|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2021 SW마이스터고 연합해커톤 개발기획서** | | | | | | | | | |
|  | 대주제 | | 세상을 이롭게 하는 소프트웨어 | | | | | | | |  |
|  | 팀명 | | 아무거나 해도 괜찮아 | | | | | | | |  |
|  | 팀 소개 | | PM | 전해윤 | Typescript, NestJS, MySQL | | | | | |  |
|  | 기획자 | 박지나 | Typescript, NestJS, MySQL | | | | | |  |
|  | 발표자 | 황우석 | Flutter, Firebase, Python, MariaDB | | | | | |  |
|  | QA | 최민준 | Android Studio, Kotlin, Dagger Hilt | | | | | |  |
|  | 발표자료 | 김재원 | Android Studio, Kotlin, Dagger Hilt | | | | | |  |
|  | 발표영상 | 최윤성 | Android Studio, Kotlin, Dagger Hilt | | | | | |  |
|  | 소통 | 박상선 | Android Studio, Kotlin, Dagger Hilt | | | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 주제 | | 온라인 소통의 긍정적 경험 극대화 | | | | | | | |  |
|  | 기업명 | | 플레이 키보드 | | | | | | | |  |
|  | 아이템명 | | 동글몽글 | | | | | | | |  |
|  | 선정배경 | | 온라인 소통은 오프라인 소통 못지 않게 중요하고, 또한 활발합니다. 온라인 소통은 SNS, 블로그, 메신저 등 다양하고 활발하게 진행 되고 있는데, 그중 가장 활발하게 소통이 이루어지는 곳은 바로 커뮤니티 서비스입니다. 커뮤니티는 각자 공통된 관심사를 가진 사람들끼리 모여서 정보를 공유하고 소통을 하는 곳이지만, 최근 들어 점점 많은 악성댓글들과 성희롱 등으로 인해 커뮤니티를 떠나는 사람이 생기거나, 편향된 사고를 가진 사람들이 모인 커뮤니티 또한 많아지면서 변질되는 것을 알 수 있었습니다. 그렇기에 우리 팀은 변질된 커뮤니티를 바로잡고 사람들이 보다 편하고 즐거움을 느낄 수 있는 커뮤니티를 만들고 싶었습니다. 그러던 중 최근 지역 기반 플랫폼 설치비율이 증가한다는 기사가 나온 것을 보고, 온택트 시대로 넘어오면서 많은 사람들이 온라인으로 소통을 하고 관계를 맺기 시작한 것을 떠올렸습니다. 저희는 앞서 만들고 싶다던 *건강한 커뮤니티* 를 중점으로, 현재 증가 중인 *지역 기반 서비스를 엮어서* **'동글몽글'***이라는 아이템을 선정* 하게 되었습니다. | | | | | | | |  |
|  | 과제 분석 | | 당근마켓의 경우, 동네라는 한정적인 공간을 사용한 것은 같으나, 게시물 정리가 깔끔하지 못해서 유저가 한눈에 파악하기 어렵습니다. 또한 커뮤니티(게시판) 서비스가 메인이 아닌 점에서 저희가 기획한 '동글몽글'과는 엇비슷함을 알 수 있습니다. 또 다른 유사 서비스인 '틴더' 역시, 동네 친구라는 타이틀과 함께, 동네라는 한정적인 공간을 사용하였지만, 일대일 채팅을 사용한 소통 방식을 주로 하기 때문에, 이 또한 '동글몽글'과는 거리가 있습니다. | | | | | | | |  |
|  | 개발 목표 | | 유저들이 '동글몽글'을 사용하면서 해당 지역 주민들 뿐만 아니라, 전 지역의 사람들이 서로 맛집이나 할인 정보와 같은 다양한 정보들을 홍보하고 알리며, 동네 활성화를 목표로 두고 있습니다. 더불어, 악성 댓글/게시물을 줄일 수 있도록 해당 커뮤니티 속 유해한 언행들은 일정 사람들의 신고 및 투표 시스템으로 보다 공정하게 유저의 언행을 관리하고그 이후 조치로 소통을 금지시키기보다, 이모티콘으로 메세지를 대처함으로써, 소통의 자유를 보다 유한 태도로 억압하여, 시각적으로 강제성을 줄이고 유저들에게 언행에 대한 경각심을 줄 수 있습니다. 마지막으로 해당 커뮤니티를 사용함으로써, 개인적인 성향이 강해지는 사회를 보다 공유하는 사회로 발전시키고, 온라인 소통의 장점을 극대화 하는 것을 목표로 두고 있습니다. | | | | | | | |  |
|  | 서비스 핵심 기능 구현 (기능적 요구사항, 사용자 요구사항) | | 1 | 여러 카테고리가 존재하는 게시판 | | | | | | |  |
|  | 기뻐요, 웃겨요, 슬퍼요 등 감정이 포함된 카테고리와 여기에요, 조심해요로 이루어진 해당 동네 사람과 동네의 정보/소식을 공유할 수 있는 카테고리,  추천해요로 이루어진 타지역 사람들에게 내 지역을 공유할 수 있는 카테고리 등 여러 카테고리가 있는 게시판을 이용하여, 접근성을 높이고 사용자는 다양한 정보를 얻을 수 있습니다. | | | | | | |  |
|  | 2 | 지역 내 자유로운 그룹 생성 | | | | | | |  |
|  | 자신의 지역 안에서 크고 작은 모임이 필요할 때 사용할 수 있는 그룹 생성 기능입니다. 해당 그룹의 예시로는 '저녁 축구 모임', '카페 스터디 모임' 등이 있습니다. | | | | | | |  |
|  | 3 | 좋아요 / 섭섭해요 & 투표 | | | | | | |  |
|  | 게시물과 댓글에 좋아요와 섭섭해요를 달 수 있습니다.  섭섭해요를 많이 받은 게시물 혹은 댓글은 악의적인지 아닌지를 유저들이 투표하여 보다 공정하게 판단될 수 있습니다.  만약 악의적이다고 판단되었다면 해당 댓글 혹은 게시물은 삭제되고 해당 악성 댓글/게시물 작성자는 오직 이모티콘으로만 글을 쓸 수 있는 패널티를 얻게 됩니다. | | | | | | |  |
|  | 예상되는 문제점 및 대책 | | 1. 이모티콘을 서버로 보내는 과정에서 이모티콘이 깨지는 문제가 생길 것 같습니다.  - 이모티콘을 서버로 보낸 예시를 검색하여 많은 예시를 참고 후에, 문제를 해결할 수 있도록 노력할 것입니다. | | | | | | | |  |