

# \*23#

## 프로젝트를 소개해주세요!

이번 학기에 진행했던 프로젝트는 “너와 그린 기린 그림” 입니다. 대학생들은 동아리 등의 활동으로 프로젝트를 진행할 때가 많이 있습니다. 프로젝트를 성공시키기 위해 기존의 펀딩 사이트를 이용할 수 있지만, 실제 펀딩 사이트들은 기업 단위의 프로젝트가 많이 존재해 상대적으로 경쟁력이 없는 대학생들의 입장에서 펀딩을 성공시키기 어려운 부분이 있었습니다. 이에 문제점을 인식해 대학생들을 중심의 펀딩사이트가 있으면 좋겠다는 생각해 해당 아이디어를 프로젝트 주제로 선정하게 되었습니다. 지역 기반 및 대학 기반을 통한 사용자들의 관심 유도과 귀여운 캐릭터, 그리고 낮은 수수료 등을 통하여 기존 펀딩 서비스들과 차별점을 두고 있습니다.

## 프로젝트 하면서 어떤 문제를 겪었나요?

가장 먼저 점진적이고 체계적인 개발을 위해 문서 작성에 체계가 필요하다고 느껴지는 부분이 있어 문제, 원인, 해결책과 그 이유를 잘 정리하며 해결해나갔습니다. 이렇게 된다면 개발 시간이 부족했던 문제 해결에도 도움이 될 것 같습니다. 개발 분야에서는 aws를 사용하여 배포하는 과정에서 연구 시간이 부족해 어려움이 있었습니다. 때문에 aws를 사용함 배포하는 과정에서 cors 문제를 겪게 되었습니다. 데브까지 기간 제한이 있었기에 기획된 디자인의 구현도가 100은 아니었으며, 작업된 디자인을 개발하지 못한 부분도 있었습니다. 윈터 데브를 위한 유저 플로우 작성을 더 빨리하여 실질적인 개발에 집중했다면 보다 효율적으로 할 수 있었을 것 같습니다.

## 프로젝트 하기 전후 달라진 점이 있다면?

### 도희(DE):

기획자가 없는 프로젝트였기 때문에 기획과 개발을 조율하면서 디자인을 하게 되었습니다. 기획자가 없는 프로젝트는 필연적으로 디자이너가 레퍼런스와 시장 조사를 해서 스스로 조율하고 완성에 가까운 작업물을 가져가야 회의가 진행됩니다. 또 개발의 난이도나 개발자의 흥미 정도를 고려하여 디자인을 발전시켜 일정을 조율해야하는 센스도 필요합니다. 이런 점들이 다소 어려웠으나 오히려 잘 극복한다면 기획과 디자인이 잘 어우러지는 좋은 결과물이 나올 수 있다는 좋은 경험이 되었습니다.

### 건규(FE):

이번 프로젝트는 저의 첫 프로젝트였습니다. 기획부터 개발 문서 작성, 개발까지 프로젝트의 모든 단계를 경험하며 끊임없이 배우고 발전하는 시간을 가질 수 있었던 것 같습니다. 특히, 팀원들과 협력하며 진행한 본 프로젝트는 기술적인 측면뿐 아니라 팀워크, 소통 능력 등 다양한 면에서 저에게 큰 성장으로 다가왔던 것 같습니다.

### 민주(BE):

프론트엔드 개발자 입장에서 생각해보며 api문서를 작성하고 맞춰나가는 과정에서 협업하는 방법을 알게 되었고 의견 충돌이 있을때 해결해나가며 갈등이 생겼을때 해결방안을 배웠습니다.

## 프로젝트를 시작하는 팀에게 전해줄 꿀팁을 말해주세요!

프로젝트를 시작하기 전에 목표를 명확히 하는 것이 매우 중요하다고 생각합니다. 단순히 '무언가를 만들어야지' 하는 마음가짐으로는 효과적인 결과를 얻기 어렵다고 느꼈습니다. 프로젝트에 참여할 때는 자신의 목표를 정하고, 그 목표를 달성하기 위한 개발을 해나가야 한다고 생각합니다. 명확한 목표를 설정하여 프로젝트를 수행하는 방향을 잡으면 더 의미 있는 결과물로 이어질 수 있고, 해당 목표를 달성하면서 많은 것을 배우고 성장할 수 있다고 생각합니다.

---

## **Winter Dev 프로젝트에서 개발자로 참여한 경험을 설명해주세요. 어떤 역할을 맡았고, 주요 기술스택은 어떻게 구성되었나요?**

팀원들과 직접 하나하나 기획하고 디자인한 프로젝트이었기 때문에 더더욱 애정을 갖고 열정적으로 참여할 수 있었습니다. 웹 백엔드 개발을 맡았고 주요 기술 스택은 Java, SpringBoot, Spring data JPA입니다.

---

## **개발자로서 역량 향상을 위해 어떤 노력을 기울였으며, 이 프로젝트를 통해 어떤 기술적 성장을 이루었나요?**

이번 프로젝트는 기능을 개발하는 것에만 집중한 것이 아니라 클린 코드를 작성하고자 노력하였습니다. 개발을 해나가면서 기능을 추가하거나 확장해야 할 때마다 해당 코드를 리팩토링 하는 시간을 가졌습니다. 그 덕분에 빠른 개발 속도를 유지할 수 있었고, 기능 확장에 어려움이 적었던 것 같습니다. 이번 프로젝트를 통해서 리팩토링의 필요성을 깨달을 수 있었고, 개발의 좋은 습관을 기를 수 있었던 것 같습니다.

---

## **프로젝트를 진행하면서 디자인 방향이나 구성에 대한 어려움이 있었다면 그것을 해결하기 위해 어떤 접근법을 사용했나요?**

기획자가 없는 프로젝트였기 때문에 기획과 개발을 조율하면서 디자인을 하게 되었습니다. 기획자가 없는 프로젝트는 필연적으로 디자이너가 레퍼런스와 시장 조사를 해서 스스로 조율하고 완성에 가까운 작업물을 가져가야 회의가 진행됩니다. 또 개발의 난이도나 개발자의 흥미 정도를 고려하여 디자인을 발전시켜 일정을 조율해야 하는 센스도 필요합니다. 이런 점들이 다소 어려웠으나 오히려 잘 극복한다면 기획과 디자인이 잘 어우러지는 좋은 결과물이 나올 수 있다는 좋은 경험이 되었습니다.