안녕하세요, 오늘 발표를 맡은 080 팀의 김민지입니다. 지금부터 저희 팀이 고안한 “Design Your Code - *Designer Helper*” 프로젝트에 대한 프레젠테이션을 시작하겠습니다.

진행 순서는 다음과 같습니다.

첫번째로 간략한 팀 소개를 하겠습니다. 저희 팀은 백 엔드 개발을 맡은 구동완, 프론트 엔트 개발을 맡은 김민지. 콘텐츠 개발을 맡은 최현준으로 구성돼 있습니다.

다음으로는 프로젝트를 진행하게 된 동기에 관해 설명드리겠습니다. 저는 소프트웨어학과 학생임에도 불구하고 학기가 바뀌며 새로운 컴퓨터 언어를 접할 때마다 왠지 모를 불안함이 느껴집니다. 배우는 과정에서 또한 크고 작은 어려움을 겪습니다. 이러한 어려움은, 코딩 초보자나 디자이너처럼 언어와 친숙하지 않은 사람들에게는 더욱 크게 다가옵니다. 특히 계획된 시간안에 빠르고 정확한 프로토 타입, 결과물을 보여야 하는 스타트업 생태계에서 촉박한 시간 속 디자이너들이 언어에 느끼는 부담감은 커질 수 밖에 없습니다.

이러한 문제점들을 바탕으로 저희 팀은 스크래치와 같은 블록 코딩을 사용하여 코딩 초보자들이 좀 더 쉬운 작업을 할 수 있도록 도와주는 ‘DYC’ 프로젝트를 구상하게 됐습니다.

‘DYC’ 는 컴퓨터 언어의 진입 장벽을 낮추어 디자이너와 코딩 초보자들도 쉽게 개발 환경에 접근할 수 있게 해주는 목표를 가지고 있습니다. 이러한 목표를 달성하기 위해 ‘DYC’’가 가지고 있는 다양한 기능들을 소개해 드리겠습니다.

첫번째로, 사용자들이 이미 생성돼 있는 예약어, 외부 모듈 등의 블록들을 드래그 하여 조립하기만 하면, 자동으로 블록들을 파이썬 코드로 변환해 줍니다. 또한 ‘DYC’’는 SNS 기능을 가지고 있습니다. 파이썬에 관한 유용한 정보, 개발 과정에서 얻은 팁들과 같이 디자이너와 코딩 초보자들이 다양한 정보를 얻을 수 있는 정보 게시판, 궁금한 사항들을 물어볼 수 있는 Q&A 게시판이 있어, 개발 과정에서 겪는 어려움을 다른 사용자들과 함께 해결할 수 있습니다.

저희는Python 과 관련된 부분 외에도 디자이너에게 도움이 될 다른 기능들도 고안해 보았습니다. 그 기능은 디자이너가 제작할 화면의 간단한 UI을 그리면, 그 화면을 자동으로 React code로 변경해 주는 것입니다. 이것을 사용하여 개발하는데 걸리는 시간을 줄이고 개발의 부담을 덜 수 있을 것이라 예상하였습니다.

**4. 개발 & 발전/ Development and implementation - 사용할 언어, 플렛폼**

저희 프로젝트에서는 블록들을 파이썬 코드로 변환시켜줍니다. 따라서 파이썬 블록 코딩의 개발을 위해서는 기본적으로 파이썬의 구조와 문법을 파악하는 과정이 필요합니다. 다음으로, 프로젝트의 개발을 위해 사용할 대표적인 언어는 react 와 node입니다. React는 다양한 외부 라이브러리와 오픈소스가 존재하고, 분업하여 개발하기 좋은 언어이므로 이번 프로젝트에 적합하다고 판단했습니다. 또한 react를 사용한 경험이 있는 팀원이 있기 때문에 진행이 용이할 것이라고 생각했습니다. 기회가 된다면, 추후 SNS기능 등을 휴대전화 앱으로 이식하여 확장할 수 있다는 장점도 가지고 있습니다. Node는 다양한 라이브러리, 편의성 등의 이유로 백엔드 서버 개발을 위해 선택하였습니다. 서비스를 제공할 플랫폼 선택 부분에서는, 개발을 위한 툴이기 때문에 휴대전화 app은 배제하였습니다. 또한 윈도우 app은 특정 OS에 맞춰 개발하게 된다면 다른 OS에서 문제가 발생할 수 있기 때문에 최종적으로 웹을 선택하게 되었습니다.

**5. 차이점**

다음으로는 저희 프로젝트와 시중에 나와있는 프로그램들을 비교하며 ‘DYC’의 차별성을 설명하도록 하겠습니다. 첫번째로 앤트리 파이썬입니다. 엔트리 파이썬은 교육용 프로그래밍 언어 플랫폼으로 파이썬 블록코딩을 지원합니다. ‘DYC’와 엔트리의 대표적인 차이점 중 하나는, DYC가 모든 외부 모듈에 작동하는 블록의 자동 생성 기능이 있다는 점입니다. 추가적으로, 실제 외부 프로그램에 바로 입력 가능한 파이썬 코드로의 변환도 제공한다는 차이점이 있습니다. DYC는 프로그램이 가지는 목적에서 또한 확연한 차이가 있습니다. 앤트리는 흥미 유발을 통한 교육에 목적을 두지만, DYC는 개발에 바로 사용가능한 코드를 제공하여 디자이너와 코딩 초보자 등 개발이 익숙하지 않은 사람들이 쉽게 개발을 할 수 있도록 돕는 것에 목적을 둡니다.

제플린과 Figma 와의 차이점 또한 말씀드리겠습니다. 두가지 프로그램은 오직 HTML 과CSS, 특히 언어별 CSS 정도만 지원하고 있습니다. 또한 코드로의 변환 기능도 없기 때문에 결국 개발자가 필요합니다. 하지만 DYC의 React Code Conversion 기능은 복사 붙여넣기만 하면 개발자 없이도 UI를 실제 기기에서 볼 수 있는 기능을 지원합니다.

**6. 계획, 개발 일정 / Project Schedule**

앞으로 프로젝트 개발을 진행할 순서는 앞에 보이는 표와 같습니다. 개발에 필요한 react, node 등의 언어 공부를 시작으로 프로젝트에서 맡을 세부 역할을 분배합니다. 4주차부터 7주차까지는 콘텐츠 개발, 프론트 엔드 벡 엔드 SNS기능 개발을 할 예정입니다. 이후에는 기능 통합 및 버그 수정, react 추가 기능 개발을 하고 마지막으로 추가 구현 및 버그 수정을 하는 순으로 프로젝트를 진행해 나갈 예정입니다.

**7. 기타 아이디어**

마지막으로 1,2 주차를 거친 아이디어 회의에서 ‘DYC’’에 제시됐던 의견들과 나왔던 기타 아이디어들을 간략히 소개하고 마무리하도록 하겠습니다. ‘새싹 디발자 키우미’ 에 나왔던 의견들로는 코드 블록의 색상과 모양 변경, 다른 언어 지원 등이 있었습니다.

기타 제시됐던 아이디어로는 VR AR studio, AR같이 사진 찍자, 방사진 인테리어 평가, 운동코스 추천, 자취생 공동구매 등이 있었지만 팀원들의 흥미, 개발 가능성, 개발 기간 등을 고려한 여러 회의 끝에 ‘새싹 디발자 키우미’가 최종적으로 선정되었습니다.

이것으로 프로젝트 제안 발표를 마무리하도록 하겠습니다. 들어주셔서 감사합니다.