

3차 웹 프로젝트 기획안

가제 : 편리한 웹 리서칭과 에디터

제작의도 :

웹 서핑을 통한 문서작업을 편리하게 할 수 있는 웹 어플리케이션을 만들어 웹 사용자가 방문하거나 참조하고자 하는 사이트를 간편하게 보면서 문서작업을 할 수 있도록 아이디어를 구상함

대상 10~20대가 문서작업할만한 심플하고 가벼운 문서편집사이트

사이트 정의:

브라우저 사용자가 정보를 쉽게 수집하고, 모은 내용을 한 곳에서 쉽고 편리하게 참조하여 문서작업을 할 수 있는 사이트

— 참조 사이트 : pinterest, smallpdf , kakao_oven

— 경쟁 사이트 : 비캔버스,...

-크롬 앱 중에 split screen 이라고 화면 이중분할 앱이 따로 있긴 있음...ㅠㅠ
하지만 편집 기능없이 뷰 기능만 있...

-포켓이라는 앱이 있다. 동일하게 피씨환경에서는 북마크릿 어플리케이션을 통해 정보를 수집한다. 이를 참조하면 좋을 듯 하다. (브라우저마다 조금씩 작동방법이 다르긴 함) 모바일 앱이 잘되어 있다.

대 기능 분류 :

1. 정보를 수집할수 있는 확장 프로그램 - pc 북마크릿으로 해결/ 모바일은 웹앱 구현
2. 수집한 정보나 링크를 바탕으로 문서를 만들 수 있는 공간

3. 작성 내용에 대한 외부로의 자유로운 공유와 협업 공간— 협업 이슈 스크랩에 대해서만 접근권한이 공유되도록. 편집기능은 협업 제약.

소 기능 분류 및 구현내용(대기능 번호참조):

로그인은 구글아이디로 . 팀기능.추가. 태그기능.

1-1.

해당 링크를 간편하게 사이트로 전송시켜서 작업시 간편하게 할 수 있도록.

(단축키나 휠씬더 간편한 방법으로...)

모바일 환경에서는 (앱이 항상 가동될수 있는 상황으로 알고 있음) 더 간편하게 조작 할 수 있을 듯.

2-1.

수집한 정보를 직관적으로 볼 수 있는 UI 구현/ 조잡한 캔버스따위가 아닌 하나의 정형화된 문서제작이 용이하도록 구현.

2-2.

단순 텍스트 정보가 아닌 미디어 정보를 올릴 수 있는 파일 입출력기능 구현 (비디오, 사진, 음성파일) // 유튜브나 구글 드라이브에서도 가져올 수 있도록 구현 (비캔버스에 기능이 잘 되어 있음)

2-3.

하나의 문서로 제작 할 수 있는 편집기 기능 구현(이는 직접하는 것보단 외부 툴있으면 사용하는게 수월할 것으로 판단) - 네이버 에디터 잠정 결정(라이선스관련) 코드에디터

2-4 .

링크를 드래그앤 드랍으로 할 수 있는 편리한 UX 고려. 한 사이트에서 여러개의 창을 띄울 수 있는 화면 분할 기능 지원

3-1

외부 공간으로 공유할 수 있는 기능 지원.

3-2

로컬 저장소로 파일 export 기능 지원

3-3

협업 기능 지원

우리서비스의 강점

무엇보다 복사붙여넣기식이 아니라 장바구니 처럼 웹리서칭을 할때 한 곳으로 모아서 볼 수 있다는 점이 첫번째이고

한 사이트 내부에서 듀얼 모니터처럼 작업을 할 수 있다는 것이 큰 강점이다.

간단히 생각해본 사업모델.

주로 예상되는 링크주소는 정보를 가지고 있는 블로그가 될 것으로 보이며, 자신의 블로그를 홍보하고자 하는 사람들에게는 우리 서비스가 좋은 광고사이트가 될 수도 있다.

예를 들면 우리 사이트내에서 추천 정보사이트라는 식으로 광고를 하게 된다면 광고 수익을 얻을 수도 있다.

프리미엄 버전을 만들어 수익을 낼 수도 있을 것으로 판단된다.

<사용 기술>

Back-End= Java Spring ,
Front-End = JQuery, HTML5 ,
DBMS = ORACLE ,(논의 필요)

<프로젝트 지향 방식>

단위 테스트를 통한 작은 기능 구현 방식을 토대로 점점 살을 붙여나가는 방법
트렐로 앱을 통한 온라인 스크럼 기법 도입
RESTful 개념 도입
서버쪽 기능은 추후 안드로이드 기능과 연계될수 있도록 제작 하였으면 좋겠음.

<작업 가이드 라인 - 자유로운 수정가능>

영태가 지향하는 문화.

- 빠르게 하되, 싫은건 싫다고 할 수 있는 문화.
- 새로운 것을 배우는데 거리낌이 없고 지식의 공유에서 즐거움을 느끼는 문화
- 다름을 인정하는 건강한 토론을 통하여 대다수가 만족하는 문화
- 업무로서의 갈등은 필수불가결이지만 (갈등이 있어야 더 나은 퍼포먼스가 가능할 수도 있음) 인간관계적 감정으로 이어지지 않게!

작업은 깃허브를 통해 작업함.

최초 전체적인 스프링 틀을 잡고 컨트롤러 및 뷰를 개개의 모듈로서 제작을 함.
깃 허브 풀리퀘스트를 통해서만 커밋을 함.
커밋하기전에 원활한 토의를 거쳐야 커밋이 가능.

작업에 대한 강요는 절대 없음.

가장 우선가치는 본인 자유의지에 의한 성장이라고 생각함.
건강한 토론 문화가 정착되었으면 좋겠음

오프라인 회의는 구성원이 필요하다고 여겨질때 시행하며
그 외에는 협업 툴을 통해 온라인으로 이야기 한다.

오프라인 회의 시간 단축을 위해, 회의 상정시 회의의 목표(달성하고자 하는 것)와
회의 준비에 대한 사항을 명확히 기재한다. 회의 시작 전에는 통보해줘서 준비시간
을 충분히 줄 수 있도록 한다. 갑자기 회의하는 것은 지양한다.

모듈 작성자는 협업툴에 자신이 to do list 에 하고자하는 업무를 등록하고, 구현을
위한 공부는 본인 스스로가 하되, 모르는 것이 있으면 구성원들에게 조언을 구하도
록 한다. 조언은 의무가 아니므로 도움을 못줘도 섭섭해하지 말자.

자신이 공부하면서 알아낸 것들을 올리도록 하여 다같이 공부한다는 마인드로 작업
에 임한다. 자신만의 요약정리를 하면
더할 나위 없이 좋을 것이다.

단, 다른 팀원들은 모를만한 신기술을 사용할 경우 그에 맞는 친절한 주석과 자신이
공부한 공부자료를 의무적으로 올릴 수 있도록 한다.

설계간 인터페이스를 명확히 하여 사전 협의된 제작을 의도하며,
다형성이 구현되어 같은 모듈을 제작할 수도 있다.
성능이 보다 월등하다고 판단되는 모듈을 쓰도록 한다.

신기술 사용에 대한 의견은 누구나 낼 수 있으며, 구성원 동의 하 언제든지 사용
해도 좋다.