**1p. 메인**

* 안녕하십니까! 대학생들의 자연스러운 만남을 돕는 UniP 팀의 발표를 맡은 OOO입니다.  
  대학생들의 자연스러운 만남 UniP 저희 앱을 한마디로 요약하자면, 대학의 모든 사람들과 자연스러운 자리에서 계획적으로 약속을 잡을 수 있는 어플입니다.

**2p 배경**

* 대학생들의 빛나는 캠퍼스 라이프! 그런데 우리 학생들의 약속과 만남은 잘 이루어지고 있을까요? 저희는 대학생들의 앱 애브리타임에서 63명을 대상으로 조사한 결과, 무려 83% 학생들이 타학과 학생과 자연스러운 만남의 기회를 갖지 못한다고 응답했습니다. 또한 약속을 잡더라도 계획적인 측면에서 불편함을 얻는 대학생이 과반수로 나타났습니다.

**3p 페르소나**

* 이러한 문제를 해결하기 위해, 저희는 주요 타겟층을 파악하고 두 가지 페르소나를 구성했습니다.
* **A 학생**은 타 학과 학생들과의 만남을 원합니다. 대학생활 중 자연스럽게 다른 학과 학생들과 어울릴 기회가 부족하다고 느끼고 있어, 저희는 이들에게 타 학과와의 만남의 장을 제공하고자 했습니다.
* **B 학생**은 바쁜 일정 속에서 계획된 약속을 선호하는 학생입니다. 즉흥적인 만남보다는 미리 준비된 약속을 통해 시간을 효율적으로 활용하기를 원합니다. 이를 위해 저희는 약속을 미리 계획할 수 있는 기능을 제공하기로 했습니다.

**4P 목표**

* 저희는 구성한 페르소나를 바탕으로 다음과 같은 목표를 설정했습니다.
* **대학생을 위한 맞춤형 약속 앱**  
  시중의 모든 사람을 대상으로 하는 일반적인 약속 앱이 아니라, *오직 대학생들을 위한* 약속 앱을 목표로 하였습니다.
* **명확한 약속 계획 제공**  
  기존의 두루뭉술한 글 모집 방식에서 벗어나, *미리 약속을 지정하고 채팅을 통해 조율할 수 있는 명확한 약속 루트*를 제시하고자 했습니다.
* **AI 기반 루트 추천**  
  직접 약속 장소를 찾고 계획하는 번거로움을 줄이기 위해, *AI를 활용한 주소 기반 및 취향 반영 루트 추천* 기능을 설계했습니다

**5P 간트 차트**

* 여기 보시는 표는 저희의 간트 차트입니다.
* 첫 주차에는 아이디어를 구체화하는 작업을 진행했으며, 이후 팀장인 제가 **UX/UI 디자인**을 담당하고, 다른 팀원들은 **DB 설계**를 맡아 진행하였습니다.  
  프론트엔드 개발 일정이 상대적으로 긴 이유는 팀원이 **개발을 처음 시작하는 단계**였기 때문에 **학습 시간**을 포함했기 때문입니다.  
  따라서, **백엔드를 빠르게 완성하고 나머지 주차에 프론트엔드 팀원의 역량에 따라 백엔드 기능을 피드백하고 개선**하는 과정을 거쳤습니다. 이러한 방식은 **팀원 간 협력**과 **유연한 수정 과정**을 중시하는 **애자일 방법론**을 활용한 사례라 할 수 있습니다.

**6P 파트 차트**

* 여기 보시는 표는 저희의 파트 차트입니다. **간트 차트에서 보여드린 프로젝트 일정의 세부적인 역할 분담**을 시각화한 것입니다

**7P 메인 페이지**

* 이제부터 저희 어플의 주요 기능들을 소개하겠습니다.
* 먼저, **메인 페이지**에서는 다양한 정보를 한눈에 확인할 수 있습니다.
* 주요 구성 요소는 **자신의 정보**, **랭킹**, 그리고 **현재 파티를 할 수 있는 친구 목록**으로 이루어져 있습니다.

**8P 인증 페이지**

* 다음은 **인증 페이지**입니다.
* 저희 어플은 **만남 어플의 특성상 높은 신뢰성**이 필요하다고 판단하여, **소셜 로그인**을 통해 간편하면서도 안전한 로그인을 구현하였습니다.
* 더 나아가, **학교 이메일 인증** 기능을 추가하여 사용자 신뢰도를 한층 강화하였습니다.

**9P 파티 페이지**

* 다음은 저희 어플의 핵심 기능인 **파티 페이지**입니다.
* 사용자는 **식사**, **음주**, **종합** 카테고리 기준으로 원하는 파티를 검색하고, 그에 맞는 파티에 참여할 수 있습니다.
* 또한, 각 파티의 제목을 클릭하면 해당 파티에서 **지정한 파티 루트**를 확인할 수 있습니다.

**10P AI 페이지**

* 파티를 만들 때 **파티 루트를 찾는 과정**이 번거로울 수 있습니다.
* 그래서 저희는 **AI 기능**을 도입하여 사용자에게 **주소 기반**과 **취향 기반**으로 루트를 추천하는 페이지를 구현했습니다.
* 예를 들어, 사용자가 두정동 지역에서 중국집인데 떡볶이도 팔았으면 좋겠다고 요청하면, AI가 해당 조건에 맞는 **떡볶이를 파는 중국집**을 포함한 파티 루트를 추천해줍니다.

**11P 채팅 페이지**

* 파티에 참여한 후, **참여자들끼리 채팅**을 할 수 있습니다.
* 채팅을 통해 파티 루트에 대한 **불만 사항**이나 **시간 조율** 등을 논의할 수 있습니다.

**12P 친구 페이지**

* 대학생활 중에는 **강의가 끝나고 시간이 남는 경우**가 종종 있습니다.
* 이때, **친구 페이지**에서 **현재 시간이 남은 친구**를 찾아 **파티를 맺을 수 있습니다**.
* 이 기능을 통해 **사용자들이 더 자주 어플에 접근**할 수 있도록 유도할 수 있습니다.

**13P 비용산정**

* 이 화면은 저희의 **비용 산정** 과정입니다. 저희 프로젝트는 **FP 산정**을 통해 개발비용과 일정을 예측하였습니다.
* 산정 과정은 **기능별 가중치**를 적용하여 각 기능이 시스템에서 차지하는 비중을 계산하고, 이를 바탕으로 **총 FP**를 도출한 후 개발비용을 예측하였습니다."

**14P 인프라**

* 이 화면은 저희 프로젝트의 **구성도**입니다.
* 첫 번째로, **깃허브 액션**과 **도커**를 활용하여 **CI/CD 파이프라인**을 구축하였습니다.
* 그리고 서버의 부하를 고려하여 **메인 서버**와 **채팅 서버**를 분리하였고,
* **메인 서버**는 **Redis**를 이용한 인증 저장과 **OpenAI API**를 통한 AI 응답 생성을 처리하며, **메인**과 **채팅** 서버 모두 **클라우드타입**의 **마리아DB**와 소통합니다.
* **채팅 서버**는 부하를 줄이기 위해 **Nginx**를 활용한 **로드 밸런싱**을 적용하였습니다."

**15P 시장확대**

* 지속적인 시장 확대는 저희 어플의 발전 가능성을 의미합니다.
* **마켓 밸류**로는 현재 공주대학교에서만 서비스 중인 저희 어플을 향후 더 많은 대학교로 확장하는 것이 목표입니다. 또한, 약속뿐만 아니라 일정 관리 기능을 통합하여 데일리 기능을 추가하고, 앱의 접근성을 높이고자 합니다.
* 주변 맛집과의 제휴 및 이벤트 진행, 소셜 기반 기능 확장으로 더 많은 사용자 유입을 목표로 합니다.
* **에볼루션 밸류**로는 AI를 활용한 맞춤 파티 추천 기능을 추가하고, 사용자 위치 정보를 바탕으로 최적화된 약속을 지원하며, 캠퍼스 내 인프라와 연결하여 다양한 약속 형태를 만들 계획입니다. 마지막으로, 게임화 전략을 통해 앱 사용 동기를 증가시키겠습니다.

**16P 시연**

* 이제 시연을 진행하겠습니다.
* 먼저 **로그인**부터 시작합니다. 소셜 로그인을 통해 첫 로그인 사용자에게는 이메일 인증 과정이 진행됩니다.
* **홈 화면은** 다음과 같이 구성되어 있습니다.
* **파티** 페이지에서는 파티 모집이 가능합니다. 루트를 추가하는 형식으로 최대 3개까지 추가할 수 있으며, 주소 검색은 카카오 API를 활용하여 쉽게 할 수 있습니다.
* **AI 파티 생성** 기능에서는 사진처럼 AI가 추천하는 루트를 받고, 이후 추가 정보를 입력하여 파티를 생성할 수 있습니다.
* **파티 상세 페이지**에서는 루트가 지도에 표시되며, 해당 파티에서 친구를 초대할 수 있는 기능도 제공됩니다.
* **채팅 페이지**는 파티에 참여하면 자동으로 생성되어 참여자들끼리 소통할 수 있습니다.
* **알림 페이지**는 파티 초대와 친구 추가 알림을 구분하여 표시합니다.
* **친구 페이지**는 사용자가 현재 시간을 남긴 친구를 찾아 파티를 맺을 수 있도록 구성되어 있습니다.