/ Team Project KIWI /

"KIWI_기안서"

Team Member

김지훈, 박수연, 선지연, 성규림, 정용욱

Contents

01. 프로젝트 개요

02. 요구 분석

03. 시스템 설계

1	ш	己	제	저	0
		_		-	

- 2. 개발 배경
- 3. 기능 구현에 필요한 기술
- 4. 시스템 구성도
- 5. 역할 분담

01. 프로젝트 개요

1. 프로젝트 정의

프로젝트 명 : 키위(KIWI)

정의 : **온라인 재능 마켓.**

└ 01. 가지고 있는 재능 판매

└ 02. 필요한 재능 구매

2. 개발배경

사람의 재능을 소중하게 여기고 각자의 재능을 통해 개성을 살리자는 마음으로 탄생.

직업과 직장의 경계를 허문 채 누구나 자신의 재능으로 즐겁게 일함으로써 자신만의 당당한 커리어를 쌓을 수 있도록 응원하고자 고안되었다. 혼자 하기 어려운 업무를 온라인으로 빠르게 해결 가능하다.

자신의 분야가 아니거나 지식이 없더라도 재능마켓을 통해 서로에게 부족한 재능을 거래함으로써 어려움을 해소하고 시간을 절약할 수 있다.

3. 기능 구현에 필요한 기술

Java

jQuery

JavaSript

HTML5

CSS3.0

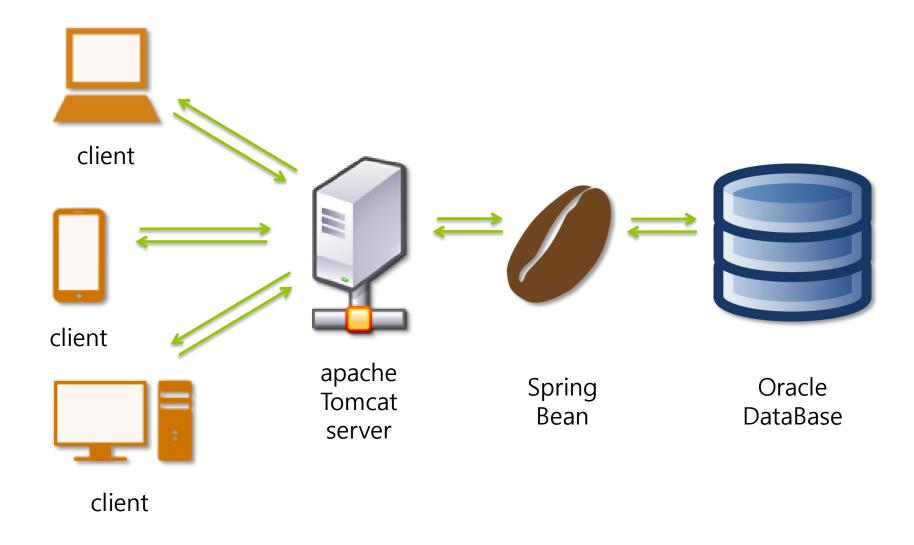
Bootstrap

MyBatis

Oracle

Tomcat8.0

4. 시스템 구성도



5. 역할 분담

균형적인 역할 분배를 위해 사전 난이도 예측을 실시하여 예측 평균을 기준으로 역할을 분담했다.

박수연, 선지연	메인페이지, 고객센터
김지훈, 정용욱	회원가입, 로그인, 마이페이지, 도와주세요
성규림	사이트소개, 분류, 사이트맵

하위기능	기능상세	행위주체	김지훈	박수연	선지연	성규림	정용옥	평균
		회원	*	하		중	하	하
	회원 로그인	회원			하	*		중상
	관리자 로그인	관리자	8	8		8	8	8.9
회원정보	회원정보관리 (수정, 탈회)	회원						
	구애관리	회원	*	8	하	*	하	중하
구예판매	판매관리	회원						
		회원, 관리자	하	상		중하	상	*
		관리자	하	하		하		하
	도움 조회	회원, 관리자						
	도움 등록	회원						
	도움 수정	회원						
	도움 삭제	회원, 관리자						
	제안 조회	회원, 관리자	상	8		중상	상	상
	제안 등록	회원						
	제안 수정	회원						
	제안 삭제	회원, 관리자						
	공지사항 조회	회원, 관리자						,
	공지사항 등록	관리자					하	
공지사항	공지사항 수정	관리자		*	20	¥		
	공지사항 삭제	관리자						중상
	공지사항 검색	회원, 관리자						
Q8A	질문 조회	회원, 관리자		8				
	질문 등록	회원	상					
	질문 수정	회원						
	질문 삭제	회원					No	상
	질문 검색	회원						
	답변 조회	회원, 관리자						
	답변 등록	관리자						
	답변 수정	관리자						
	답변 삭제	관리자						
	자주하는질문 조회	회원, 관리자					하	
FAQ	자주하는질문 등록	관리자						
	자주하는질문 수정	관리자						상
	자주하는질문 삭제	관리자						i
	자주하는질문 검색	회원, 관리자						
	상위분류 조회	회원, 관리자						
	상위분류 등록	관리자						
상위분류	상위분류 수정	관리자					상	최상
	상위분류 삭제	관리자						
	상위분류 검색	회원, 관리자						
	하위분류 조회	회원, 관리자	상	최상	최상	*		
	하위분류 등록	관리자						
하위분류	하위분류 수정	관리자					_	
	하위분류 삭제	관리자					8	જ
	하위분류 검색	회원, 관리자						
재능거래	구애 및 판매	회원						
		회원, 관리자	하	하		하		하
수면, 지연 : 메인페이지, 고객센터 지훈, 용옥 : 회원가임, 로그인, 마이페이지 규림 : 키위소개, 분류, 사이트램	Ū, 도와주세요				•			
	회원정보 구액번맥 공지사항 GBA GBA	에는 이 보는 이	Heat the color of the col	변환변환행원행원대한원본고인경제기자 보고인경제기자기자 보고인기자기자관리에기자기자관리에기자기자관리에기자기자기자기자기자지자기자기자지자기자	NemathNemathNemathNemathNemathNemath레르크이현로그이연리자200200200급리자료고이경기로고이기원200200200권원리기본리기본리기본리200200대표기본리기본리기본리200200200대표기본리기본리기본리200200200200대표교육기본리기본리200200200200200200대표기본리기본리기본리2002	변환변환10 </td <td>1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</td> <td>1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</td>	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

- 1. 사용자 요구사항 분석
- 2. Usecase Diagram
- 3. Usecase 명세서

02. 요구분석

1. 사용자 요구사항

사용자가 원하는 재능을 검색하여 정보를 얻고 재 능을 구매하거나 판매하는 플랫폼.

2. 요구사항 분석

사용자 : 판매를 희망하는 사용자와 구매 및 신청을 희망하는 자.

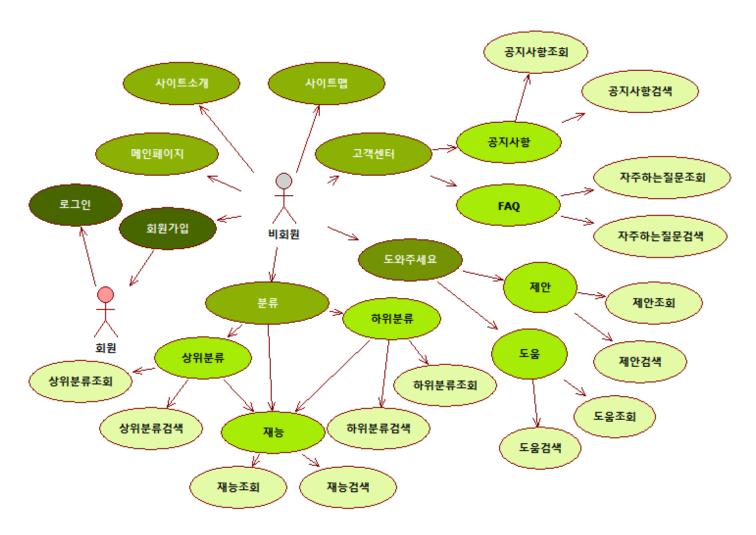
대기능	중기능	소기능	회원	관리자
	로그인 전	회원 가입	회원가입 시 비회원은 본인의 이메일, 비밀번호, 이름, 연락처 를 등록하여야 한다. 한 사항이 라도 누락될 시 회원가입이 불 가능해야 한다.	관리자는 폼 상에 별도 회원가 입 없어야 하며(DB로 가능), 관 리자가 본인 이외의 임의의 회 원을 등록하는 것은 불가능해 야 한다.
사용자		로그인	회원은 로그인이 가능한데, 로 그인 시에는 가입 시 등록했던 이메일과 비밀번호를 입력해야 한다.	관리자는 별도로 존재하는 관 리자 폼을 통해 관리자 로그인 이 가능해야 한다. 관리자가 임 의의 회원 계정으로 로그인하 는 것은 불가능해야 한다.
관련	로그인	회원 정보 수정	회원은 로그인후 개인 정보를 수정할 수 있어야 한다. 이메일 은 수정할 수 없으며 변경 가능 한 항목은 한눈에 알아보기 쉬 운 형태로 제공 되어져야 한다.	관리자는 로그인 후 관리자 개 인 정보를 수정할 수 있어야 한 다. 관리자가 임의로 회원의 정 보를 삭제하는 것은 불가능해 야 한다.
	후	회원 탈퇴	회원은 탈퇴가 가능해야 한다. 탈퇴 후 30일간 계정 정보가 보 존되어 보존기간 내 동일한 아 이디를 사용할 수 없어야 한다.	관리자는 폼 상에서는 탈퇴가 불가능해야 한다(DB로 가능). 회원관리에서 부적합한 회원을 삭제하는 것은 가능해야 한다.

대기능	중기능	소기능	회원	관리자
	재능 판매	조회, 검 색, 삭제	회원은 재능을 조회 및 검색할 수 있어야 하며, 본인이 등록한 재능은 삭제할 수 있어야 한다.	관리자는 재능을 조회 및 검색 할 수 있어야 하며, 부적합한 재능은 삭제할 수 있어야 한다.
		등록, 수정	회원은 판매하려는 자신의 재 능을 등록하거나 이미 등록한 재능을 수정할 수 있어야 한다.	관리자는 재능을 등록하거나 이미 등록된 회원의 재능을 수 정할 수 없어야 한다.
재능 및	재능 구매	구매	회원은 원하는 재능을 구매할 수 있어야 한다. 구매 시 결제 방법을 선택할 수 있어야 한다.	관리자는 회원의 재능 구매에 임의로 관여할 수 없어야 한다.
도와 주세요		수정, 취소	구매하기 전 주문 내역을 통해 구매하려는 재능을 수정하거나 삭제할 수 있어야 한다.	관리자는 회원의 재능 주문 내 역 수정 및 삭제에 임의로 관여 할 수 없어야 한다.
	재능 신청	조회, 검 색, 삭제	회원은 도와주세요를 통해 신 청된 재능 조회 및 검색이 가능 해야 한다. 본인이 등록한 도움 은 삭제가 불가능해야 한다.	관리자는 도와주세요를 통해 신청된 재능 조회 및 검색이 가 능해야 한다. 부적합한 재능 신 청은 삭제가 가능해야 한다.
		제안, 수정	회원은 도움에 관해 제안할 수 있어야 하며, 이미 제안한 글은 수정할 수 있어야 한다.	관리자는 도움에 관해 제안 및 수정이 불가능해야 한다.

대기능	중기능	소기능	회원	관리자
	공지	조회, 검색	회원은 공지사항을 조회하거나 검색할 수 있어야 한다.	관리자는 공지사항을 조회하거 나 검색할 수 있어야 한다.
	사항	등록, 수 정, 삭제	회원은 공지사항에 대해 등록, 수정 및 삭제의 권한이 없어야 한다.	관리자는 공지사항을 등록하거 나 이미 등록된 공지사항을 수 정 및 삭제할 수 있어야 한다.
고객	O 91 A	조회, 검 색, 삭제	회원은 질문을 조회 및 검색할 수 있어야 하며, 본인이 등록한 질문은 삭제가 가능해야 한다.	관리자는 질문을 조회 및 검색 할 수 있어야 하며, 부적합한 질문은 삭제가 가능해야 한다.
센터	Q&A	등록, 수정	회원은 질문을 등록하거나 이 미 등록한 질문을 수정할 수 있 어야 한다.	관리자는 질문 등록 및 수정은 불가능해야 하나 답변 등록 및 수정은 가능해야 한다.
	Γ Λ ()	조회, 검색	회원은 FAQ를 조회하거나 검색 할 수 있어야 한다.	관리자는 FAQ를 조회하거나 검 색할 수 있어야 한다.
	FAQ	등록, 수 정, 삭제	회원은 FAQ에 대해 등록, 수정 및 삭제의 권한이 없어야 한다.	관리자는 FAQ를 등록하거나 이 미 등록된 FAQ를 수정 및 삭제 할 수 있어야 한다.

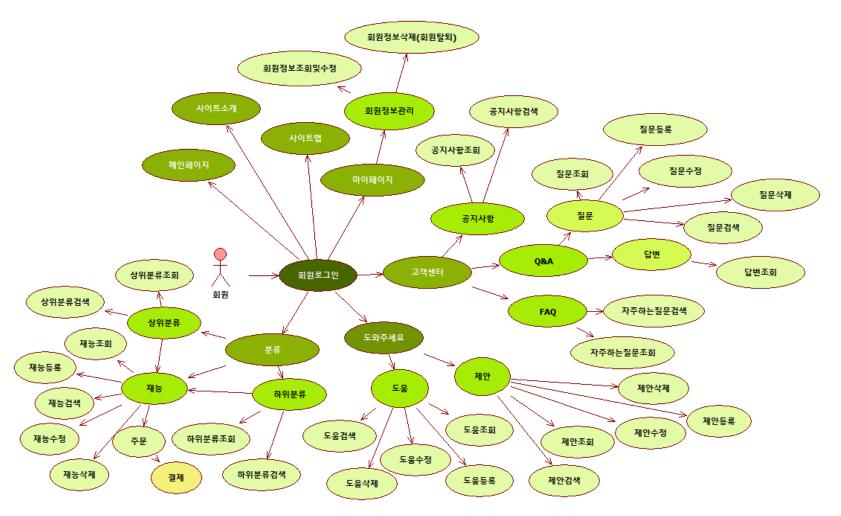
2. Usecase Diagram

1. 비회원



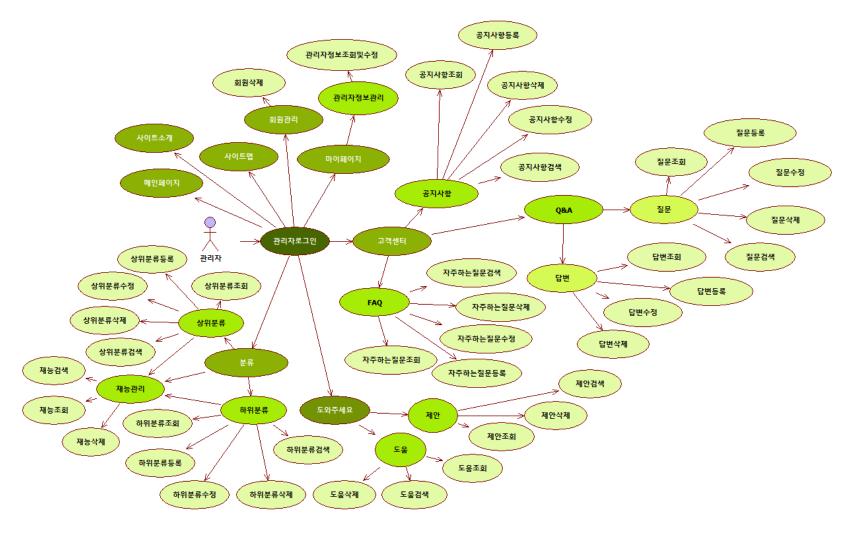
2. Usecase Diagram

2. 회원



2. Usecase Diagram

3. 관리자



1. Actor

액터 명	설명
사용자	회원과 비회원을 일반화함. KIWI 시스템 기능을 이용하는 사람.
비회원	회원가입을 하지 않고 이용하는 사람. 이용 가능한 기능이 제한적이다.
회원	회원가입 후 이용하는 사람. 로그인을 통해 회원 권한으로 제공되는 대부분의 기능들을 이용할 수 있다.
관리자	총 시스템을 관리. 회원관리, 재능 관리, 서비스(고객센터) 등을 관리한다.

2. Usecase_회원가입 및 로그인 관련

유스케이스 명	설명
회원가입	사용자는 키위 시스템의 모든 기능을 이용하기 위해서 자신의 정보를 시스템에 등록한다. 그리고 등록한 자신의 정보를 수정할 수 있으며, 더 이상 시스템을 이용하지 않으면 탈퇴신청을 할 수 있다.
로그인 / 로그아웃	사용자가 로그인한 사용자만 이용할 수 있는 기능을 쓰기 위해 자신의 아이디와 암호를 입력하여 로그인하거나, 로그아웃함.

2. Usecase_재능 및 분류 관련

유스케이스 명	설명
분류	재능의 종류를 구분해놓은 카테고리에 해당한다. 상위분류와 하위 분류를 통해 재능의 종류를 결정한다.
상위분류	재능을 구분하는 큰 맥락. 회원은 조회 및 검색이 가능하다. 관리자 는 조회, 등록, 수정, 삭제, 검색이 가능하다.
하위분류	재능을 구분하는 작은 맥락. 상위분류를 상세화한다. 관리자는 조회, 등록, 수정, 삭제, 검색이 가능하다.
재능	회원이 기부하고자 하는 재능을 등록하거나 도움이 필요한 재능을 요청할 수 있다. 회원은 조회, 등록, 검색이 가능하며 본인이 등록한 글은 수정 및 삭제도 가능하다.
재능구매	판매자가 올려놓은 재능을 리스트에서 원하는 재능을 선택하여 구매한다.
재능신청	'도와주세요'를 통해 사용자가 필요한 재능을 신청할 수 있다.
재능판매	자신이 판매할 재능을 상세하게 설명과 가격 등을 정하고 등록한다.

2. Usecase_메인, 도와주세요, 고객센터 관련

유스케이스 명	설명
메인화면	새롭게 등록된 글들을 확인 할 수 있으며 상위 메뉴를 한눈에 확인할 수 있어야 한다 모든 사용자는 메인 화면에서 다른 메뉴로 이동이 가능 하다.
도와주세요	사용자는 재능이 필요한 경우, 도와주세요 게시판에서 도움을 신청 할 수 있다.
공지사항	모든 사용자는 공지사항 게시판을 조회 검색할 수 있어야 한다 관리자는 공지사항을 조회, 등록, 수정, 삭제, 검색 할 수 있어야 한 다. 주요한 공지 글은 따로 표시를 해줘야 한다.
Q&A	사용자는 시스템에 대해 궁금증 등을 관리자에게 문의하는 글을 등록, 삭제, 수정, 검색, 조회할 수 있다. 비회원은 조회 검색만 가능하다. 관리자는 조회, 등록, 수정, 삭제, 검색 할 수 있어야 한다.
FAQ	사용자는 자주 문의 하는 질문과 답변이 미리 등록 되어서 답변을 기다리지 않고 확인할 수 있지만 사용자는 글을 작성 할 수 없다 . 관리자는 조회, 등록, 수정, 삭제, 검색 할 수 있어야 한다.

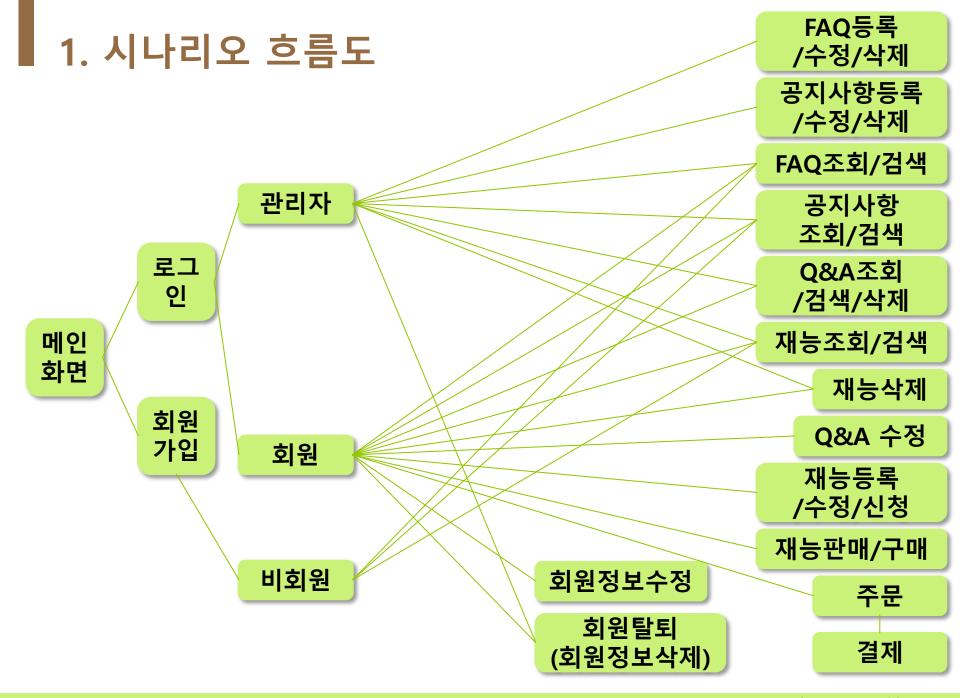
·· 사기리고 그림고	
2. 세부 시나리오	
B. DB 설계 모델링	

4. DB 설계 총괄

1 시나리오 ㅎ르도

- 5. 데이터 명세
- 6. UI 프로토타이핑

03. 시스템 설계



1. 재능 검색 시나리오

SC1. 원하는 재능이 있을 경우

- 1. 사용자가 원하는 검색어를 입력한다.
- 2. 상, 하 분류별 재능을 DB에서 검색한다.
- 재능DB에 검색어에 맞는 재능을 가져와 리스트로 보여 주고 같은 것끼리 비교할 수 있게 해준다.
- 4. 재능DB에 검색어에 맞는 재능이 있다면 그 재능들을 출력하여 리스트로 보여준다.

1. 재능 검색 시나리오

SC2. 원하는 재능이 없을 경우

- 1. 사용자가 원하는 종류의 재능을 요청한다.
- 2. 전문가나 판매자가 제안을 한다.
- 3. 사용자가 제안을 받아들여 서로 목적을 이룬다.

2. 재능 구매 시나리오

SC1. 재능리스트에서 재능을 선택하여 구매한다.

사전조건 : 재능이 등록되어 있는 경우

- 1. 액터가 재능 정보 리스트를 요청한다.
- 2. 시스템은 재능을 DB에서 리스트를 가져와 출력한다.
- 3. 액터는 리스트에서 재능을 확인하여 선택한다.
- 4. 시스템은 선택된 재능의 상세 정보를 출력한다.
- 5. 액터는 재능 상세 정보를 확인하고 구매요청을 한다.
- 6. 시스템은 결제정보 입력창을 출력하고 결제 창을 출력하고 정보 입력을 기다린다.
- 7. 액터는 결제 정보를 입력한다.
- 8. 시스템은 결제 정보 입력의 유효성을 검사한다.
- 9. 시스템은 구매요청 정보를 액터의 해당 페이지에 등록 처리한다.
- 10. 액터와 판매자는 등록된 구매요청 정보를 확인한다.
- 11. 판매자가 재능 판매 결과를 입력한다.
- 12. 시스템은 판매 결과를 구매자와 판매자에게 알린다.

2. 재능 구매 시나리오

SC2. 재능 검색 창에서 키워드로 재능을 검색하여 재능을 구매한다.

사전 조건: 재능이 등록되어 있는 경우

- 1. 액터가 재능 리스트에서 검색 키워드로 재능을 검색한다.
- 2. 시스템은 재능DB에서 해당 재능 정보를 가져와 출력한다.
- 3. 액터는 리스트에서 재능을 확인하여 선택한다.
- 4. 이하 SC1의 5와 동일함.

3. 재능 판매 시나리오

SC1. 메인 화면에서 재능리스트를 통해 재능 판매 페이지로 이동한다.

- 1. 재능 팔기 신청
- 자신이 판매할 재능에 대한 판매 페이지로 이동한다.
- 재능 팔기를 신청하면 신청서 작성 화면으로 넘어간다.
- 2. 신청서 작성
- 신청서 입력 항목을 입력하고 판매 약관에 동의한다.
- 신청하기 버튼을 누르면 판매 신청이 완료된다.
- 취소 버튼을 클릭하면 재능 리스트로 돌아간다.
- 3. 신청내역 확인
- 판매 신청한 재능의 목록을 확인한다.
- 취소를 클릭하면 재능 판매 신청이 취소된다.

3. 재능 판매 시나리오

- SC2. 메인 화면에서 도와주세요 메뉴를 통해 재능요청 리스트로 이동한다.
 - 1. 재능이 필요한 사용자가 올려놓은 정보를 확인한다.
 - 2. 제안하기를 통해 사용자와 의사소통을 한다.
 - 3. 성공하게 되면 구매/결제를 진행한다.

3. 고객센터 시나리오_공지사항

- 공지사항을 조회하고 검색할 수 있다.

3. 고객센터 시나리오_질문하기

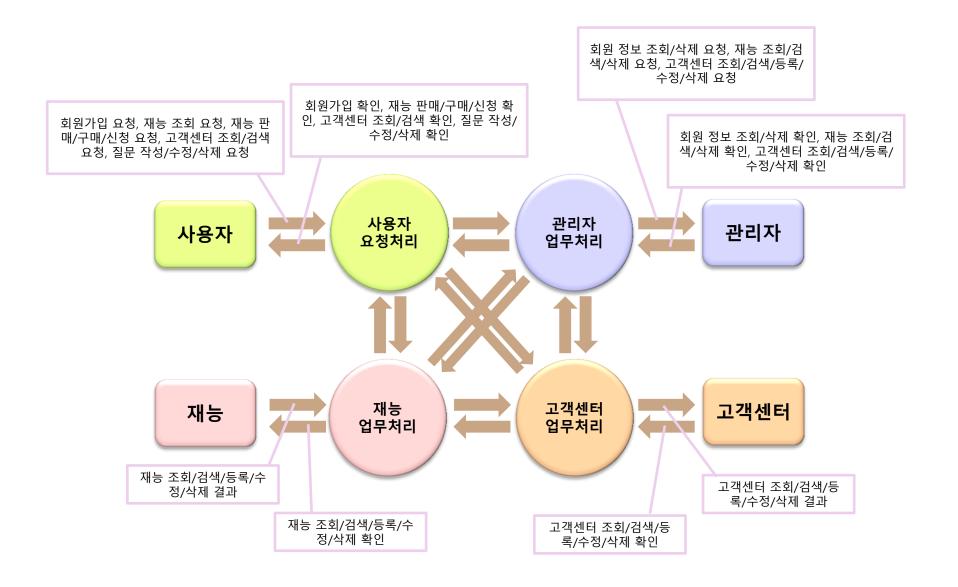
SC1. 원하는 질문 내용이 있을 경우

- 자신이 필요한 정보를 FAQ로 확인할 수 있다.

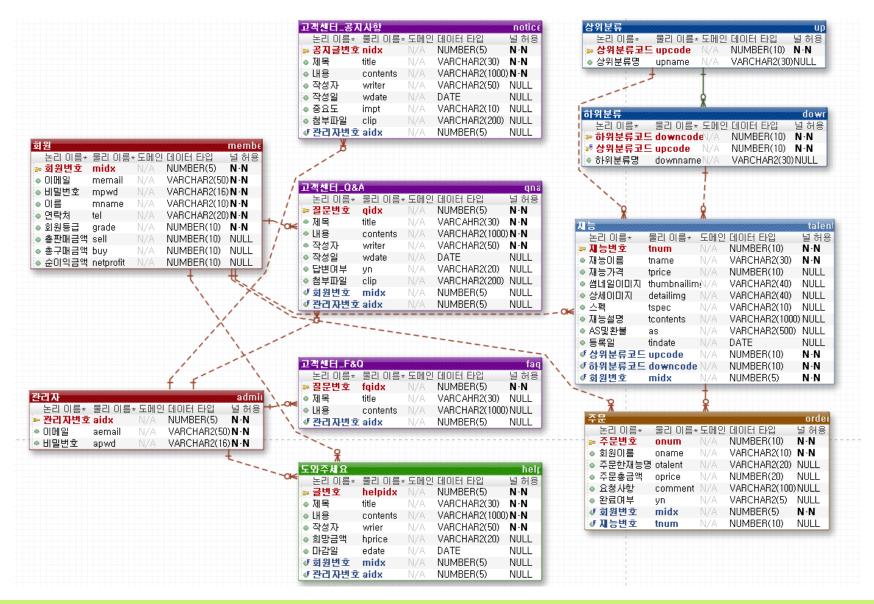
SC2. 원하는 질문 내용이 없을 경우

- FAQ에 없는 정보라면 Q&A에서 관리자에게 직접 궁금한 사항을 문의할 수 있다.

3. DB 설계 모델링



4. DB 설계 총괄



1. 사용자

1_1. 회원(member)

논리 이름*	물리 이름*	도메인	데이터 타입	널 허용
🖙 회원번호	midx	N/A	NUMBER(5)	N-N
● 이메일	memail	N/A	VARCHAR2(50)	N-N
● 비밀번호	mpwd	N/A	VARCHAR2(16)	N-N
● 이름	mname	N/A	VARCHAR2(10)	N-N
◉ 연락처	tel	N/A	VARCHAR2(20)	N-N
◉ 회원등급	grade	N/A	NUMBER(10)	N-N
◉ 총판매금액	sell	N/A	NUMBER(10)	NULL
◉ 총구매금액	buy	N/A	NUMBER(10)	NULL
● 순미익금액	netprofit	N/A	NUMBER(10)	NULL

1_2. 관리자(admin)

논리 이름*	물리 이름*	도메인	데이터 타입	널 허용
🅶 관리자변호	aidx	N/A	NUMBER(5)	N·N
• 이메일	aemail	N/A	VARCHAR2(50)	N-N
● 비밀번호	apwd	N/A	VARCHAR2(16)	N·N

2. 재능 및 분류

2_1. 상위분류(up)

```
논리 이름* 물리 이름* 도메인 데이터 타입 널 허용

>> 상위분류코드 upcode N/A NUMBER(10) N·N

● 상위분류명 upname N/A VARCHAR2(30)NULL
```

2 3. 재능

		E BILOI	FILOUET ETOT	14 -10
논리 이름*	물리 이름*	도메인		널 허용
☞ 제능번호	tnum	N/A	NUMBER(10)	N-N
◎ 재능이름	tname	N/A	VARCHAR2(30)	N-N
◎ 재능가격	tprice	N/A	NUMBER(10)	NULL
◎ 썸네일이미지	thumbnailim	iN/A	VARCHAR2(40)	NULL
◎ 상세이미지	detailimg	N/A	VARCHAR2(40)	NULL
◎ 스펙	tspec	N/A	VARCHAR2(10)	NULL
◎ 재능설명	tcontents	N/A	VARCHAR2(1000)	NULL
● AS및환불	as	N/A	VARCHAR2(500)	NULL
◎ 등록일	tindate	N/A	DATE	NULL
♂ 상위분류코드	upcode	N/A	NUMBER(10)	N-N
♂하위분류코드	downcode	N/A	NUMBER(10)	N-N
∉ 하원변호	midx	N/A	NUMBER(5)	N-N

2_2. 하위분류(down)

```
논리 이름* 물리 이름* 도메인 데이터 타입 널 허용

하위분류코드 downcodeN/A NUMBER(10) N·N

5 상위분류코드 upcode N/A NUMBER(10) N·N

◆ 하위분류명 downnameN/A VARCHAR2(30)NULL
```

3. 고객센터

3_1. 공지사항(notice)

논리 이름*	물리 이름*	도메인	데이터 타입	널 허용
🍃 공지글번호	nidx	N/A	NUMBER(5)	N-N
⊚ 제목	title	N/A	VARCHAR2(30)	N·N
⊚ 내용	contents	N/A	VARCHAR2(1000)	N·N
◎ 작성자	writer	N/A	VARCHAR2(50)	NULL
◎ 작성일	wdate	N/A	DATE	NULL
◎ 중요도	impt	N/A	VARCHAR2(10)	NULL
◎ 첨부파일	clip	N/A	VARCHAR2(200)	NULL
♂ 관리자번호	aidx	N/A	NUMBER(5)	NULL

3_3. **FAQ**(faq)

	논리 이름*	물리 이름*	도메인	데이터 타입	널 허용
==	질문번호	fqidx	N/A	NUMBER(5)	N·N
0	제목	title	N/A	VARCAHR2(30)	NULL
0	내용	contents	N/A	VARCHAR2(1000))NULL
ø	관리자번호	aidx	N/A	NUMBER(5)	NULL

3_2. Q&A(qna)

	논리 이름*	물리 이름*	도메인	데이터 타입	널 허용
B=	질문번호	qidx	N/A	NUMBER(5)	N-N
0	제목	title	N/A	VARCAHR2(30)	N-N
0	내용	contents	N/A	VARCHAR2(1000)	N-N
0	작성자	writer	N/A	VARCHAR2(50)	N-N
0	작성일	wdate	N/A	DATE	NULL
0	답변여부	yn	N/A	VARCHAR2(20)	NULL
0	첨부파일	clip	N/A	VARCHAR2(200)	NULL
ø	회원번호	midx	N/A	NUMBER(5)	NULL
ø	관리자번호	aidx	N/A	NUMBER(5)	NULL

4. 도와주세요(help)

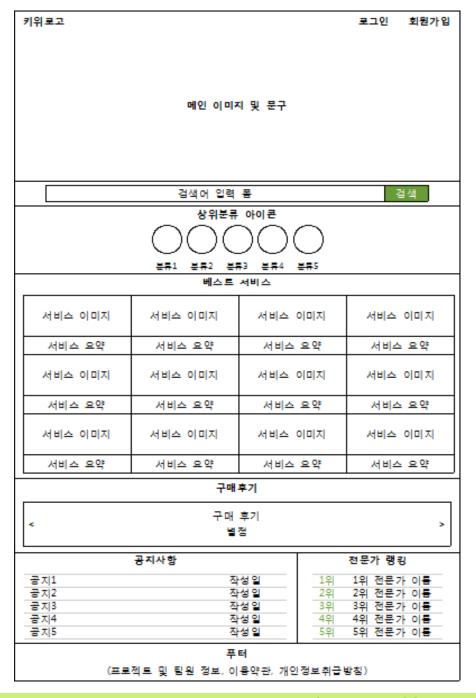
논리 이름*	물리 이름*	도메인	데이터 타입	널 허용
🍃 글번호	helpidx	N/A	NUMBER(5)	N·N
⊚ 제목	title	N/A	VARCHAR2(30)	N-N
⊚ 내용	contents	N/A	VARCHAR2(1000)	N-N
◎ 작성자	wrier	N/A	VARCHAR2(50)	N-N
⊚ 희망금액	hprice	N/A	VARCHAR2(20)	NULL
◎ 마감일	edate	N/A	DATE	NULL
♂회원번호	midx	N/A	NUMBER(5)	NULL
₹관리자번호	aidx	N/A	NUMBER(5)	NULL

5. 주문(order)

논리 이름*	물리 이름*	도메인	데이터 타입	널 허용
⇒ 주문번호	onum	N/A	NUMBER(10)	N-N
◎ 회원이름	oname	N/A	VARCHAR2(10)	N-N
◎ 주문한재능명	otalent	N/A	VARCHAR2(20)	NULL
◎ 주문총금액	oprice	N/A	NUMBER(20)	NULL
◎ 요청사항	comment	N/A	VARCHAR2(100)	NULL
◎ 완료여부	yn	N/A	VARCHAR2(5)	NULL
♂ 회원번호	midx	N/A	NUMBER(5)	N·N
∉ 제능번호	tnum	N/A	NUMBER(10)	NULL

6. UI 프로토타이핑

1. 메인 화면(성규림)





3. 마이페이지(김지훈)

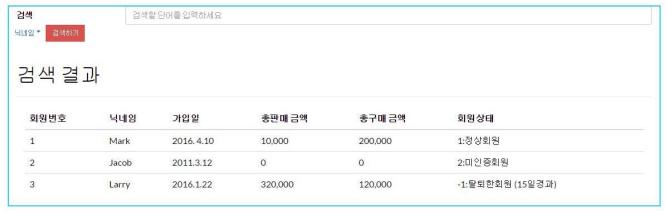




4. 회원정보수정 (김지훈)

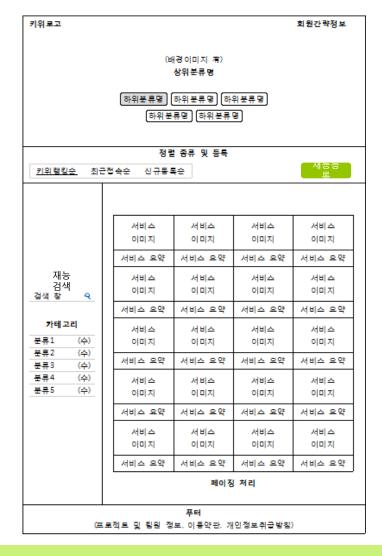
5. 관리자 회원관리 및 회원관리 상세보기 (김지훈)





최근 가입한 회원 ▼	판매금액 🔻	구매금액 🔺	닉네임 🔺	순이익금액 ▼	탈퇴일수 ▼
Mark/2016/4/10	Jacob/0	Mark/200,000	Mark	Mark/-190,000	Larry/15일
Larry/2016/1/22	Mark/10,000	Larry/120,000	Larry	Jacob/0	
Jacob/2011/3/12	Larry/320,000	Jacob/0	Jacob	Larry/200,000	

6. 재능 목록 조회(성규림), 재능 상세 조회(선지연)

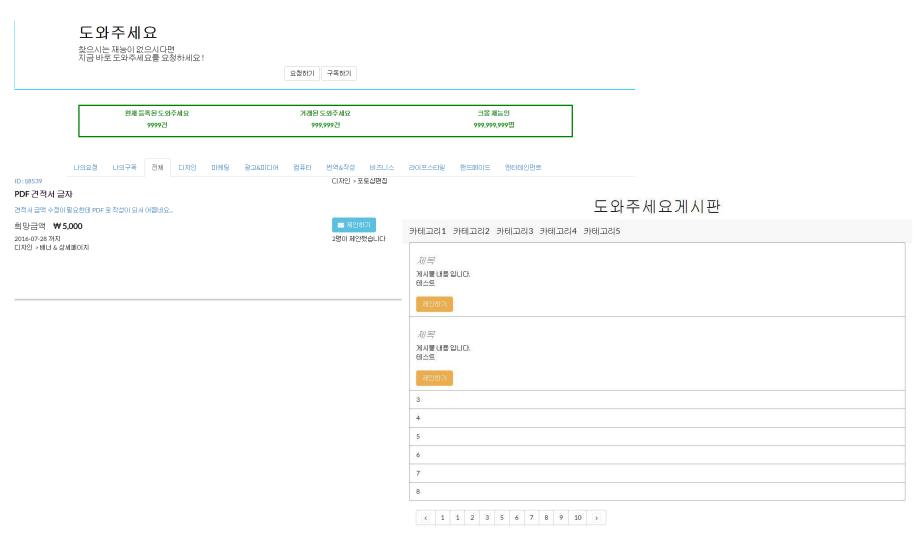




7. 재능등록 (선지연)



8. 도와주세요(정용욱, 김지훈)



9. 제안하기(김지훈)



10. 고객센터_공지사항 목록 조회, 상세조회(박수연)

키위의 다양한 소식을 전해 드립니다. 15 [공지] 서버 개선 작업으로 인한 이용 제한 안내 2016.06.21 24 14 [공지] NEW 재능등록페이지 2016.06.20 80 13 [공지] 재능 클린 정책을 시행합니다. 2016.06.10 12 [공지] 카카오페이 이제 시작됩니다. 2016.05.12 50 11 [공지] 서버 개선 작업으로 인한 이용 제한 안내 2016.06.21 24 10 [공지] NEW 재능등록페이지 2016.06.20 80 9 [공지] 재능 클린 정책을 시행합니다. 2016.06.10 29 8 [공지] 카카오페이 이제 시작됩니다. 2016.05.12 50 7 [공지] 서버 개선 작업으로 인한 이용 제한 안내 2016.06.21 24 6 [공지] NEW 재능등록페이지 2016.06.20

공지사항 키위의 다양한

키위의 다양한 소식을 전해 드립니다.

서버 개선 작업으로 인한 이용 제한 안내

무엇이 바뀌나요?

[마이크몽]

크몽에서의 모든 활동 및 공지들을 한 눈에 확인할 수 있습니다.

[프로필]

보다 다양한 정보들을 제공합니다.

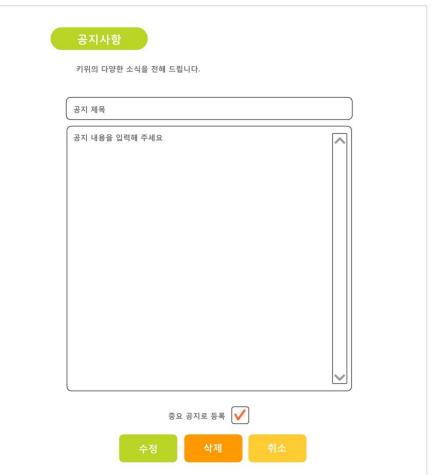
[판매/구매]

- 각 상황 별로 필요한 버튼들만 쏙쏙 보여주어, 보다 빠르고 편리한 거래가 가능합니다.
- 2. 기존 구매자의 결제 > 판매자의 주문접수 > 거래시작 변경 - 구매자의 결제 > 거래시작 (구매자의 결제가 시작되면, 즉시 거래가 시작됩니다.)

뒤로가기

11. 고객센터_공지사항 등록, 수정 및 삭제(박수연)



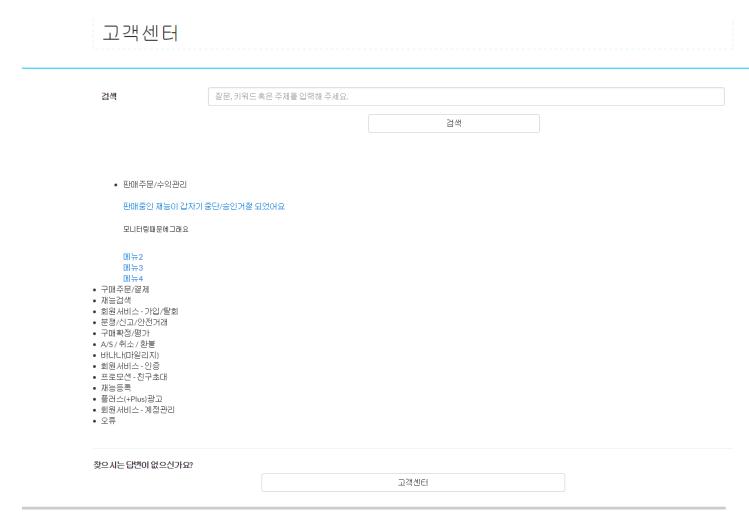


12. 고객센터_Q&A 질문 등록(정용욱, 박수연)





13. 고객센터_FAQ(정용욱)



14. 주문하기(선지연)



15. 사이트맵(김지훈)

Site Map

헤더

사이드텍스트

대분류1

- 소제목1 소제목2 소제목3

대분류1

- 소제목1 소제목2 소제목3



대분류1

- 소제목1 소제목2 소제목3

대분류1

- 소제목1 소제목2 소제목3



서브



대분류1

- 소제목1 소제목2 소제목3

감사합니다.