

SSACLE 프로젝트 기획안

1. 기획 배경 및 목적

1.1 배경

SSAFY 교육생들은 공식 교육 과정 외에도 추가 학습이 필요하다고 느끼며, 대부분 자발적으로 스터디를 구성하여 학습을 진행하고 있으나, 현재 다음과 같은 한계점이 존재함.

1. **스터디 모집과 운영의 분산** → 스터디 모집과 운영이 카카오톡, 디스코드, MM 등 여러 플랫폼에 분산되어 있음.
2. **스터디 지속성의 문제** → 스터디 유지가 멤버들의 의지에만 의존하여 지속성 부족.
3. **체계적인 학습 관리 및 성과 측정의 어려움** → 학습 과정과 결과물을 체계적으로 관리하기 어려움.
4. **스터디 결과물의 활용성 부족** → 학습 자료가 효과적으로 관리되지 않아 재활용이 어려움.

1.2 목적

SSACLE의 개발 목적은 다음과 같음.

1. **효율적인 학습 시스템 제공**
 - **단기 스프린트 기반 스터디 (싸프린트)**
 - 2~7일 단위의 집중 학습 기회를 제공하며, 명확한 목표와 평가 기준을 설정하고 상호 평가 및 피드백을 통해 지속적인 학습을 지원.
 - **장기 팀 리그전 (싸드컵)**
 - 2~3개월 단위의 지속적인 학습 프로그램으로, 팀 간 토너먼트 방식의 경쟁을 통해 학습 성과를 극대화.
2. **지속 가능한 학습 동기 부여 시스템 구축**
 - **피클(명예의 전당 글을 열람할 수 있는 싸클만의 가상 화폐) 보상 시스템**을 도입하여 학습 참여 동기 강화.
 - **성장 그래프를 통한 진척도 시각화**로 학습 성과 확인.
 - **체계적인 스터디 관리 및 평가 시스템**을 통해 개인 및 팀의 성장 추적.
3. **지식 공유 생태계 조성**
 - **양질의 학습 자료 축적 및 공유**로 SSAFY 학습 문화를 더욱 발전시킴.
 - **실시간 질의응답 시스템**을 통해 상호간 평가 및 발전.

2. 문제 정의

2.1 현재 SSAFY 학습 환경의 문제점

1. **스터디 운영의 문제**
 - **모집 과정의 비효율성**

- 스터디 모집 공고가 여러 채널에 분산되어 있어 관리가 어려움.
- 수준과 목표가 맞는 스터디원 매칭이 어려움.
- 모집 정보의 신뢰성을 검증하기 어려움.

- **운영 과정의 어려움**

- 스터디 진행 상황을 효과적으로 추적하기 어려움.
- 멤버 이탈 시 대체 인원을 구하기 어려움.
- 학습 성과 측정과 피드백 제공이 체계적이지 않음.
- 장기 스터디의 경우 지속성을 유지하기 어려움.

2. 지식 공유의 한계

- 질문과 답변이 MM이나 단톡방에서 휘발되며, 검색과 아카이빙이 어려움.
- 양질의 정보에 대한 보상 체계가 부재하여 지속적인 기여를 유도하기 어려움.

3. 목표 및 기대효과

3.1 구체적 목표

1. 통합 학습 시스템 구축

- **단기 스프린트 스터디 시스템**
 - 2~7일 개인 단위의 집중 학습 스프린트 운영
 - 3~4명/팀 기준의 소규모 팀 구성
 - 실시간 화상 협업 환경 제공
- **장기 싸드컵 리그전 시스템**
 - 2~3개월 팀 단위의 학습 프로그램 운영
 - 팀 간 토너먼트 방식 경쟁
 - 실시간 화상 협업 환경 및 심화 학습 자료 제공

2. 자동화된 학습 관리 시스템

- **스프린트 관리**
 - Notion 연동을 통한 자동 일기 생성
 - GPT를 활용한 학습 내용 요약 및 Todo 작성 지원
 - 팀별 진행 상황을 시각화하는 대시보드 제공
- **리그전 관리**
 - 토너먼트 대진표 자동 생성
 - 팀 순위 및 성과 추적 시스템 구축
 - 주차별 학습 목표 관리 기능 제공

3. 평가 및 보상 체계 구축

- **스프린트 평가 시스템**

- 발표 평가 시스템 도입
- 피클 보상 메커니즘 운영
- 우수 참여자 선발 및 보상 지급
- **리그전 평가 시스템**
 - 팀 간 발표 평가 및 상호 피드백 제공
 - 피클 보상 메커니즘 운영

3.2 지식 공유 플랫폼 구축

1. 게시판 시스템 도입

- **학습 게시판**
 - 명예의 전당
 - 질의응답 게시판
- **자유 게시판**
 - 자유로운 토론 공간
 - 싸구만 (싸피 내 공구 게시판)

2. 프리미엄 콘텐츠 관리 → 명예의 전당

- 피클 결제 시 열람 가능한 명예의 전당 기준 생성
- 우수 콘텐츠 큐레이션
- 리그전 우승팀 및 개인 스프린트의 학습 자료 아카이빙

3.3 성장 관리 시스템 구축

1. 개인 성장 트래킹

- 스프린트 참여 기록 관리
- 리그전 참여 기록 관리
- 획득한 피클 내역 추적
- 성장 그래프 제공

2. 팀 성장 관리

- 팀별 성과 지표 제공
- 리그전 순위 변동 기록
- 팀 노트 관리 기능 제공

4. 기대 효과

1. **학습 효율성 향상:** 체계적인 학습 프로그램과 관리 시스템을 통해 SSAFY 교육생들의 학습 효율 극대화.
2. **스터디 지속성 강화:** 자동화된 학습 관리 시스템과 피클 보상 체계를 도입하여 학습 지속성 유지.
3. **지식 공유 활성화:** 학습 결과물 아카이빙 및 검색 기능을 통해 SSAFY 학습 문화 발전.

4. **성장 데이터 제공:** 개인 및 팀 성장 데이터를 시각화하여 자기주도 학습을 효과적으로 지원.