

REPORT

성공회대학교



과목명: 컴퓨터공학캡스톤디자인

담당교수: 임충규

팀명: 최 강 안 강 최

구성원: 안찬양, 강대현, 최진영

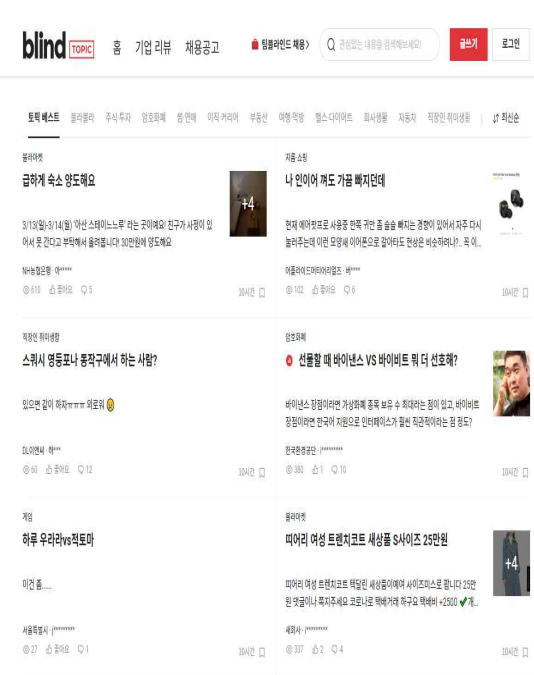
블라인드(blind)



개요

블라인드는 주식회사 팀블라인드에서 만든 2021년 기준 이용자수는 총 510만명 정도인 . 직장인 익명 커뮤니티 웹, 앱

블라인드 웹 화면



블라인드 앱 화면



주요기능

회원	게시글	카테고리	그 외 기능
로그인 로그아웃 회원가입 OTP인증 마이페이지	글쓰기 이미지업로드 게시판 목록 조회 게시글 목록 조회 게시글 업로드 시간 게시글 좋아요 수 게시글 조회 수 게시글 댓글 수	3개의 대 카테고리 13개의 소 카테고리 검색 기능 게시글 최신순,추천순 조회	실시간 인기 검색어 목록

장점

1. 재직 중인 회사 이메일계정을 통해 인증 요청 메일을 보내는 방식으로 가입할 수 있어 간편하다.
2. 사용자 관련 정보를 모두 암호화하여 관리자도 알 수 없도록 하고, 시스템 상에 사용자의 정보를 전혀 안 남기는 방법으로 구현했다고 하여, 개인정보 보호가 굉장히 잘 된다고 한다.
3. 익명 이기에 다양한 의견을 남길수 있다.
4. 기업리뷰 , 채용공고 등을 확인 할수 있어 취업이나 이직에 도움을 받을수 있다.
5. 커뮤니티 특성상 뉴스보다 빠르게 정보를 습득할수 있다.
6. 회사가 돌아가는 상황과 부서별 속내를 알 수 있고, 직장 생활의 꿀팁을 알수 있다.

단점

1. 익명 이기에 이를 악용하여 타인 비방등 악성 활동을 하는 경우가 많다. 논란도 꽤 있는 편이다.
2. 관리자도 사용자의 정보를 알 수 없기 때문에 회사를 퇴사해도 블라인드 계정은 여전히 유지할 수 있다. 회사에 대해 어떤 의견이 올라오면 그게 진짜로 내부자가 올린 건지 퇴사자가 쓴 건지는 알 수 없어서 논란을 일으키는 경우가 있다고 한다.
3. 서버가 해외에 있어 커뮤니티 내에서 분쟁 발생시 고소로 진행 될 경우 서버가 협조를 해주지 않아 고소로 이어지지 않을 가능성이 크다.

주요기술

서버개발자

Script Language (Node.js, Python, Ruby, PHP 등)

안드로이드 개발자

Kotlin,RxJava,AAC(Android Architecture Components)

머신러닝 엔지니어

MySQL, Python 등

[에브리타임 개요]

에브리타임은 편리한 시간표 제작, 대학교 커뮤니티, 대학 관련 정보 공유를 목적으로 제작된 온라인 서비스이다.

성균관대에서 만들어진 스타트업으로 대학생들 사이에선 페이스북보다 높은 이용률을 보이는 서비스로 성장하였다.

현재 경쟁사 서비스로는 포켓유니브가 있다.



(에브리타임의 어플리케이션 이미지)

[에브리타임 주요기능]

1. 시간표

- 전국에서 총 400개의 대학교에 서비스를 지원하며, 그중 109개의 대학교에는 강의 시간표를 지원하여 보다 손쉽게 시간표를 만들 수 있다.

2. 학점 계산기

- 수강중인 시간표의 복사 기능을 이용하면 손쉽게 교과목과 이수 학점이 자동으로 입력되어 성적만 직접 입력하면 되기에 편리하다.

3. 강의평가

- 학생들이 과목 및 교수에 대한 평가 및 시험 정보를 자유롭게 게시할 수 있다. 단 한번 게시한 후에 수정 및 삭제는 불가능하며 한 번씩만 평가가 가능하다.

4. 장터게시판

- 장터게시판을 통해 재학생과의 중고 서적 거래가 가능하다.

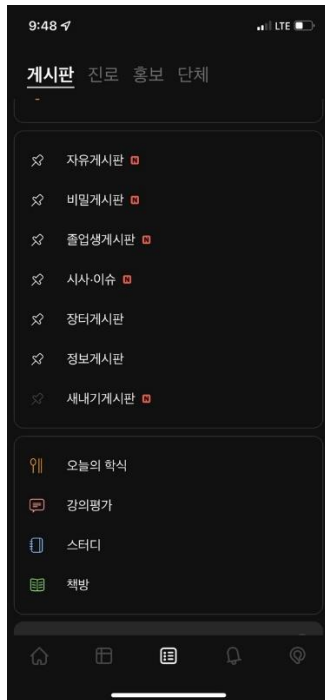
5. 메모

- 과제나 필수 정보 등을 기록할 수 있다.

6. 학교 커뮤니티

- 자신의 소속 학교 자유게시판, 비밀 게시판 등을 비롯, 각 학교별로 재학생들이 만든 다양한 게시판이 존재한다.

아래 에브리타임 주요기능들을 한눈에 볼 수 있는 앱 내부 사진과 웹 내부 사진



[에브리타임 장점]

1. 강의를 들어봤던 재학생들의 강의평가를 볼 수 있기 때문에 미리 흐름을 알 수 있다.
2. 자신의 성적 그래프를 파악하여 앞으로의 방향성을 찾을 수 있고 학업에 대한 의지도 다질 수 있다.
3. 장터게시판을 통하여 교재를 새것으로 사는 것에 부담이 될 때 비교적 저렴하게 구매 가능하다.
4. 앱을 설치하면 위젯으로 배경화면에 시간표를 띄울 수도 있다.

[에브리타임 단점]

1. 운영 포기 상태
 - 에브리타임은 대학생들의 스타트업으로 출발했으나 관리자들의 능력 범위를 벗어날 만큼 규모가 커진 탓에 더 이상 관리 능력을 상실했다.
2. 취약한 신고 시스템
 - 신고 시스템은 자동으로 이루어진다, 즉 사람이 검토하거나 확인하는 과정없이 다른 이용자에 의해 신고를 당하게되면 실제로는 게시글이나 쪽지에 문제가 없었더라도 이후 게시글에 대해 정지를 당하거나 쪽지를 사용할 수 없도록 된다.

3. 다중계정 통제 불가

- 익명을 이용한 여론조작, 다중이질이 쉽게 일어난다. 이 때문에 한두명이 게시판을 점령해 여론조작을 하기 쉽다. 이를 잘 모르는 사람들은 에브리타임이 다수의 여론이라고 착각할 수 있다.

4. 이용자들의 태도 문제

- 유용한 정보 획득과 공유 목적으로 찾는 이용자들에게 일부로 가짜뉴스, 잘못된 정보를 알려주는 사례도 존재한다.

외에도 혐오표현, 정치, 성소수자, 젠더 등의 갈등에 대한 문제가 있다.

[에브리타임 주요기술]

Java

JSP

CSS

HTML

DB

server

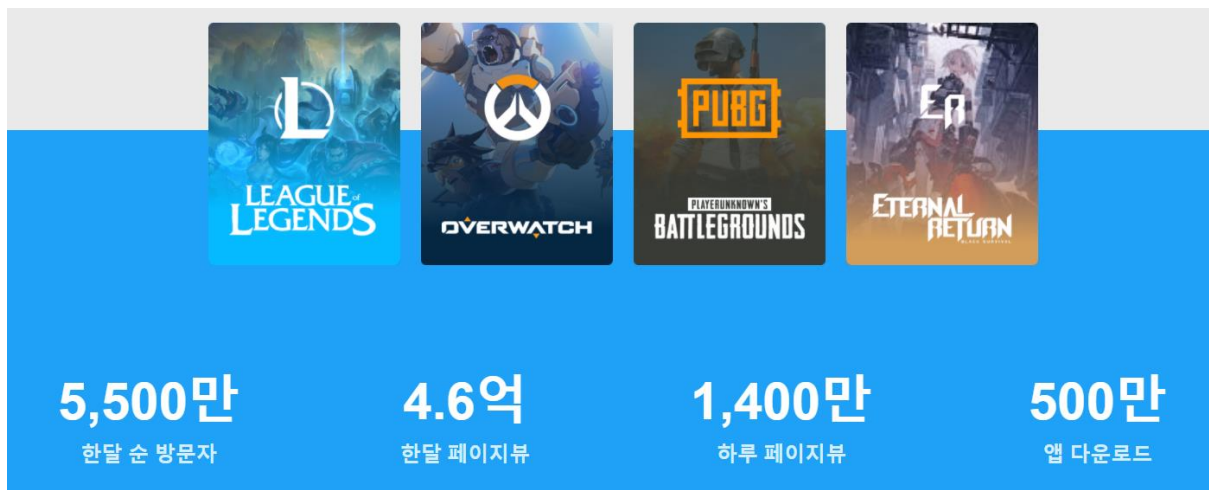
Spring

Node.js

OP.GG

Analytics inspire better gaming.

개요 : 게임을 좋아하고 즐기는 사람들이 일하는 곳으로, 오피지지는 리그오브레전드, 오버워치, 배틀그라운드 그리고 이스포츠의 게임 데이터를 활용한 서비스를 개발하고 있습니다. 전세계 게이머들이 자신의 존재감을 게임 전적과 게임 이력으로 자유롭게 자신을 표현할 수 있는 플랫폼을 만들어 갑니다.



주요 기능 :

1. DB 조회 기능
2. DB 내용 정렬화
3. 포지션 별 티어 분석

#	챔피언	승률	픽률	티어
1	트윈다미어 탑	50.54%	8.88%	1
2	피오라 탑	50.34%	8.90%	1
3	다리우스 탑	51.06%	6.03%	1
4	경플랭크 탑	51.23%	5.82%	1
5	이렐리아 탑,미드	48.74%	9.64%	1
6	말파이트 탑,미드	50.82%	4.98%	2



4. 로그인 기능
5. 게시판 기능
6. 어플 이용 기능

장점 :

1. 깔끔한 UI와 많은 편의 기능으로 사용자에게 부담없는 콘텐츠를 제공한다.
2. 각 내용들에 대하여 (승률, KDA, 티어) 오름차순과 내림차순 정렬을 제공한다.
3. 인게임 내용과 자신의 전적에 대한 내용을 실시간으로 제공한다.
4. 원하는 분야에 대하여 분리되어서 내용을 제공한다.
5. 자신만의 전적뿐 아니라 다른 사람들의 전적까지 멀티 서치가 편리하다.

단점 :

1. LOL 공식 API 서버에 장애가 발생하면 서비스가 마비된다.
2. 너무 OP.GG에 맹신하여 팀원들의 신뢰가 시작부터 깨질 수 있다.
3. 게임 내용(아이템 빌드, 룬)을 창의적으로 생각하지 않고 OP.GG에 의존하게 된다.

사용 기술 :

Laravel Engineer	오피지지 메인 서비스 개발 및 고도화, 운영 업무	- RESTful API - DB 스키마 설계
	Messenger 웹 서비스 관련 백엔드의 Modern PHP 통한 구현	- 분산 처리 아키텍처 - DevOps
	회원 Sign-up/Sign-in, 데이터베이스 등 웹 서비스 백엔드 구현	- MySQL - NoSQL (MongoDB)
Front-end Engineer	OP.GG 서비스 리뉴얼	- Node.js - HTML
	OP.GG 신규 콘텐츠 개발 및 운영	- JavaScript - TypeScript
	OP.GG 웹사이트 최적화	- CSS - CSS-in-JS
Java Spring Engineer	Messenger 백엔드의 Java를 통한 구현	- Java, Spring Framework - Spring boot, JPA
	Java를 이용한 웹소켓 서비스 구현	- Amazon Web Serices - MySQL, MongoDB
	기본적인 웹서비스 백엔드 및 채팅서버, 음성/영상채팅 등 구현	- Docker - GIT - CI / CD
ios Engineer	OP.GG 에서 진행되는 iOS 프로젝트 개발	- Swift - Swift UI
Node.js Engineer	Node.js 기반의 API 서버 개발 및 운영	- Node.js - Docker
	Airflow, AWS Redshift 등을 활용한 데이터 엔지니어링	- Kubernetes - RDB
	이터널 리턴 게임 데이터를 활용한 통계 및 분석	- Redis - GraphQL API