**[SSAFY 2학기 자율프로젝트 계획서]**

**한마음 상담소(가제)**

**‘ 코로나 블루를 위한 실시간 심리지원 서비스 ‘**

**2021. 04. 12 ~ 2021. 05. 28**

**대전2반 B208**

**한마음(미정)팀**

**강민지, 권용수, 김종성, 윤기현, 정시은**

목차

[1. 프로젝트 개요 3](#_Toc50737119)

[1-1. 주제 선정 배경 및 시장 분석 3](#_Toc50737120)

[1-2. 목표 4](#_Toc50737121)

[1-3. 팀원별 담당 역할 5](#_Toc50737122)

[2. 개발 계획 6](#_Toc50737123)

[2-1. 일정 계획 6](#_Toc50737124)

[2-2. 개발 언어 및 활용 기술 6](#_Toc50737125)

2-3. 오픈소스 활용 및 개발……………………………………………………………………………………….6

[2-4. 예산 7](#_Toc50737126)

[3. 분석 및 설계 8](#_Toc50737127)

[3-1. 요구사항 정의 8](#_Toc50737128)

[3-2. 애플리케이션 아키텍쳐 9](#_Toc50737129)

# 프로젝트 개요

## 주제 선정 배경 및 시장 분석

1. 기술/트렌드 동향

‘코로나 블루’라고 불릴 정도로 코로나19로 인한 정신건강문제가 심각한 수준에 이르자, 정부가 종합대책을 마련했다. 정부는 정세균 국무총리 주재 국정현안점검조정회의에서 ‘온국민 마음건강 종합대책(제2차 정신건강복지기본계획)’을 논의하고, 코로나19 극복과 전 국민 정신건강 증진을 위해 향후 5년간 정신건강 분야에서 국가책임과 공공성을 강화하기로 했다. 코로나19가 장기화됨에 따라 정신건강에 대한 관심과 수요가 높아지고 있고, 낮은 행복지수와 높은 자살률 등 우리 사회의 정신건강 수준을 고려할 때 코로나19 이후 정신건강 문제는 더욱 심각해질 우려가 제기되고 있다. 특히, 사회적 거리 두기 등으로 기존의 건강한 사람도 우울ㆍ불안을 겪고 있으며, 전 세계적으로 코로나19로 인한 정신건강 문제 해결을 위해 국가적 대응 전략이 필요한 상황이다. 이에 전 국민의 정신건강 증진에 정책의 우선순위를 두고 국가 책임을 강화하고자 향후 5년간의 정책 방향을 담은 적극적이고 포괄적인 ‘제2차 정신건강복지기본계획’을 수립, 6대 전략과 핵심과제를 마련했다.

1. 국내/외 현황

보건복지부에 따르면 수도권에서 사회적 거리두기 2.5단계가 시행된 이후인 지난달 31일부터 지난 6일까지 1주일간 정부 정신건강센터 등에 접수된 심리상담 건수는 총 2만2792건으로, 거리두기 강화 이전인 지난 달 10일부터 16일까지 1주일간 접수된 건수(1만1807건)에 비해 2배 가까이 증가한 것으로 나타났다.

1. 벤치마킹 또는 유사 서비스 사례 소개

서울시는 코로나19 장기화로 마음이 힘든 시민들이 비대면 상담을 할 수 있도록 카카오톡 챗봇 서비스 ‘누구나’를 첫 개시하고, 축적된 심리지원 제공하는 플랫폼 ‘모두다’ 홈페이지도 개설, 운영한다.

1. 소비자/시장에 줄 수 있는 가치

정신 건강의 문제를 호소하는 많은 이들은 실제로 병원에 방문하거나 상담소에 방문하는 것에 많은 어려움이 있다. 그리고 코로나로 인해 실제 방문하는 기회 또한 없어지고 있는 상황이다. 하지만, 한마음상담소 서비스는 코로나 시대에 맞는 비대면 화상 서비스를 지원함으로써 많은 문제를 해결할 수 있을 것으로 기대된다. 또한, 커뮤니티를 제공하여 서로에게 좋은 영향력과 좋은 컨텐츠를 공유함으로 외로움의 위험에서부터 벗어날 수 있을 것으로 기대된다.

1. 향후 전망

추후 병원과 연동하여 실제 예약을 통해 화상으로 진료를 받으면서, 도움이 필요한 순간 즉시 도움의 손길을 받을 수 있도록 서비스를 제공할 것이다. 또한,   
전세계적으로 문제가 되고 있는 자살방지 및 다양한 소외계층 지원에 활용할 것이다.

## 목표

1. 실시간 화상채팅을 통해서 언제, 어디서나 도움이 필요할 경우 심리 상담을 받을 수 있다.
2. 정신 질환을 호소하는 환자의 경우 자신의 신분과, 얼굴 등의 노출을 힘들어 하기 때문에 이모지를 이용하여 사용자의 신분을 가려줄 수 있도록 구현한다.(유니티?)
3. 그룹 채팅방을 구현하여 사용자가 원하는 그룹에서 심리 상담과 치료를 받을 수 있다.
4. 비디오 감정 분석을 통해서 사용자의 지속적인 감정 데이터를 수집하고, 이를 기반으로 전문의와 상담을 제공한다.
5. 설문을 통해 자신의 정신건강상태를 체크하고 사이트유입을 이끌어낸다.

## 팀원별 담당 역할

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 이름 | 역할 | 담당 업무 |
| 강민지 | 팀장 | 프론트엔트 개발 및 UI&UX, UCC 제작 |
| 권용수 | 프론트엔드 팀장 | 프론트엔트 개발 및 UI&UX |
| 정시은 | 디자인 팀장 | 프론트엔트 개발 및 UI&UX, UCC 제작 |
| 김종성 | 백엔드 팀장 | 백엔드 개발 및 인프라 구현 |
| 윤기현 | 인프라 총괄 | 백엔드 개발 및 인프라 총괄 |

# 개발 계획

## 일정 계획 (미정)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 시작일 | 종료일 | 내용 | 담당자 |
|  |  | 기능 목록 상세 도출 |  |
|  |  | 화면 기획(화면 정의서 작성) |  |
|  |  | 개발 환경 구성 |  |
|  |  | 개발: 백엔드 / DB 스키마 |  |
|  |  | 개발: 사용자 화면 개발 |  |
|  |  | 개발: 어드민 화면 개발 |  |
|  |  | 완성 기능 리뷰 |  |
|  |  | 개선 사항 추가 개발 |  |
|  |  | 통합 테스트 |  |
|  |  | 발표자료 준비 |  |
|  |  | 사이트 런칭 |  |

## 개발 언어 및 활용 기술

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 항목 | 적용 대상 | 비고 |
| Java Spring | 백엔드 |  |
| MySQL | DB |  |
| Python | 인공지능 |  |
| Vue.js | 프론트엔드 |  |
| Firebase Messaging | 푸시 알람 |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 예산

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 항목 | 상세 | 수량 | 비용 |
| AWS 프로젝트 서버 | 화상 채팅을 위한 턴 서버 1 / 릴리즈 서버 1 / 프로덕트 서버 1 | 3 |  |
| 라이선스/사용료 | FIREBASE  # firestore, realtimedatabase, remote config, hosting, analysis 를 사용해 serverless 모듈 개발과 서버 분석을 위해 필요합니다. | 1 | $100/월  (사용량 과금) |
| 이러닝 – 인프런 | 인프런 - 애플 웹사이트 인터렉션 클론 (<https://inf.run/r6CB>)  # 고급 인터랙션 효과들과 고해상도 이미치 처리를 위한 캔버스 활용법을 통해 완벽한 반응형 웹을 구현하기 위해 강의가 필요합니다. | 1 | 77,000원 |
| 이러닝 – 인프런 | 인프런 - 실전! Queryds l (https://inf.run/Hr78)  # JPA를 사용할 때 동적 쿼리와 복잡한 쿼리 문제를 해결하기 위해 강의가 필요합니다. | 1 | 88,000원 |
| 이러닝 – 인프런 | 인프런 - 인터랙리트 웹 개발 제대로 시작하기 (<https://inf.run/3qFU>)  # 크리에이티브 넘치는 인터랙티브 웹페이지를 개발하기 위해 필요합니다. | 1 | 55,000원 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 합계 |  |  | 약 340,000원 |

# 분석 및 설계

## 요구사항 정의

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | 요구사항명 | 설명 |
| Req. 1. | 회원 관리 | 회원 이메일 주소(수정 불가)와 닉네임을 등록/수정/삭제한다. |
| Req. 2. | 로그인/로그아웃 | 회원의 웹사이트 이용을 위한 로그인/로그아웃 기능을 구현한다. |
| Req. 3. | 회원의 여행지 관리 | 회원이 방문했거나 방문을 원하는 여행지 목록을 등록/수정/삭제할 수 있도록 만든다. |
| Req. 4. | 댓글과 대댓글, 좋아요 | 개별 여행지에 대한 의견 작성을 위한 댓글과 대댓글, 좋아요 기능을 적용한다. |
| Req. 5. | 신고 기능 | 불량 댓글 신고 시 해당 댓글은 블라인드 처리하며, 불량 유저는 삼진아웃 처리한다. |
| Req. 6. | 여행코스/여행지 관리 |  |
| Req. 7. | 고객센터 |  |
| Req. 8. | 코스에 대한 의견(채팅) |  |
| Req. 9. | 코스 공지사항 |  |
| Req. 10. | SNS 공유 |  |
| Req. 11. | 콘텐츠 기획 |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 애플리케이션 아키텍쳐

1. 다이어그램

1. 화면 예시