



캡스톤디자인 멘토링 보고서 (0 차)

팀 기본 정보

분반	조원 명단	멘토	멘토링 일시
06분반	국연우, 이태운, 최영찬	최영준	2022년 09월 28일
프로젝트 주제명			

교수님 피드백 결과 및 반영 계획

교수님 피드백 결과

- 피드백 1) 맞춤 관광코스가 정확하려면 사용자가 입력해야 하는 정보가 많아짐. 사용자가 귀찮아 하지 않을 정도로 정보를 얻어와야 할 것임.
- 피드백 2) 인터넷에 나오는 대중적인 관광코스를 따라가는 사람도 있다는 걸 고려해야 함.
- 피드백 3) 한 장소에 있는 시간이 사람별로 다를 수 있음. 혹은 지연될 수도 있음.
- 피드백 4) 질문: API에서 지도를 다 가져오면, 로딩 시간 등 불편한 사항이 생길 것 같은데 괜찮을까요? - 답변: 관광구역만 일부분 따서 가져오는 식으로 하면 괜찮을 것임.
- 피드백 5) 질문: 난이도를 높이기 위하여 cctv의 이미지 유사성 AI를 활용한 혼잡도 분석 기능을 넣을까 한다. - 답변: 구글 지도의 방식인 데이터 사용량 수집을 통해서 쉽게 하는 것이 좋을 것 같다. 쉬운 방법이 있다면 쉽게 하라.
- 피드백 6) 질문: 구글 Firebase의 서버와 DB를 활용하여도 난이도 측면에서 문제가 없을까요? - 답변: 문제 없을 것임.
- 피드백 7) 스케줄을 타임 테이블 형식으로 구체화 해야함.

교수님 피드백 반영 계획

- 피드백 1
 - ❑ 여행 성향이 적힌 말풍선을 화면에 여러 개 띄워 놓으면, 사용자는 그 중 마음이 가는 말풍선 몇개를 고르기만 하면 되는 식으로 정보를 받을 예정. 이러한 방식을 통해 사용자가 정보를 줄 때에 생기는 귀찮음 최소화. (제안서에 관련 UI 삽입하였음)
 - ❑
- 피드백 2
 - ❑ 이러한 유형의 사람을 찾아 추가 인터뷰를 진행함. 이 사람의 경우, 예전에는 대중적인 관광코스를 따라갔으나, 일정과 맞게 코스가 짜여 있는 것이 아니고, 정형화된 관광지 아닌 새로운 관광지를 원하게 되어서 결국 직접 계획을 짜게 되었다고 함. 이 사람 또한 우리 서비스인 맞춤 관광코스 이야기를 들어본 후, 사용해보고 싶다고 답변함.
 - ❑ 요약: 일정이 안 맞거나, 여행 성향이 안 맞는 등의 문제점 존재
 - ❑ 차후 필요하다고 판단되면, 다양한 유형의 사람을 추가적으로 인터뷰할 예정.

○ 피드백 3

- 추천 코스를 프리셋 형식으로 여러 개 중에 선택한 후, 본인이 직접 수정할 수 있도록 구현할 예정. 한 장소에 있을 시간을 한 시간 늘린다거나 하는 식으로 사용자가 직접 조정.

○ 피드백 4

- 피드백대로 지도 API를 사용할 때, 사용자가 지정한 관광구역만 일부분 따서 가져오는 식으로 구현하기로 함.

○ 피드백 5

- 교수님과 멘토님의 멘토링을 듣고 판단한 결과, 기능적인 부분을 위해서 혹은 난이도를 억지로 높이기 위하여 굳이 그러한 기능을 넣을 필요가 없다고 판단하였음. 결국 혼잡도 분석 기능은 빼고, 제안서의 기능 항상 계획에만 기록해 두었음.

○ 피드백 6

- 피드백을 듣고 당초 계획했던 Spring을 대신하여 Firebase를 기반으로 개발에 착수함. 차후에 필요에 의해 다시 변경할 수 있음.

○ 피드백 7

- 제안서에 3주차, 4주차, 10월, 11월, 12월로 일정을 더욱 세분화 하였고, 구글 스프레드 시트를 활용해 팀원들 각자가 캡스톤 디자인 과목을 위하여 한 행동들을 캘린더 형식으로 기록하기로 하였음.

○ 이와 같은 피드백들을 기반으로 제안서를 다시 작성하고 개발에 착수하였음.

멘토링 결과 및 반영 계획

멘토링 결과

- 멘토링 논의 사항 1) 질문: 개발에 사용할 API등이 고민. 원하는 API가 없음. - 답변: Naver, SKT, 한국관광공사 등에 있는 API를 한번 탐색해 볼 것. 특히 관광지 관련 API는 한국관광공사에 대부분 존재함.
- 멘토링 논의 사항 2) 질문: 프로젝트가 진행되는 동안 사용자들의 니즈가 없는 등 여러가지 사유들로 인하여 몇몇 기능들을 제하게 되었고, 그에 따라 난이도가 낮아지게 되었다. - 답변: 사용자들을 생각하지 않고 기능만을 생각해서 개발하는 부분들은 반드시 망하게 되어 있다. UX, 사용자의 경험이 중요하다고 하지 않나. 그러한 것에 신경을 쓰지 말고, 사용자들이 필요로 하는 것에 집중하는 것이 좋다.
- 멘토링 논의 사항 3) 사용자들의 의견을 적극적으로 반영하는 것이 이러한 프로젝트에선 무엇보다도 중요함. 예를 들면 어느정도 완성된 제품을 15명정도 시민에게 보여주고 의견과 자문을 구하던가 하는 식으로.
- 멘토링 논의 사항 4) 질문: 이 과목이 창업학이 아니라 컴퓨터 공학 과목이기에, 멘토링 3과 같은 부분들을 제안서에 잘 녹여내지 못하였었다. 제안서에 시장 분석이나 고객 니즈 파악과 같은 비즈니스적인 요소들을 넣으면 좋을 것 같은지? - 답변: 물론이다. 기술적으로 뛰어난 사람은 세상에 흔하다. 오히려, 그렇게 시장 파악을 하고 UX를 고려하여 적절한 제품을 개발하는 사람이 더 중요한 시대이다. 마케팅 전략과도 같은 부분까지는 아니더라도, 대부분의 내용은 비즈니스와 관련된 내용이어도 좋을 것이다.
- 멘토링 논의 사항 5) 인터뷰를 이미 했다고 하니 그 결과를 조금 더 부각시키고, 타 경쟁사들과의 차별점을 더 강조하는 것이 중요. 독창성을 더 뽐내야 함.
- 멘토링 논의 사항 6) 트렌드를 잘 읽는 것도 중요. 현재 트렌드를 파악하고 제품에 집어넣을 생각을 해야 함. 세련된 색감을 입힌다든가 하는 식.

멘토링 반영 계획

○ 멘토링 논의 사항 1

- 멘토링 후에 API를 더 탐색해본 결과, 카카오와 한국관광공사에서 필요로 하는 API를 찾을 수 있었고, 개발에 사용할 API를 확정하게 되었음.

○ 멘토링 논의 사항 2

- 교수님과 멘토님의 멘토링을 듣고 판단한 결과, 기능적인 부분을 위해서 혹은 난이도를 억지로 높이기 위하여 굳이 그러한 기능을 넣을 필요가 없다고 판단하였음. 결국 혼잡도 분석 기능은 빼고, 제안서의 기능 향상 계획에만 기록해 두었음.

○ 멘토링 논의 사항 3

- 우리 팀이 개발 시작 전에 사용자들의 니즈 파악과 아이디어 구체화를 위해 했던 21명과 의 대면 인터뷰 결과를 제안서에서 조금 더 강조하기로 함. 또한, 서비스가 거의 완성되어갈 즈음에, 이 21명과 다시 대면 인터뷰를 하여 반응과 피드백을 받기로 하였음.

○ 멘토링 논의 사항 4

- 기존에 작성하였던 제안서를 목차부터 시작해서 대부분 바꾸게 된 계기. 초심으로 돌아가서, 사업계획서를 쓴다는 마음가짐으로 시장 분석과 고객 파악, 전략을 준비하여 제안서를 기록함.

○ 멘토링 논의 사항 5

- 인터뷰 내용에 대한 통계를 만들고, 여러가지 분석에 대한 근거로 사용함. 또한, 타 경쟁사들과의 차별점을 더욱 더 강조하여 우리 서비스만의 강점과 독창성을 제안서에 기록하였음.

○ 멘토링 논의 사항 6

- 앱의 로고와 배경 화면, UI등에 사용할 트렌디한 색깔을 찾아보고, 그 외에도 프로젝트에 반영할 만한 트렌드를 조금 더 탐색 해봄. 이는 추후에 디자인적인 부분을 개발할 때 반영할 예정.

○ 이와 같은 멘토링 논의 사항들을 기반으로 제안서를 다시 작성하고 개발에 착수하였음

진행상황

진행상황

- 9월은, 아이디어를 확정하고, 고객 인터뷰를 모으며, 제안서 작성을 통해 프로젝트를 구체화하는 시간이었음.
- 두 번의 멘토링을 통해 부족한 부분을 알고 채워 나갈 수 있었음.
- 결과적으로, 개발 외적인 부분들에 대해서 탄탄하게 기반을 다짐.

- 1주차: 아이디어 회의와 개발 툴 결정, 고객과의 대면 인터뷰
- 2주차: 아이디어 확정, 제안서 작성, 개발 툴 자유롭게 공부 및 실습
- 3주차: 교수님과의 멘토링, 멘토님께 멘토링 신청, 각자 맡은 개발 툴에 대한 실습
- 4주차: 멘토님과의 멘토링,
 - 국연우 - UI 디자인, Wireframe 제작
 - 이태운 - 제안서 재작성, 보고서 작성
 - 최영찬 - API 연결, DB 및 서버 연결

- 10월: UI 및 메인 기능을 완성하는 것이 계획, 전원 개발에 집중할 예정
- 매주 회의를 통해 자신이 개발한 부분에 대한 설명과 피드백 시간을 가질 예정