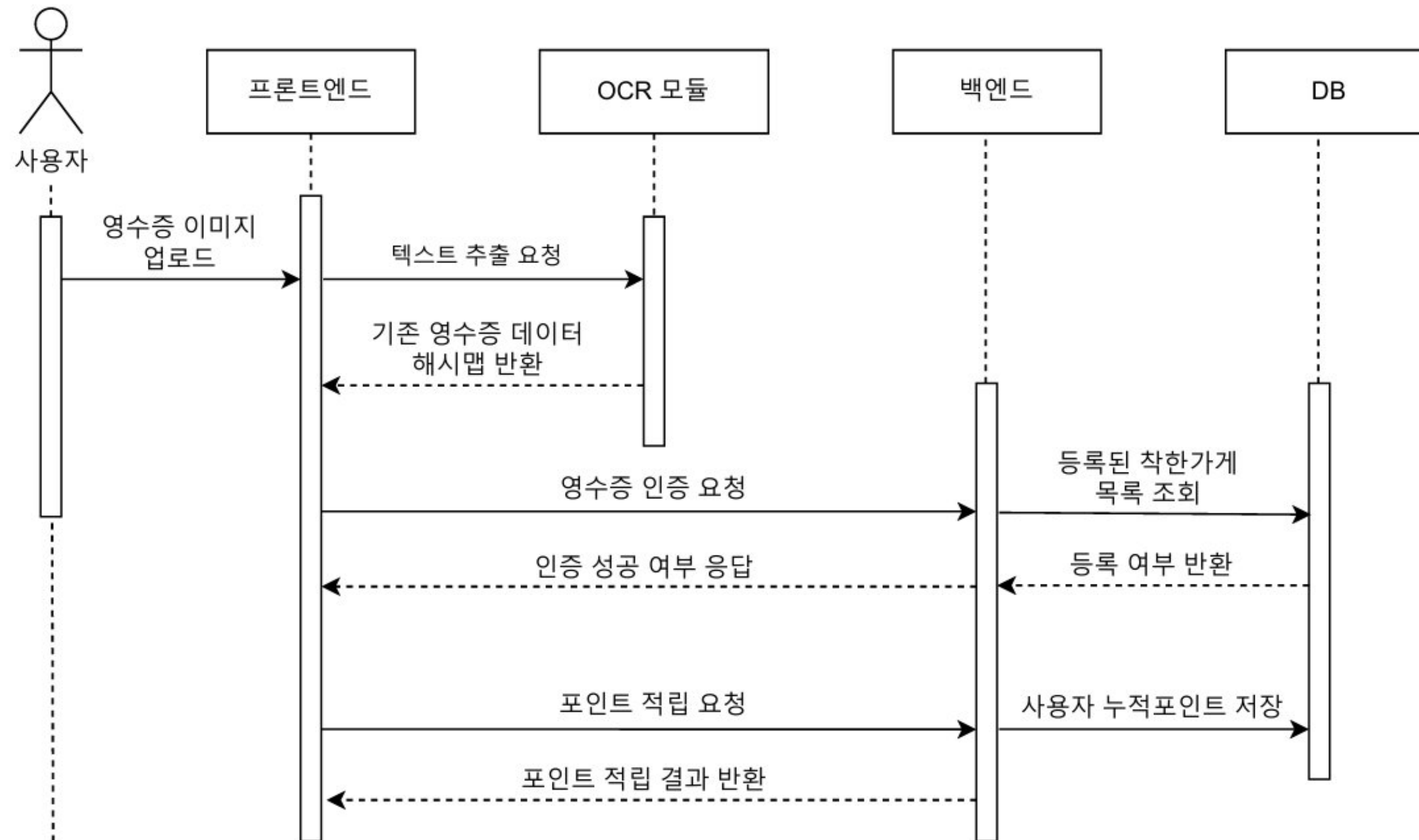
## 04.목표 및 개발내용

### ● 블록 다이어그램



## 04.목표 및 개발내용

### ● 시퀀스 다이어그램



## 04.목표 및 개발내용

### ● 개발환경

Frontend



React

- Frontend : React

Backend



Spring Boot

- Design : Figma, Creatie

Database



MySQL

- Backend : Spring Boot

OCR



Microsoft Azure

- Database : MySQL

Deployment



Docker

- OCR : Microsoft Azure OCR



AWS Elastic Beanstalk

- Deployment: Docker\*\*, \*\* AWS Elasticbeanstalk, Github Action

CI/CD



GitHub Actions

- 협업 툴 : Notion, Slack, Github

05.대안도출

● 소비 인증 방식

방식	성격	장점	단점	선택여부
OCR인증	자동화 중심	사용성 높음, 자동화 가능	인식 정확도 이슈, 포맷 다양성 대응 필요	선택
QR 코드 인증	오프라인 인프라 기반	빠르고 정확한 인증 가능	가게 협조 필요, 설치/관리 부담	추후 고려
수기 입력	사용자 수동 입력	구현 간단, 테스트 용이	신뢰도 낮고 오류 가능성 큼	제외

“OCR 인증은 사용자 편의성과 자동화 가능성을 고려해 선택하였으며,  
다양한 포맷 대응과 정확도 보안을 후처리로 해결할 계획”

05.대안도출

● 가게 등록 방식

방식	성격	장점	단점	선택여부
사용자 제보 &커뮤니티 투표 & 관리자 승인	분산 참여 기반	신뢰성과 자율성 균형, 커 뮤니티 활성화	절차 복잡, 등록 속도 느림	선택
관리자 전수 등록	중앙 집중형	정보 신뢰도 높음	노동집약적, 확장성 낮음	제외
외부 데이터 크롤링	자동화 기반	빠른 데이터 확보 가능	정확도·최신성 보장 어려움	제외

“플랫폼 신뢰성과 커뮤니티 활성화를 동시에 확보하기 위해 사용자 참여형 구조 채택”

05.대안도출

● 기여도 및 점수 산정 방식

방식	성격	장점	단점	선택여부
지역 기반 가중치	사회적 맥락 반영 형	사회적 가치 반영, 지역 격 차 해소 기여	위치 인증 필요, 계산 구조 복잡	선택
단순 고정 점수	정량 중심 단순 구조	구현 단순, 사용자 이해 쉬 움	사회적 의미 반영 부족, 동기 약함	제외
활동 지속성 기반 보상	반복 유도형	장기 참여 유도 가능	초기 사용자 불리, 설계 복잡	보조 고려

“지역적 맥락과 사회적 가치를 반영할 수 있는 점수 배율 체계를 중심으로 채택”

05.대안도출

● 배포 및 인프라 구성

방식	성격	장점	단점	선택여부
AWS Elastic Beanstalk	자동화된 관리형 플랫폼	자동 빌드/배포/스케일링 지원	커스터마이징 제약 일부 존재	선택
AWS EC2 수동 배포	수동 관리형 인프라	설정 자유도 높음	운영 복잡도 및 관리 부담 큼	제외



“지속적 배포와 유지보수 편의를 위해 자동화된 Beanstalk 기반 구조를 선택”

## 06.구현계획

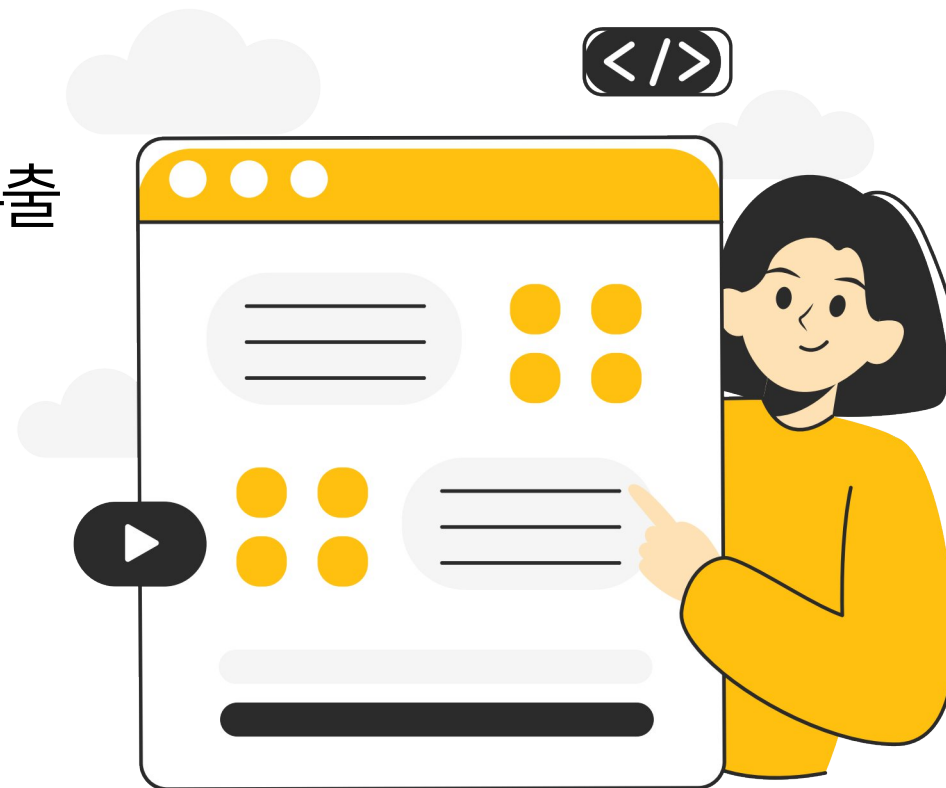
### ● 기능별 구현계획

#### 소비 인증 (OCR)

- Microsoft Azure OCR
- 정규식 필터링 → 상호명·날짜·금액 추출
- 이미지 업로드 UI (React)
- 백엔드 OCR 처리 (Spring Boot)

#### 가게 등록

- 사용자 제보 → 커뮤니티 투표
- 관리자 승인 절차
- MySQL 기반 저장



#### 공유 기능

- 인증 결과 html2canvas로 이미지화
- 해시태그 자동 생성
- 직접 SNS 업로드 유도

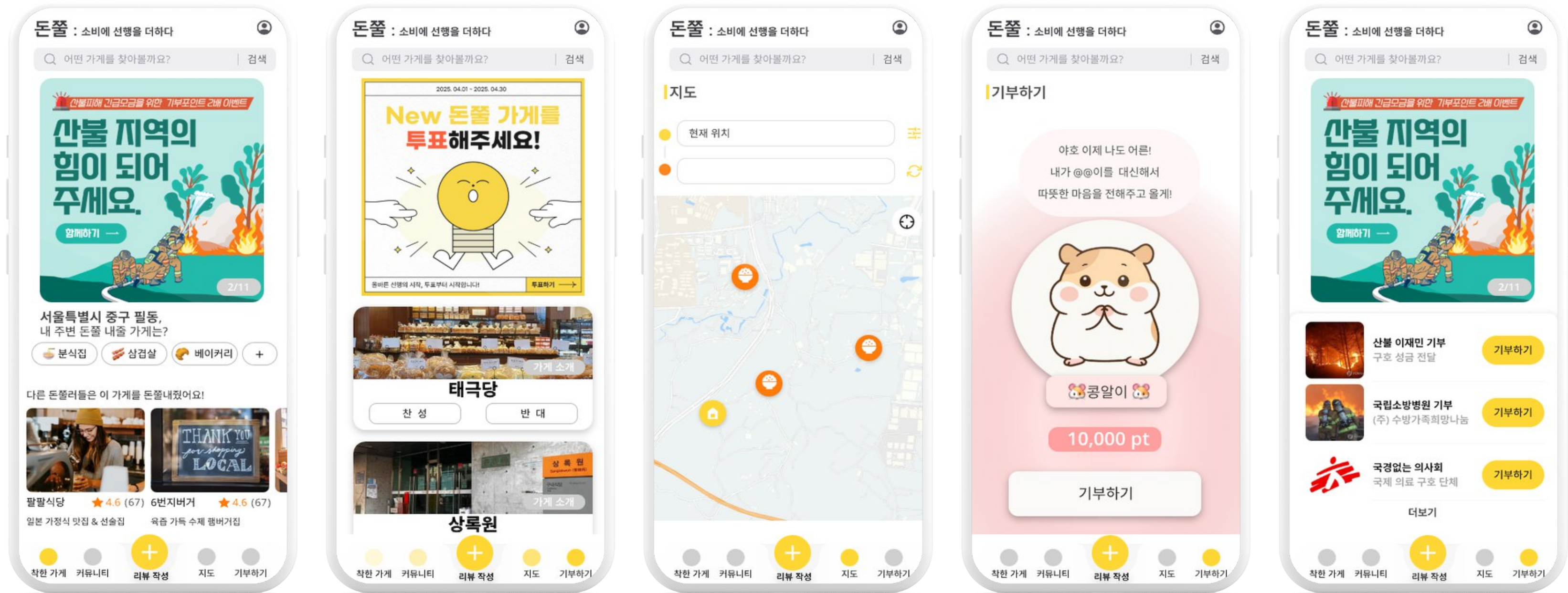
#### 점수 시스템

- 소비 위치 기반 GPS 인증 적용
- 지역별 점수 배율 테이블을 활용하여 점수 계산
- Spring Boot에서 점수 계산 로직 처리



## 06.구현계획

### ● 최종결과물 예상 -모바일 웹



## 07.설계의 현실적 제한 요소(제약조건)

---

### 1.지원 환경 제약

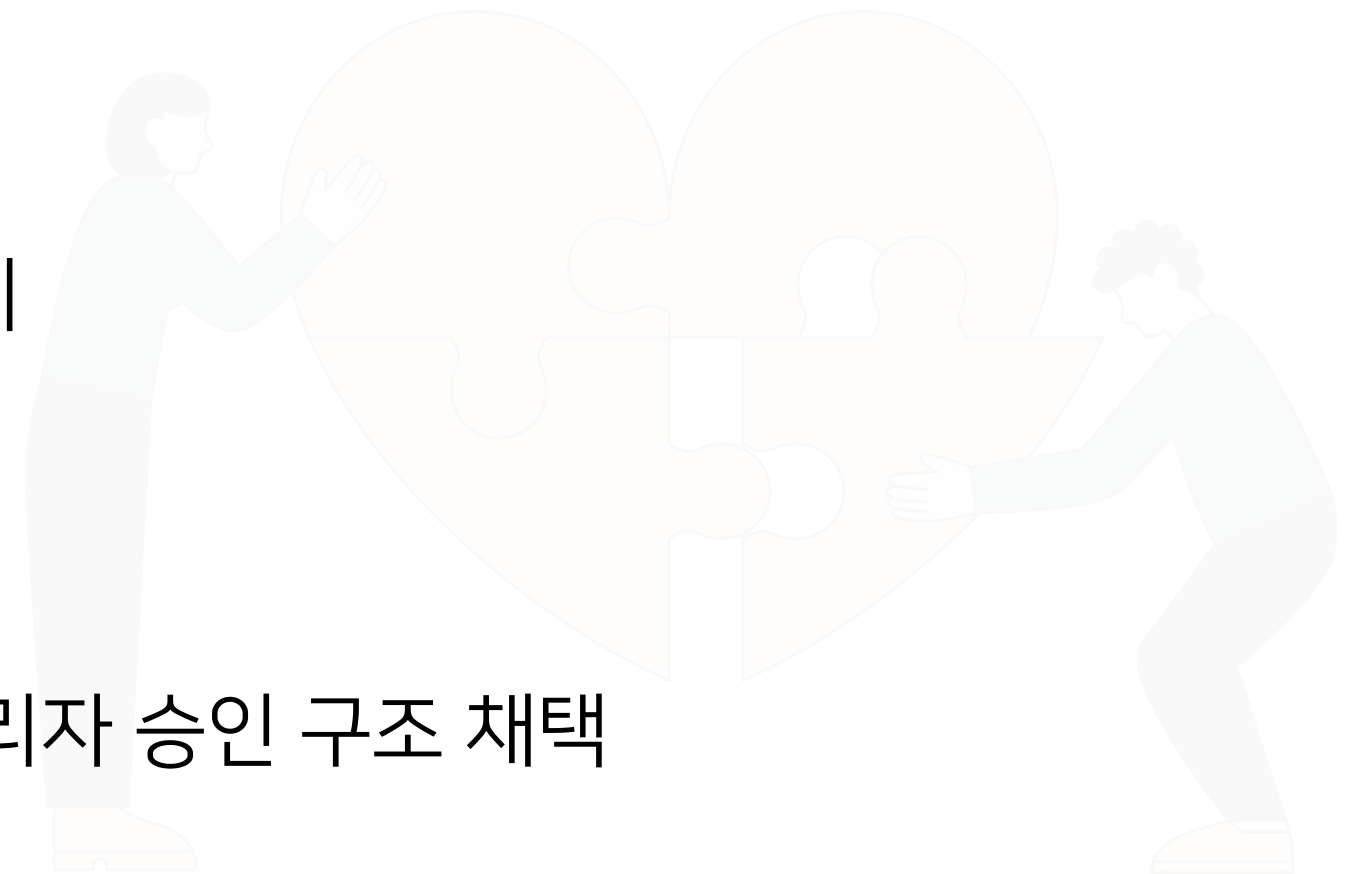
- 모바일 중심 설계 (iOS Safari, Android Chrome 기준)
- GPS, 카메라, 이미지 업로드, SNS 공유 안정성 확보
- OCR 성능은 완벽함보다 현장 적응성 + 후처리 보완 중심
- 모바일 웹 에서 추후 앱 으로 확장 고려

### 2.비용 및 제품화 고려

- MVP는 자체 개발
- 유료 API, AI 서비스 등은 최소화
- 상용화 시: 이미지 저장·트래픽 비용 고려해 확장성 설계

### 3.사회적 윤리적 제약

- 위치·영수증 등 민감정보 최소 수집 원칙
- 악의적 리뷰·허위 제보 방지 위해 커뮤니티 투표 및 관리자 승인 구조 채택
- 동일 가게 반복 리뷰 제한, 시스템 모니터링 필요

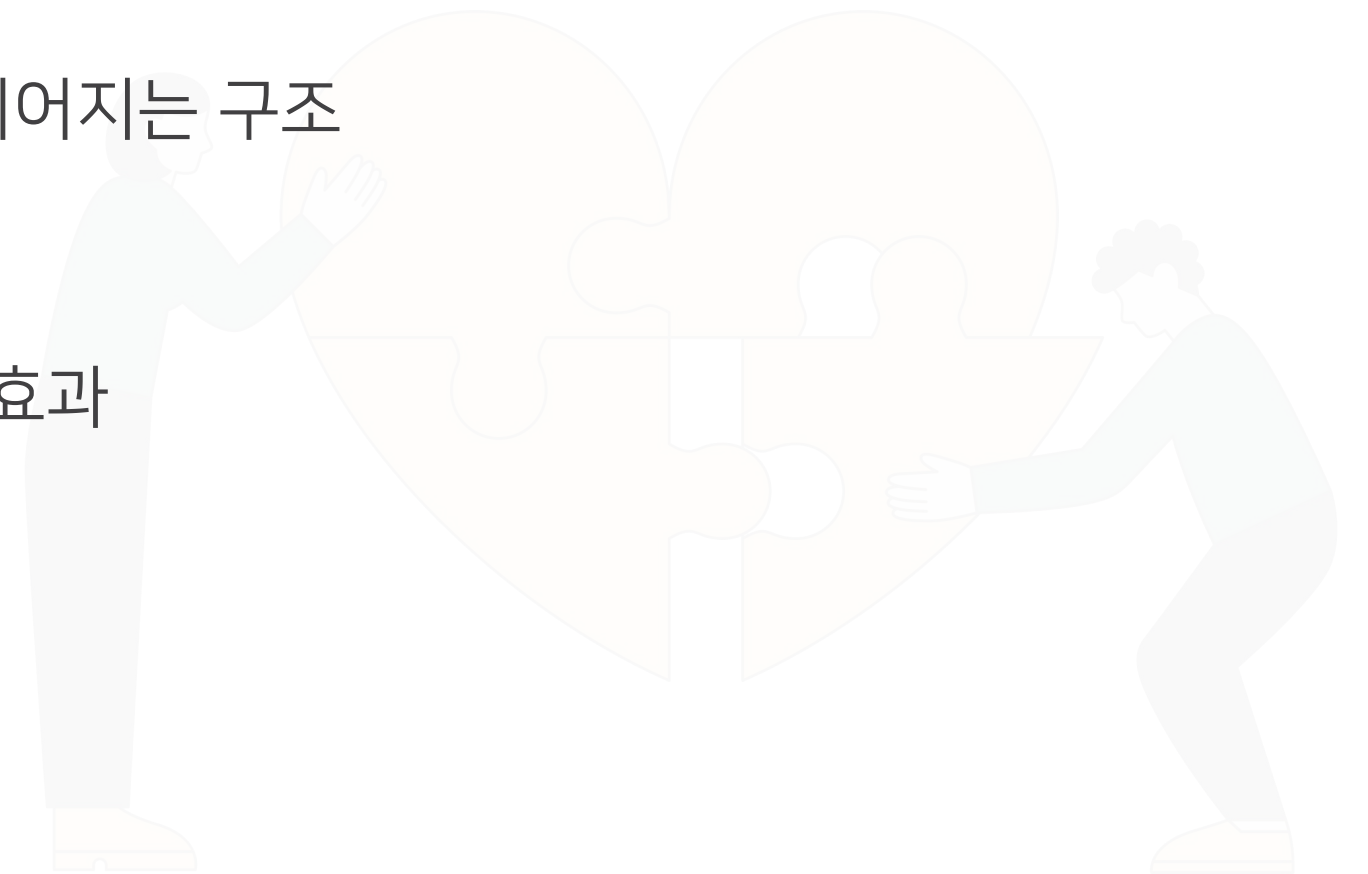


## 08.기대효과

---

### ● 비즈니스 측면

- 착한 가게의 매출 증대 효과
  - 인증 기반 소비로 착한 가게에 실질적 수요 유입
- 신뢰 기반 브랜드 이미지 형성
  - 선행과 소비 기록이 가게에 대한 신뢰를 쌓고,브랜드 이미지로 이어지는 구조
- 참여형 마케팅 구조
  - 소비자가 플랫폼에서 자연스럽게 가게를 홍보함으로써 바이럴 효과
- 소비 데이터 기반 리포트화 가능
  - 가게별 '사회적 기여도' 지표화로 소상공인의 ESG 스토리 강화



## 08.기대효과

---

### ● 사회적 측면

- 착한 소비 문화의 일상화
  - ‘착한소비 = 기록하고 나누는 문화’로 자리 잡을 수 있음
- 선한 영향력의 확산
  - 선행가게를 소비로 응원하고 다른 가게들의 선행 참여 유도
- 사용자 간 공감 커뮤니티 형성
  - 소비인증, 댓글, 공유를 통해 사용자 간 선한 행동 피드백 순환 구조
- 지역사회 공감대 형성
  - 플랫폼을 통한 가치 중심의 소비 연결로 따뜻한 지역 분위기 조성



## 08.기대효과

---

### ● 경제적 효과

- 착한 가게 중심 소비 활성화
  - 소비자의 소비 기준 변화 → 사회적 가치 있는 가게로 수요 이동
- 지역 경제 활성화 가능성
  - 선행 가게 방문이 늘면 해당 지역 상권 전체가 주목받을 수 있음
- 일회성 캠페인 아닌 지속가능한 소비 흐름
  - 단기 마케팅이 아닌 장기적으로 자생력 있는 소비 구조 창출
- 소비자의 사회적 만족도 향상
  - 물건만 사는 게 아니라 '선한 영향력'을 경험하는 소비로 전환

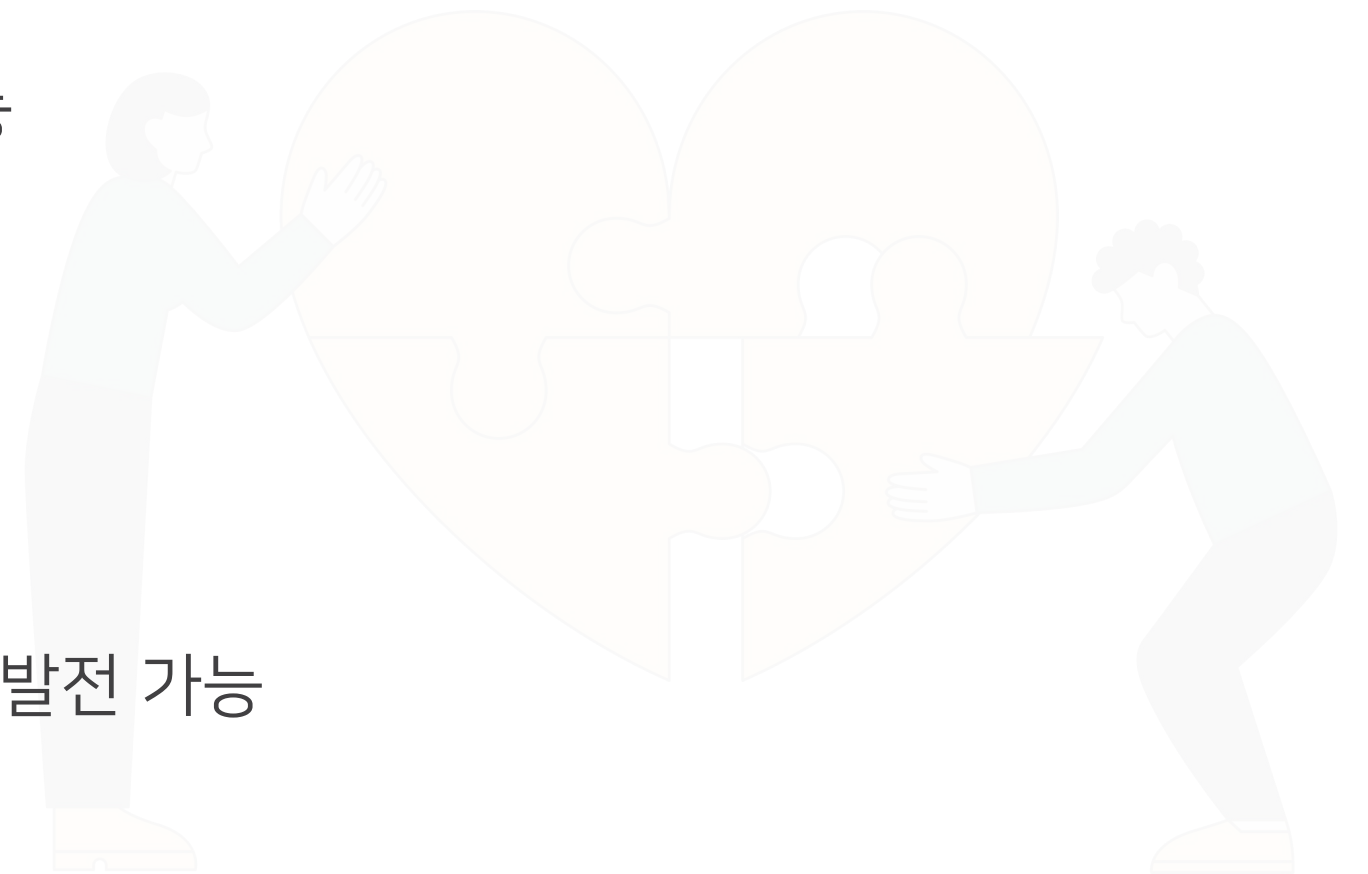


## 08.기대효과

---

### ● 기술적 측면

- 다양한 기술 융합 적용 사례 제시
  - OCR, GPS, 이미지 유사도 분석 등 다양한 기술을 현실 문제 해결에 적용
- 오픈소스 기반 확장성 확보
  - 기술 커뮤니티와의 연결을 통해 서비스 고도화 및 공동 개발 가능
- 사회문제 해결형 기술 플랫폼 모델 제시
  - 단기 마케팅이 아닌 장기적으로 자생력 있는 소비 구조 창출
- 사회적 가치를 담은 플랫폼 발전
  - 단순 상업적 기술 활용을 넘은 사회적 가치 기반 플랫폼 사례로 발전 가능





## 09.추진일정 및 참고문헌

### ● GANTT CHART

작업	담당	4월			5월				6월
		2주차	3주차	4주차	1주차	2주차	3주차	4주차	1주차
아이디어 기획									
프로세스 정의	서희정, 이설후								
사용자 흐름 구체화	강병진, 김시연								
인프라 설계									
데이터 베이스 구축	강병진								
화면 UI/UX 설계	서희정								
와이어프레임 작성	이설후								
오픈소스 API 조사	김시연								
기능 구현									
백엔드 개발	강병진, 김시연								
프론트엔드 개발	서희정, 이설후								
마무리									
기능 별 테스트	서희정, 이설후								
웹 배포	강병진, 김시연								

## 09.추진일정 및 참고문헌

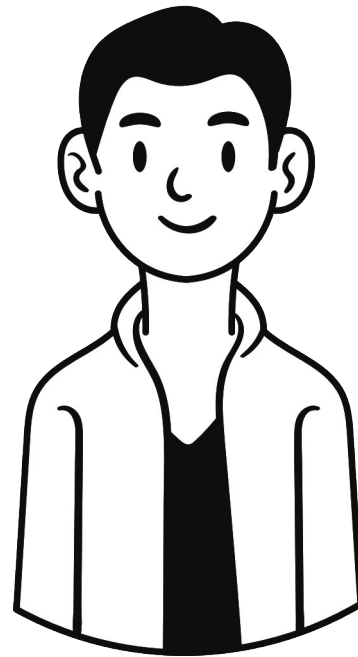
### ● 세부 작업 별 구성원의 역할



서희정

팀장

디자인, 프론트



강병진

팀원

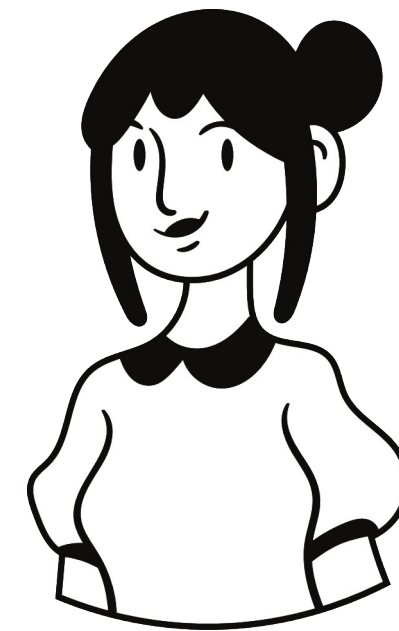
백엔드 리드



김시연

팀원

OSS,백엔드



이설후

팀원

프론트엔드 리드



## 09.추진일정 및 참고문헌

---

### ● 참고문헌

조원제, 이윤지, 박의진, 박예림, 태형배, 김상진. (2021-11-25). 결식 아동을 위한 선한 영향력 가게와 아동  
급식카드 가맹점 앱 개발. Proceedings of KIIT Conference, 제주.

김지연, 안성희. (2021-01-27). 가치소비 장려를 위한 플랫폼 서비스 연구. 한국HCI학회 학술대회,  
서울.

정지용, 김효영, 유윤정, 이은수, 이하빈, 조참솔, 최민규. (2023-11-23). OCR 기술을 활용한 예산 관리 모  
바일 애플리케이션 개발. Proceedings of KIIT Conference, 제주.



Thank you

감사합니다:)