



HANDS

‘핸즈’ 프로젝트 기획서 2021.01.22

고양이랑 놀고 돈도 벌자! **‘국민 잉여 시간 활용 프로젝트’**

1. 기획 개요

1-1. 프로젝트 배경

1-2. 프로젝트 목표

1-3. 타사 분석

1-4. 자사 차별점 시사

2. 프로젝트 상세

2-1. 프로젝트 기능

2-2. 유저 스토리 따른 예상도

2-3. 자사 차별점

2-4. 시사점 도출

3. 프로젝트 설계

3-1. 사용 기술 및 예상 아키텍처

4. 팀 소개 및 업무

4-1. 팀 소개 및 업무 분장 계획

1. 기획 개요

1-1. 프로젝트 배경

1-2. 프로젝트 목표

1-3. 타사 분석

1-4. 자사 차별점 시사

1. 기획 개요

1-1. 프로젝트 배경

나를 편하게 하는
스마트한 제품과 서비스가
소비 심리를 자극해
추가 비용이 들어도
구매로 이어짐

내 시간은
소중하니까요

01
소비 트렌드 사전

편리미엄

‘편리함+프리미엄’
시간과 노력을 절약하는 편리한 상품이나
서비스를 소비자가 선호하는 현상

.....

의류건조기, 식기세척기, 로봇청소기의 ‘삼신가전’이나
가사 서비스 아웃소싱이 이에 해당된다

*삼신(三新)가전:
새롭게 등장한 신의 선물과도 같은 세 가지 가전제품

키워드 출처: 트렌드 코리아 2020, 서울대 소비트렌드 분석센터의 2020 전망

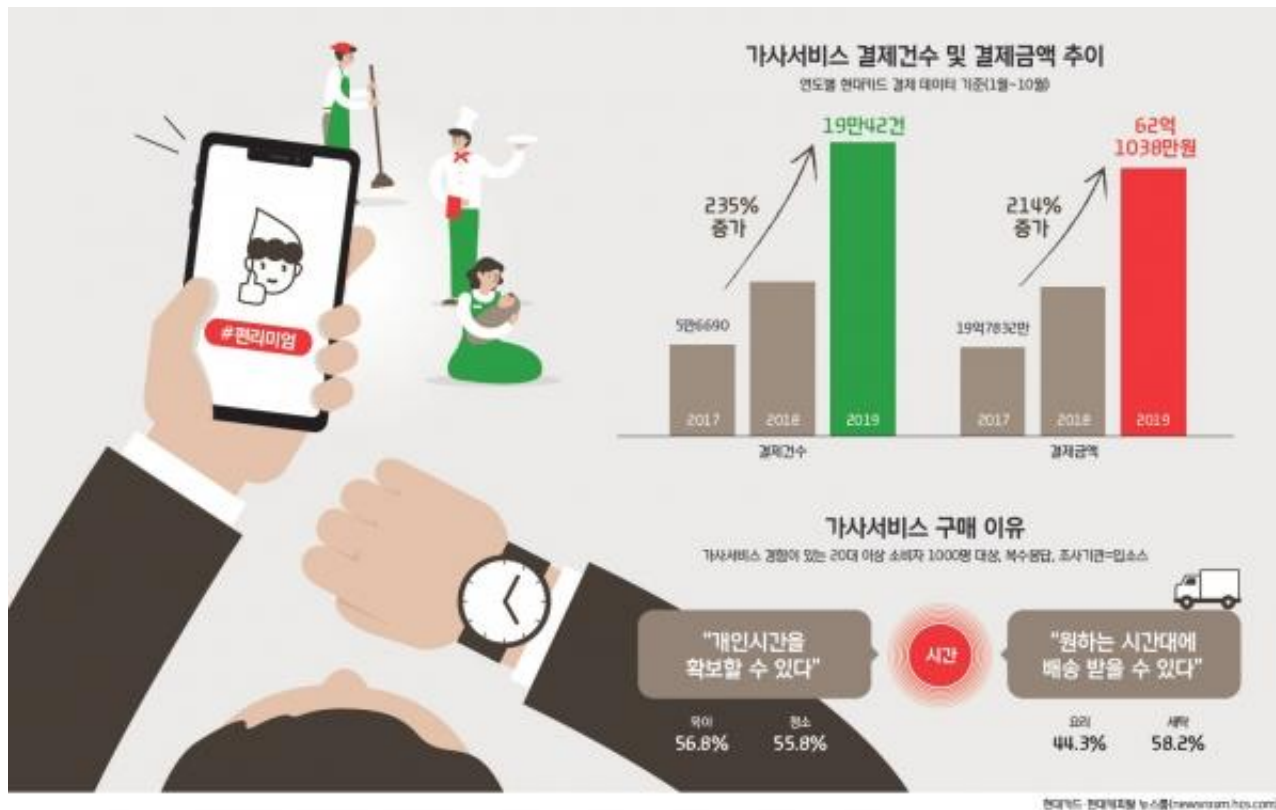
DISCOVER Hanwha

‘편리미엄’이라는 새로운 소비 트렌드

예전처럼 가성비를 뽐내는 제품만을 찾기보다는,
자신이 시간과 노력을 절약할 수 있는 상품을 선호
하는 형태로 소비 트렌드가 변화되어 가고 있음.

1. 기획 개요

1-1. 프로젝트 배경



즉, 자신의 노력이나 시간을 돈으로 지불하여 해결하려는 요구가 점점 늘어나고 있다.

현대캐피탈과 현대카드의 분석결과, 가사 서비스 분야에서 이용률이 크게 증가하고 있고 이는 '편리미엄'이라는 새로운 소비자 트렌드에 따른 증가량이라고 추측하고있다.

1-1. 프로젝트 배경



우리는 ‘편리미엄’ 트렌드에 발 맞춰
자신이 노동에 할애할 시간을 돈으로
살 수 있는 서비스 ‘핸즈’를 제시하려 합니다.

1-2. 프로젝트 목표

**핸즈가 제공할 기능은 저희 팀이 스스로 정의한
아래와 같은 개념 아래 구상 되었습니다.**

“ 노동에 있어서 ‘편리미엄’이 유효하게 작용하는 카테고리는
전문성이 다소 떨어지는 가사 서비스와 같은 잔일거리들이 많다.”

1-2. 프로젝트 목표

‘핸즈’는 전문성이 다소 필요하지 않은 일들이나 또는 귀찮은 일을
일정 금액을 지불하고 다른 사람에게 부탁하고 싶은 사람과



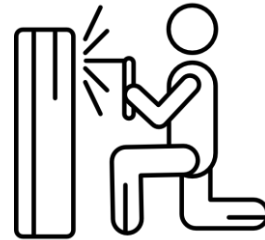
가사 노동

- 육아
- 집안일



단순 배송

- 가전 고치기
- 변기 뚫기



단순 작업

- 전등 교체
- 변기 뚫기



돌보기

- 고양이 돌보기
- 강아지 산책 시키기

1-2. 프로젝트 목표



자신이 갖고있는 작은 재능과
자투리 시간을 활용하여
돈을 벌고 싶은 사람을

1-2. 프로젝트 목표



이어 주는
‘C2C 재능 중개 서비스’입니다.

타사 분석 1.

구인구직 서비스와의 차별점

1-3. 타사 분석

구인 구직 서비스와 타겟팅이 다른 ‘핸즈’

알바천국

알바의 새로운 기준
albamon

알바천국과 알바몬

두 서비스 모두 사업체, 회사 등에서 정기적인 일자리를 중개
즉, 두개의 서비스 모두 B2C 거래를 주관하는 서비스이다.

‘핸즈’와 기존 구인구직 서비스의 차별점

- B2C 기반의 중개 서비스인 ‘알바천국’, ‘알바몬’과 달리 ‘핸즈’는 C2C 기반 일거리 중개 서비스로, 개인과 개인간의 일거리를 중개한다.

타사 분석 2.

기존 재능마켓 서비스와의 차별점 분석 I

1-3. 타사 분석

기존 재능 마켓 서비스는 전문성을 필요로 한다.



누적 회원 수 100만 명의 재능 마켓 서비스 ‘크몽’

‘크몽’은 캐치프레이즈에서도 나와있듯이 ‘전문가’를 매칭해주는 서비스이고 대부분의 일거리가 전문성이 있어야만 매칭이 될 수 있는 서비스이다.



조금 더 전문성에 특화된 재능 마켓 서비스 ‘숨고’

‘숨고’는 크몽보다 폐쇄적인 프리랜서 매칭 서비스를 제공한다. 본인 전문 분야의 ‘고수’로서 자신을 등록 요청하면 엄격한 검증을 통해 ‘고수’라는 인력 판매자로서 활동할 수 있다.

‘핸즈’와 기존 재능마켓 서비스의 차별점 I

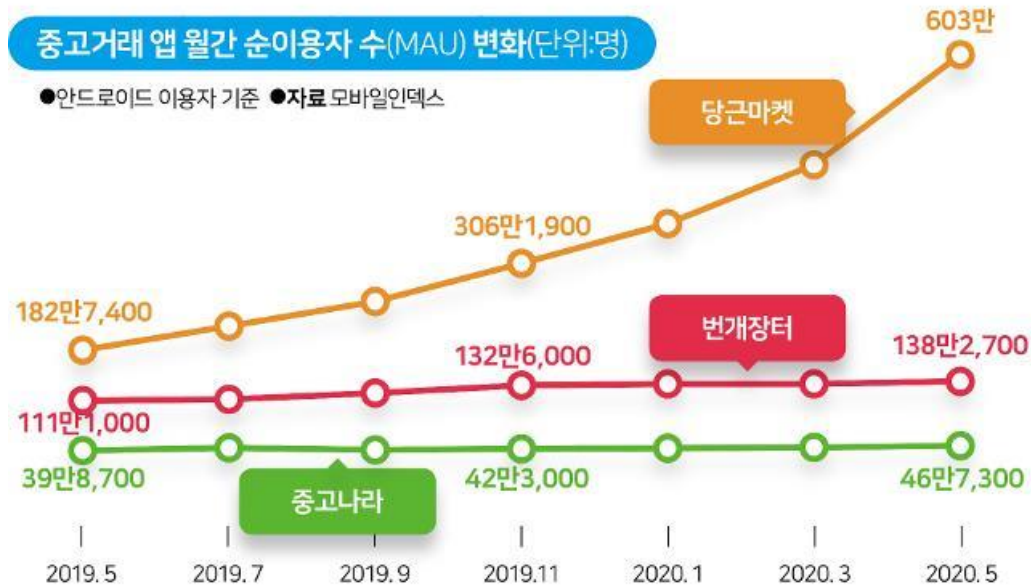
기존에 ‘전문성’을 접목해 프리랜서 개념으로 자신의 재능을 파는 재능마켓 서비스와 달리
‘핸즈’에서 매칭될 일거리의 대부분은 전문성이 다소 떨어지는 일들이며 지속적인 일자리가 아니다.

타사 분석 3.

기존 재능마켓 서비스와의 차별점 분석 II

1-3. 타사 분석

‘핸즈’는 작은 일거리를 주관하는 서비스인 만큼 대부분 자기 지역 주변에서 모든 거래가 이루어질 가능성이 높다.
따라서 지역기반 서비스로 유저들에게 제공되어야 한다.



‘지역기반 서비스’라는 무기로 같은 카테고리의 공룡 서비스인 중고나라를 무너트린 당근마켓이라는 Best Practice

‘핸즈’와 기존 재능마켓 서비스의 차별점 II

- 전국을 대상으로 하는게 아닌, 서비스 특성에 맞는 지역 기반 서비스를 제공하여 차별점을 시사함.

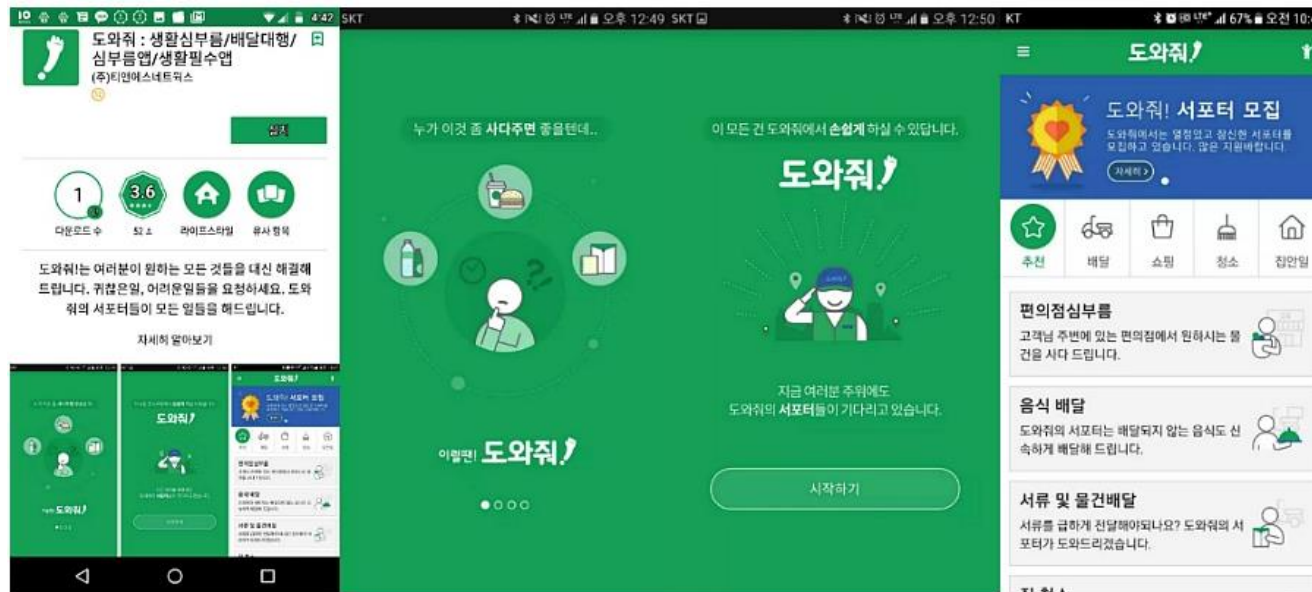
타사 분석 4.

비슷한 서비스를 제공하는 서비스의 실패 이유 분석

1. 기획 개요

1-3. 타사 분석

기획 과정에서 발견한 ‘핸즈’와 많이 비슷한 서비스 ‘도와줘’ 어플



‘도와줘’ 어플이 성공하지 못한 이유

- 매력적이지 않은 인터페이스
- 한정된 일거리
- 너무 까다로운 인증 과정

비슷한 기능을 제공하는 서비스와의 차별점

1. ‘핸즈’는 단순한 일자리를 주관하는 만큼 사용자 인터페이스도 누구나 빠르게 접근할 수 있고 매력적인 디자인을 제공.
2. 사용자에게 불편한 경험을 남겨 이용하기 싫게끔 만드는 인증과정을 최소화 하고 사람 간 신뢰를 이용한 거래를 중개한다, 그렇기 위해서 서비스 내의 화폐개념인 ‘크레딧’ 개념을 도입하여 지불 및 결제등의 과정을 서비스 자체에서 중개
3. 사용자 개인 평점/리뷰를 통해 사용자 신뢰를 판단하고 그 자체를 인증 수단으로 사용할 수 있게 한다.

타사 분석 정리

‘핸즈’만의 차별점 시사

1-4. 자사 차별점 시사

‘핸즈’와 기존 구인구직 서비스의 차별점

- B2C 기반의 중개 서비스인 ‘알바천국’, ‘알바몬’과 달리 ‘핸즈’는 C2C 기반 일거리 중개 서비스로, 개인과 개인간의 일거리를 중개한다.

‘핸즈’와 기존 재능마켓 서비스의 차별점

- 기존에 ‘전문성’을 접목해 프리랜서 개념으로 자신의 재능을 파는 재능마켓 서비스와 달리 ‘핸즈’에서 매칭될 일거리의 대부분은 전문성이 다소 떨어지는 일들이며 지속적인 일자리가 아니다. 즉 서비스의 근본 주제가 다르다.
- 전국을 대상으로 하는게 아닌, 서비스 특성에 맞는 지역 기반 서비스를 제공하여 차별점을 시사함.

비슷한 기능을 제공하는 서비스와의 차별점

- ‘핸즈’는 단순한 일자리를 주관하는 만큼 사용자 인터페이스도 누구나 빠르게 접근할 수 있고 매력적인 디자인을 제공.
- 사용자에게 불편한 경험을 남겨 이용하기 싫게끔 만드는 인증과정을 최소화 하고 사람 간 신뢰를 이용한 거래를 중개한다, 그러기 위해서 서비스 내의 화폐개념인 ‘크레딧’ 개념을 도입하여 지불 및 결제등의 과정을 서비스 자체에서 중개
- 사용자 개인 평점/리뷰를 통해 사용자 신뢰를 판단하고 그 자체를 인증 수단으로 사용할 수 있게 한다.

2. 프로젝트 상세

2-1. 프로젝트 대표 기능

2-2. 유저 스토리에 따른 예상도

2-1. 프로젝트 대표 기능

예상되는 대표 기능

일거리
매칭 기능

유저 간
채팅 기능

유저 간
팔로우
기능

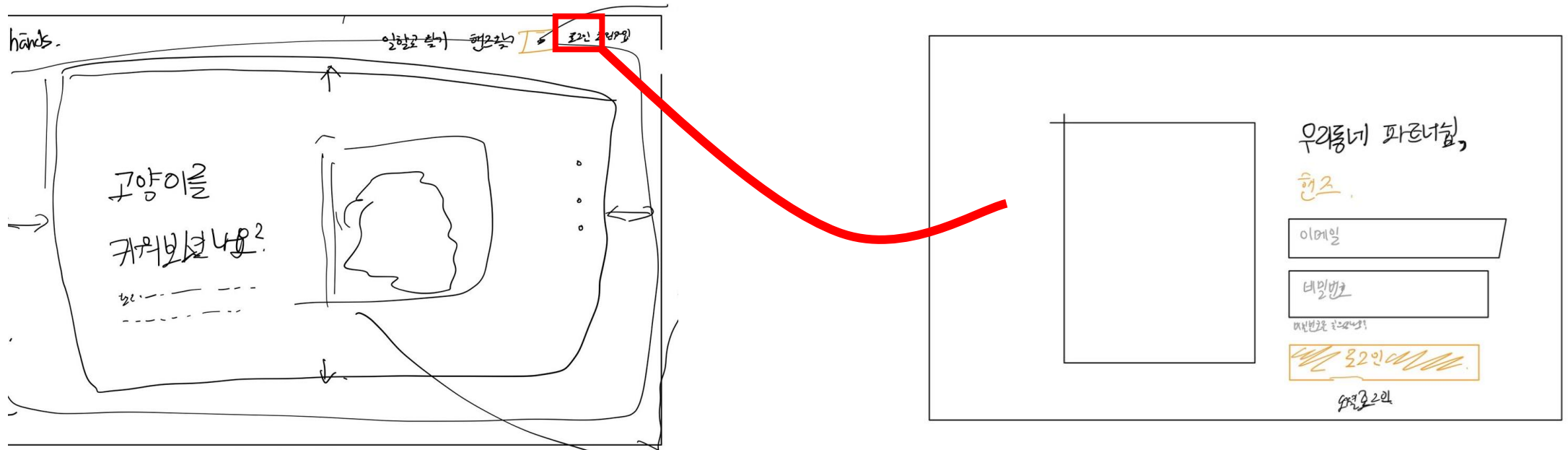
키워드
검색기능

일거리
검색 기능

일 할 사람
찾기 기능

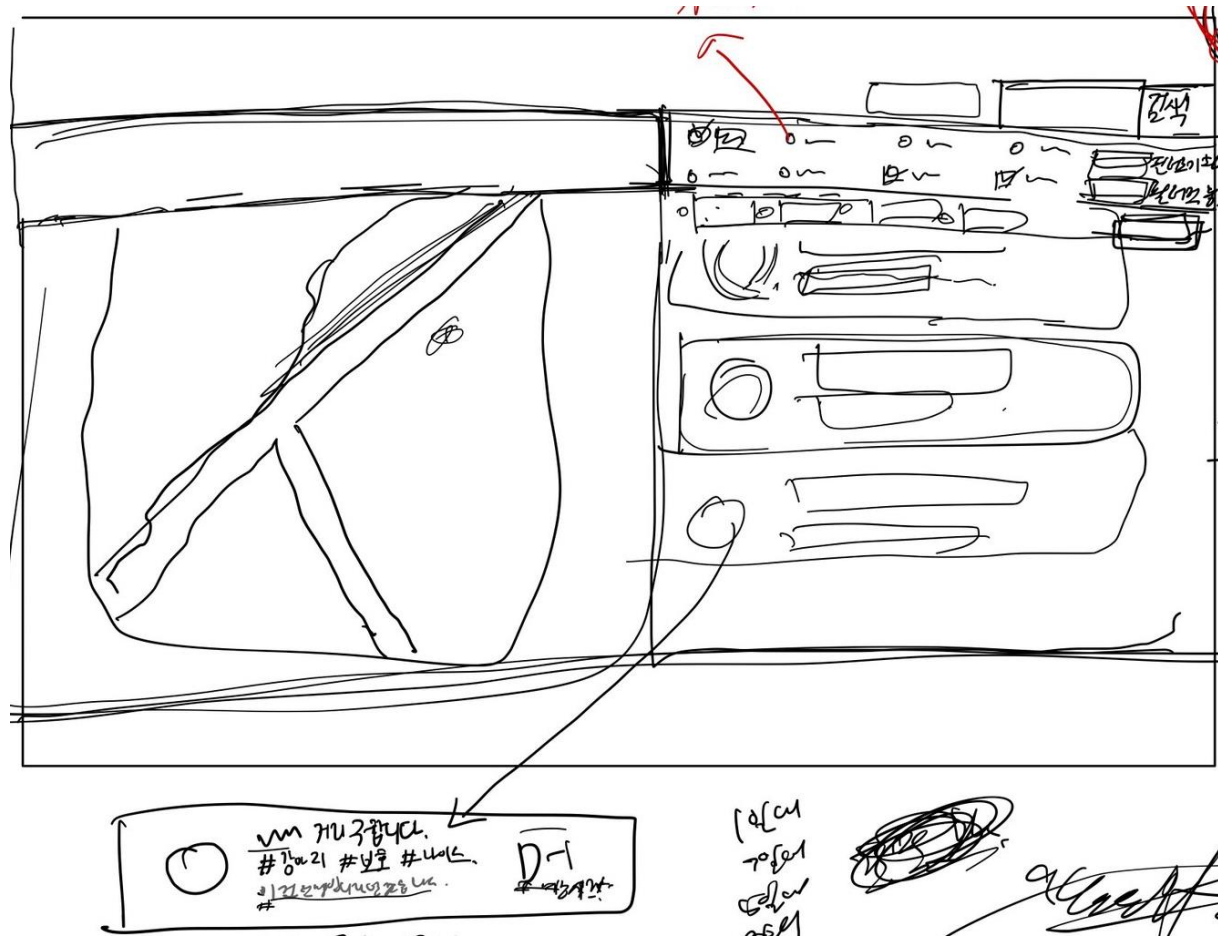
2-2. 유저 스토리에 따른 예상도

스토리 1. 유저의 로그인



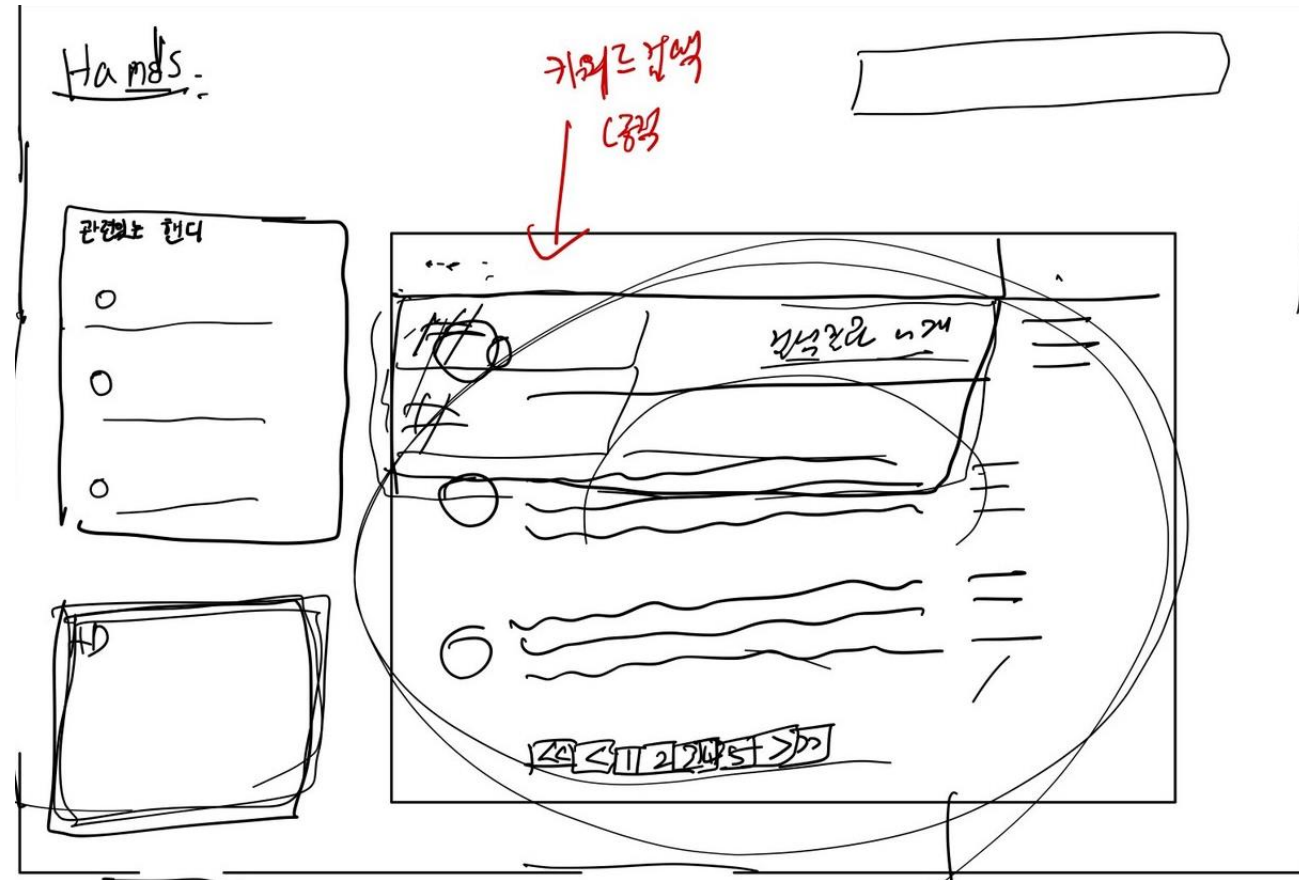
2-2. 유저 스토리에 따른 예상도

스토리 2. 사용자(핸디)의 일거리 찾기 기능 화면 설계



2-2. 유저 스토리에 따른 예상도

스토리 3. 일 할 사람 찾기 기능 화면 설계



3. 프로젝트 설계

3-1. 사용 기술 및 예상 아키텍처

3-1. 사용기술 및 예상 아키텍처

개발 환경 (백엔드)

- Java 11 (Zulu OpenJDK)
- Spring Boot
- Netflix OSS (Zuul,Eureka,Ribbon)
- Redis
- NoSQL
- RDBMS(MySQL)

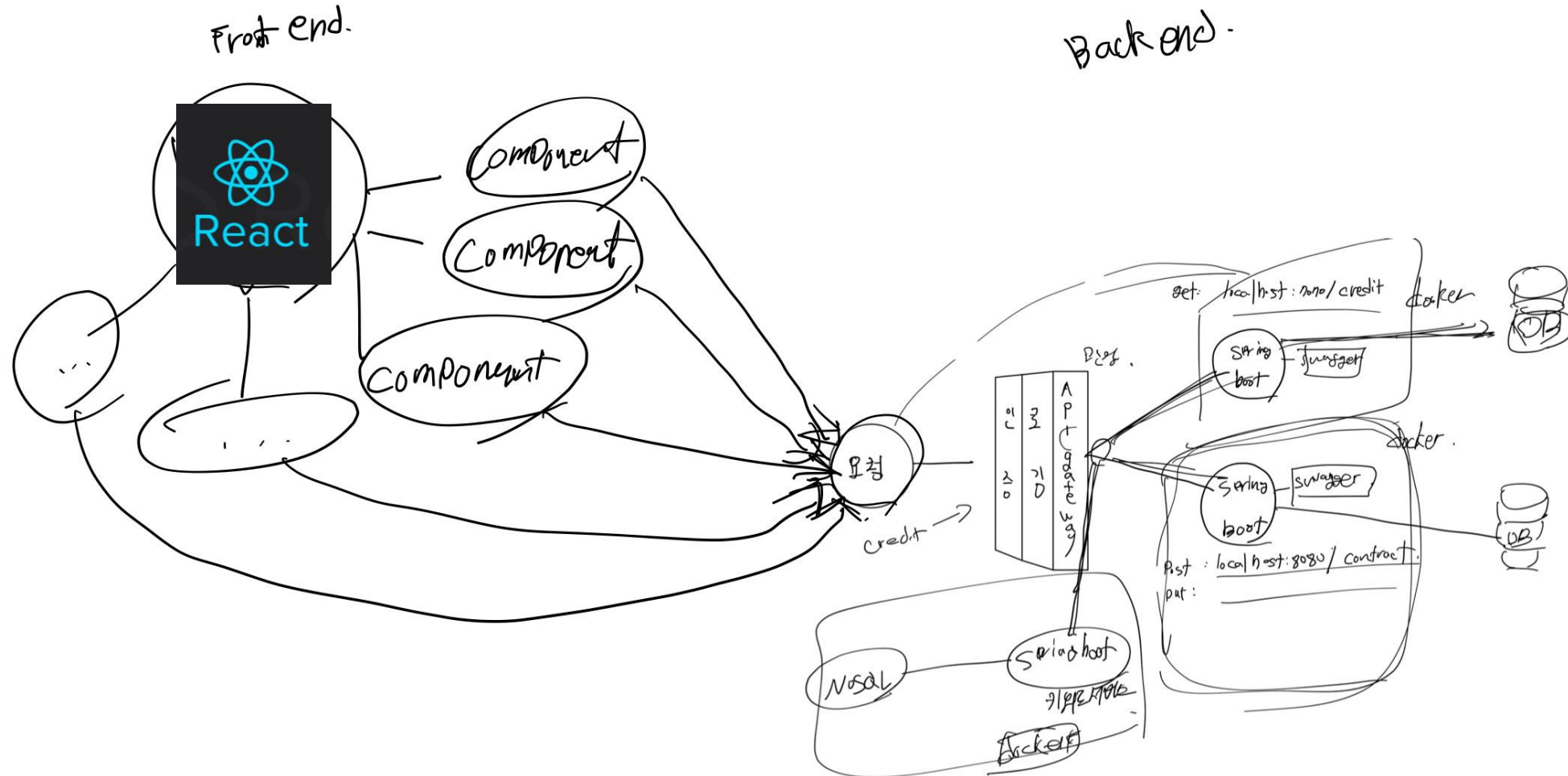
- RDBMS (MySQL)
- Docker
- AWS
- Azure
- Jenkins
- Git
- JUnit

개발 환경 (프론트엔드)

- JavaScript (ES6)
- React
- Redux
- Bootstrap
- Jenkins
- Git
- AWS

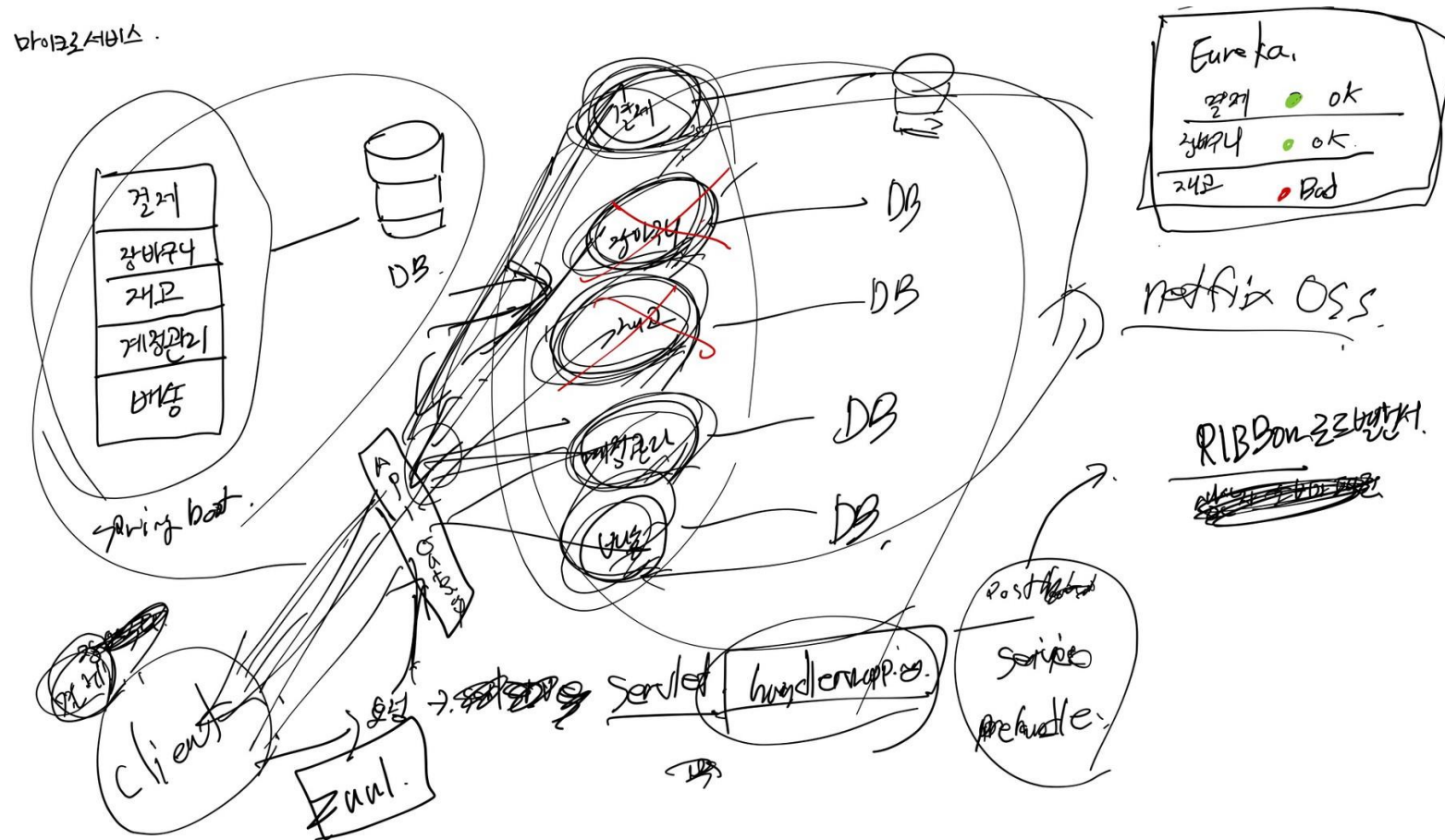
3-1. 사용기술 및 예상 아키텍처

- 프론트엔드, 백엔드 전체 아키텍처 예상도



3-1. 사용기술 및 예상 아키텍처

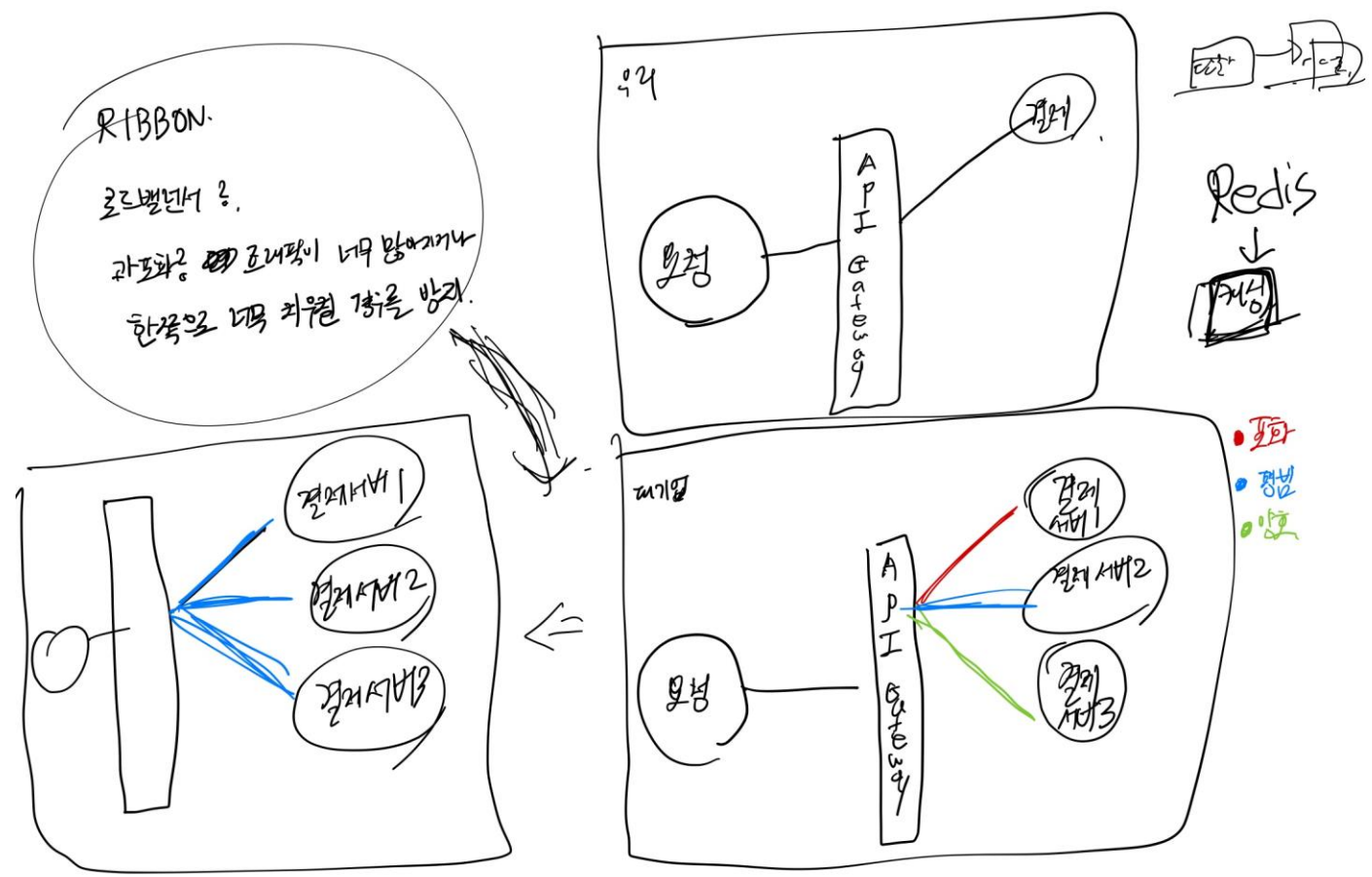
- Netflix OSS를 이용한 마이크로서비스 아키텍처 예시



3. 프로젝트 설계

3-1. 사용기술 및 예상 아키텍처

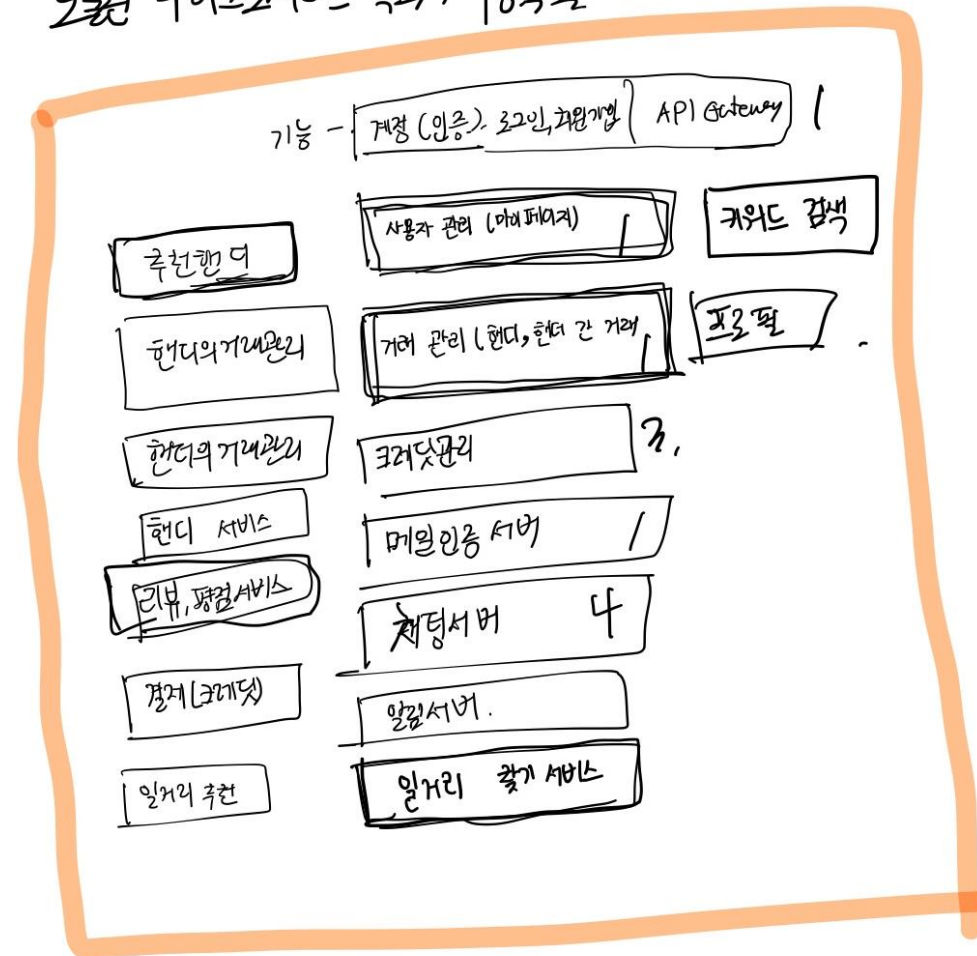
- Netflix OSS중 RIBBON(클라이언트 로드밸런서) 이용 시 아키텍처



3-1. 사용기술 및 예상 아키텍처

- 백엔드 개발자 회의로 설계한 마이크로서비스 기능목록 도출

도출된 마이크로서비스 목록, 기능목록



4. 프로젝트 설계

4-1. 팀 소개 및 업무 분장 계획

4-1. 팀 소개 및 업무 분장 계획

방구석 연구소 aka. 구미 1반 1조



박재현 / 팀장 & BE 팀장



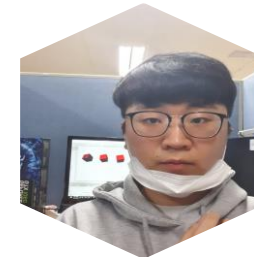
이정은 / FE 팀장



심재혁 / BE 팀



손동민 / FE 팀



심재혁 / BE 팀

이미지

미리보는 2020 소비 트렌드 사전, 한화저널 [<https://m.hanwha.co.kr/media/discover/view.do?seq=2965>]

‘편리미엄’없는 가사서비스… 3년만에 결제규모 3배 증가, 대한데일리 [<http://www.dhdaily.co.kr/news/articleView.html?idxno=2332>]

당근마켓은 어떻게 중고나라의 아성을 위협하게 됐을까, 한국일보 [<https://www.hankookilbo.com/News/Read/A202006281055000571>]

감사합니다.

Team. 방구석 연구소 (구미 1반 1조)

