1page 리포트 기획서

|  |  |
| --- | --- |
| **제목**: 밸런스게임 사이트(서비스) | **기획자**: 김예림 |
| **The idea**  가벼운 호불호, 화제가 되는 이슈를 밸런스게임으로 즐길 수 있는  킬링타임용 사이트 | |
| **Background**   1. 사회에서 이슈 및 트렌드가 되는 선택에서 다른 사람들의 생각을 통계로 알 수 있음. 2. 유행하는 밸런스 게임들을 모아서 누구나 자유롭게 밸런스게임을 해보고, 지표를 손쉽게 접할 수 있게 함 | |
| **How it works** (디테일들- 누구를 대상으로 어디서 뭘 어떻게 하는지 기술)   1. 타깃 고객 및 사이즈:   - 가볍게 시간을 때울 수 있는 무언가를 찾는 사용자  - 인터넷 커뮤니티, sns 등에서 투표가 필요한 커뮤니티 사용자  - 과제를 위해서 다수 인원의 설문결과를 필요로 하는 학생   1. 사용자는 질문과 선택지를 만들어서 개시 할 수 있음. 2. 질문을 구체적으로 묘사해서 참여자가 좀 더 몰입 할 수 있음. 3. 인기 있는 주제를 보다 빠르게 접할 수 있음. 4. 공유를 쉽게 할 수 있음. | |
| **Key benefits** (기대효과 – why)   1. 질문을 개시한 사용자는 큰 범위의 결과를 얻을 수 있음. 2. 화제가 될 만한 질문을 사람들이 공유하고 결괏값을 알 수 있음. 3. 계량효과 예상치: | |
| **Next steps** (이를 위해 누가 언제까지 뭘 해야 하는지 액션 기술)   1. 웹 기획 플로우차트 작성 2. 로그인 등 자세한 기능 구상 | |

\*본 양식은 P&G의 1page memo철학을 기반으로 bruce가 편집한 양식임

개발자 팀원 기술 스택

|  |  |
| --- | --- |
|  | 기술스택 |
| 프론트엔드 | React + typescript |
| 백엔드 | Spring, Spring Boot, MySQL(or MariaDB), Spring Data JPA |

6조 화상회의

|  |
| --- |
| 1월 5일 (화) |
|  |
| 1월 10일 (일) |
|  |