

1. 기획

A. 프로젝트 목표 설정

- i. 서비스 대상자 파악
- ii. 기능별 최소 사항 설정
- iii. 구체적인 방향성 및 명확한 서비스 특징 설정

B. 요구사항 수집 및 분석

- i. 펀딩 참여 방법 조사
- ii. 시장 조사 및 문제점 파악
- iii. 개선 방안 및 기대 효과

C. 필요 기술 스택 파악 및 통합

- i. 프레임워크 통합[백엔드 & 프론트엔드]
- ii. PWA vs Native App
- iii. 보안 기술 설정[Spring Security, JWT, Oauth, Block Chain, NFT]
- iv. 서버 운용 방식 설정 => 기존의 docker는 유지 [naver vs EC2]
- v. 협업 툴 초기 설정

D. 기능명세서 작성

- i. 기존의 설계 방식 및 각자의 컨벤션 방식 파악 후 통합
- ii. 최대한 자세하게 기능 명세서 및 API 명세서 작성 예정[Back End 주도 & Front End 검토]
- iii. 현재 서비스 되고 있는 부분들 벤치마킹 할 것

2. 설계

A. 시스템 아키텍처 설계

- i. Github Branch 컨벤션 명확히

- ii. 전반적으로 공부가 필요한 부분
- iii. Back end [Spring Boot] / Front end [React] / Infra[Jenkins, Nginx, EC2, AWS, Naver, GitAction] / DB [MySQL, S3, Nginx DB] / Security

B. 데이터 베이스 설계

- i. DB 설계에 있어서 명확하게 단계별로 진행[최대한 Join을 피하는 방식으로 설계 할 것] => 굳이 효율성을 따질 필요 없이 무식하게 진행해도 좋을 듯
- ii. DB 저장 방식 결정[S3, Nginx DB URL]

C. UI / UX 디자인

- i. Figma & WireFrame 작성
- ii. 사용자 친화적 방식
- iii. 연관되는 기능들은 최대한 간소화
- iv. 컨셉 아트 혹은 배경을 미리 설정

D. CI / CD 구축

- i. EC2 vs Naver
- ii. 서버 디버깅 로직 작성
- iii. 클론 후 자동 배포 방식 설정

3. 개발

A. 코드 작성

- i.

B. 모듈 개발

- i.

C. 통합 및 인터페이스 개발

- i.

4. 테스트

A. 배포 테스트

B. 단위 테스트

C. 통합 테스트

D. 시스템 테스트

E. 사용자 수락 테스트(UAT)

[조사 내용]

지하철 광고 방식 : 광고사 대행, 공개 입찰 등 다양한 방식에 대한 이해 필요

초상권, 저작권 등 관련 법 등에 대한 내용도 파악 필요 => 제재 안하는 이유 : 득보단 실이 크기 때문 => 무료 홍보를 스스로 내치는 셈

소속사에서 자체적으로 조공하는 방식을 방지하기 때문에 체계가 잡히지 않는 모습 : 사회적 비판, 과도한 비용, 멤버별 차등방식 등 여러 문제를 미연에 차단하기 위해서 기본적으로 막아둔 상태 => 하지만 소속사 주소로 오는 선물이나 여러가지 물건들을 문제가 되지 않는 선에서 받아주고 있는 실정.

연예인 개개인별로 선물을 금지한 사례도 존재

팬레터는 옛날 방식 => 단체 메시지북 등 양방향 방식의 선물 주고받기가 활발하게 진행중

전체적으로 아이돌 이름으로 한 기부방식이 많아지는 추세

카페 대관 => 윈윈 정책 [이용객 증가]

피해사례

https://www.newsis.com/view/NISX20230922_0002461358 : 1600만원

<https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021121010390004582> : 총공팀 횡령

활용 사례

아이돌챔프 : 쇼챔 투표 및 아이돌 이름으로 기부 가능

<https://mobile.x.com/idolchamp1/status/1658645991820759041>

KDOL : 해당 월 아이돌 투표 후 지하철 광고 게시 [좀 안한지 오래된듯?]

팬덤 전용 광고 기획사 : <https://ad4star.co.kr/>

[해야할 목록]

1. 법적으로 문제가 없는 부분 명확하게 파악

- A. 광고판의 경우 연예인 사진을 사용 : 초상권 저작권에 저촉되지 않은 이유 => 실제로 법적으로 불법이지만 소속사 입장에서 문제제기할 필요가 없는 부분
 - i. Why : 무료로 홍보효과를 얻을 수 있고, 팬덤과의 갈등상황이 득보단 실이 많기 때문
 - ii. 그렇다면 이 부분을 수익성이 존재하는 사업으로 확장했을 때 문제는 없는지? => 이런 부분을 파악해서 사용자가 사용할 수 있는 사진이나 서비스를 명확하게 구분할 필요 有
 - iii. <https://post.naver.com/viewer/postView.naver?volumeNo=35330184&memberNo=38212397> : 불법인지에 관한 내용

2. 어느 부분을 서비스화 할 것인지

- A. 현재 전광판의 대부분은 아이돌이 장악한 상황
 - i. <https://m.news.nate.com/view/20240628n28204> : 규모
- B. 연예인을 덕질하는 방법 : 스밍, 총공, 팬레터, 직접적인 선물, 현물, 광고[지하철, 버스, 비행기, 공공기관, 교통수단] 등등
- C. 최근에는 연예인의 이름을 달고 기부하는 형태로 발전한 상황
 - i. 기존의 펀딩 문제 및 인식을 탈피하고자 하는 목적
 - ii. 무분별한 총공 및 조공보단 사회에 선한 영향을 주는 것으로 팬의식 변화
- D. 어떠한 서비스를 진행시킬지 명확하게 판단 필요 [커뮤니티, 채팅, 펀딩, 기부, 팬덤 관리]

3. 서비스화 방법

- A. 구체적으로 사용할 API 및 기술 선택
- B. 은행 서비스의 기본적인 내용들 파악[보안, 정보 처리, 고객 계좌 관리]
 - i. 보안서비스 및 계좌와 관련된 서비스는 은행과 결을 같이 해야할 필요 有
 - ii. 플랫폼 관련해서 앱과 웹중에 어떤 부분이 사용자 입장에서 편하게 느껴지는 지 직접 펀딩하면서 확인하는 것이 좋을 듯

4. 서비스화 하면서 해결할 수 있는 문제점들은 무엇이 있는 는지

- A. 불투명한 금액 사용
- B. 범죄적 목적으로 사용되는 문제
- C. 신뢰성 떨어지는 플랫폼 사용
- D.

5. 신한은행의 어떤 점을 활용할 수 있는지

- A. API를 활용한 고객 정보 관리
- B. 계좌 개설, 계좌 이체, 사용 기록 조회 등
- C. 보안 서비스
- D.

6. 신한은행으로써 얻을 수 있는 이점 [주제적합성]

- A. 잠재적 고객 확보
- B. 상대적으로 규모가 큰 시장 확보
- C. 향후 활용가치가 높고, 2차 가공 형태의 새로운 서비스 개발 가능성 有

7. 실현가능성

- A. 각 기능 및 계획별로 몇일씩 소요될 지 예상 必
- B. 난이도적 측면과 서비스 제공에 있어서 오류요소가 적어야 함
- C. 은행을 활용함에 있어서 무리가 없는 정도인지 판단