**캡스톤 디자인 프로젝트 제안서**

컴퓨터공학부 20165417 김소연

20163657 윤신영

20161856 한지효

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 주제** | 웹툰 서비스 통합 플랫폼 |
| **팀 이름** | 리더스(Readers) |
| **팀원 및 역할분담** | |  |  | | --- | --- | | 김소연 | 자료조사, 프로필 화면 구성, 연재처별 로그인 세션 분석, 통합 로그인 기능 구현 | | 윤신영 | 메인 화면 구성, 웹툰 정렬 기능, 구독 기능, 책갈피 기능 구현 | | 한지효 | UI 디자인, 사용자 취향 분석 및 추천 기능 구현 | |
| **개요** | 아고다(호텔)나 쿠팡(쇼핑), 스카이스캐너(비행기)처럼 웹툰도 한 곳에서 볼 수 있다면 어떨까.  한국콘텐츠진흥원에 따르면 만화산업 분야의 5년간 연평균 성장률은 5.6%이다. 2000년대 이후 10년이 넘는 기간동안 7000억원 대에 머물러 있었던 만화산업 매출이 현재 1.1조원에 이를 수 있었던 건 유료 웹툰 시장이 본격화 되면서 부터다.  웹툰분석서비스(WAS)에 의하면 2018년 신규 등록된 웹툰 수는 전년도 대비 72편 증가했으나, 연재 중단 작품이나 조기 완결 작품은 436편 많아졌다. 투자 열기가 지속된 것에 비해 성과 판단 주기가 짧아졌고, 웹툰 불법 유통 사이트가 신작 효과를 편취했기 때문이다. 게다가 여러 플랫폼에서 다양한 웹툰이 쏟아지는 현실에, 대형 포털사이트와 같은 주류 연재처에 독자층이 쏠리는 일은 어쩌면 당연하다.  따라서 증가하는 시장 규모에 맞추어 소비자가 좀 더 편리하게 서비스를 이용할 수 있도록 통합 프론트 페이지의 개발 필요성이 있다. |
| **동기** | 각기 다른 연재처에 있는 웹툰을 구독하기 위해선 해당하는 사이트에 접속하여 로그인 하거나 각 어플을 설치해야 하는 불편함이 있다. |
| **목표** | 현존하는 다양한 웹툰 서비스를 사용자가 한 곳에서 볼 수 있도록 하는 통합 플랫폼 도입. 이 통합 뷰어를 통해 그동안 독자의 발길이 쉽게 닿지 않았던 웹툰 플랫폼의 부흥까지 도모한다. |
| **개발 및 구현 내용** | |  |  | | --- | --- | | **최종 결과물** | 안드로이드 App | | **대상 및 범위** | 무료로 열람할 수 있는 전체이용가 웹툰   * 연재처 목록 네이버, 다음, 레진코믹스, 미스터블루, 버프툰, 봄툰, 뿌딩, 카카오페이지, 코미카, 코믹GT, 케이툰, 탑툰, 투믹스, 폭스툰, 피너툰 등 | | **기능** | * 로그인 유지 기능 유저의 각 사이트 별 로그인 정보를 저장, 이후 추가 로그인을 할 필요 없도록 로그인 유지 기능 구현 * 웹툰 목록 정렬 여러 연재처에 존재하는 모든 작품들을 다양한 기준으로 정렬, 사용자에게 보다 편리한 탐색 기능을 제공 ex) 1차 정렬 : 요일/장르/완결  2차 정렬 : 가나다순/업데이트순/연재처순 * 구독 및 책갈피 기능 연재처 구분 없이 좋아하는 웹툰을 구독할 수 있는 기능 및 웹툰을 어디까지 봤는지 체크할 수 있는 책갈피 기능을 구현 * 유저 DB 관리와 추천 기능 앱 설치 시 웹툰 장르 선호도 선택 및 사용자의 구독 웹툰 분석을 통해 취향 파악 후 새로운 웹툰을 추천하는 기능 구현 * 검색 기능 작품명/작가명/연재처명 등을 입력 시 해당하는 웹툰 검색을 검색할 수 있도록 구현 | | **구현 방식** | IN-APP 브라우저 오픈 방식 | |
| **개선할 점** | * **유료 작품 결제** 각 연재처마다 유료 작품 결제 단위와 방식이 상이하여 현재 개발하려는 플랫폼 자체에 통합 결제 시스템을 도입하는 것은 무리가 있다. 따라서 우선 무료로 열람할 수 있는 작품들에 한해 서비스를 제공하고, 각 사이트 별 사용자가 접근 가능한 유료 작품은 지원, 향후 연재처 등과의 파트너십을 통해 플랫폼 자체 코인/포인트와 같은 제도를 도입하도록 한다. * **보기 방식** 연재처와 협의가 되지 않은 방식이라 웹툰 이미지를 크롤링하는 것은 저작권에 위배된다. 따라서 단순한 브라우저 로딩 방식만을 이용해야 하는 한계점이 있다. |
| **주간 진행 계획** |  |

- 참고 웹페이지

“<2018년 만화·웹툰 결산> 숫자로 보는 2018 만화·웹툰 산업계 이슈”, 한국만화영상진흥원, 2019.01.04, <http://dml.komacon.kr/webzine/cover/26840>