

캡스톤 프로젝트 |

UNI SPACE

경동대학교 컴퓨터공학과

2024035 신석환

2224065 주예진

목차

1 배경 및 목표

프로젝트 제작 배경 및 목표

2 실용적 근거

프로젝트가 필요한 실용적 근거

3 시스템 구성도

프로젝트 시스템 예상 구성도

4 계획서

프로젝트 개발 계획

5 구현사항

프로젝트 구현사항

6 결론

프로젝트 목표 및 기대 효과

7 참고문헌

프로젝트 참고문헌 소개

배경 및 목표



현재 기존의 협업 툴들을 사용하면서 느낀 장단점을 분석해 보다 효율적인 협업 툴을 대학생에게 맞게 웹 사이트로 구현하고자 함



대학생들이 과제 관리, 팀 프로젝트 커뮤니케이션 등의 다양한 학업 활동을 한 곳에서 할 수 있도록 구현

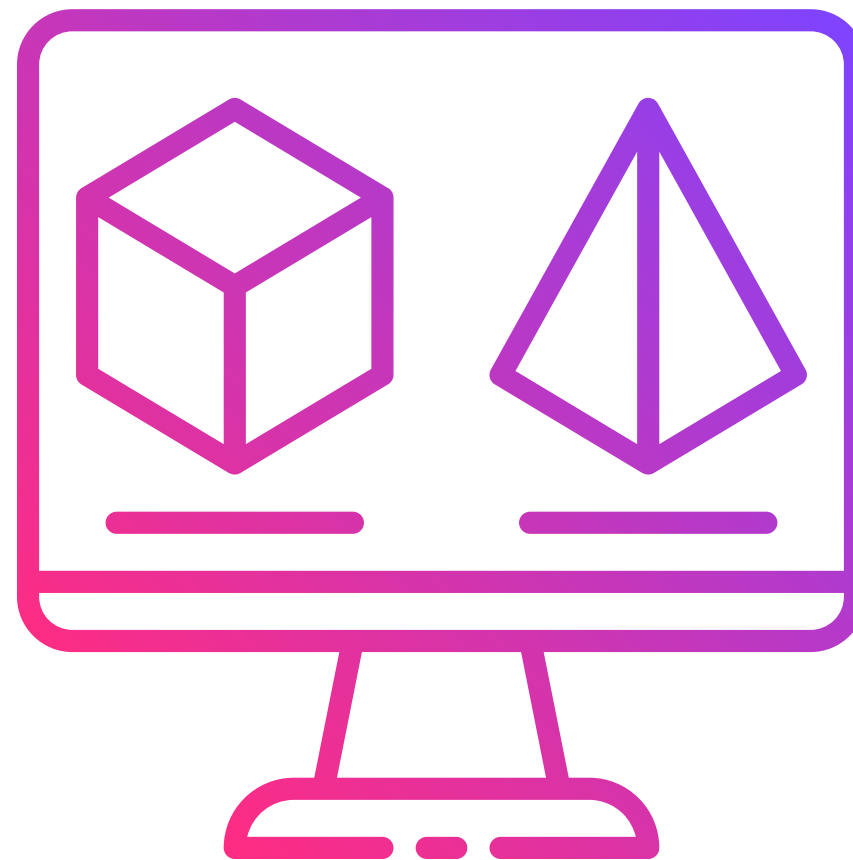


처음 사용하는 사람들도 접근하기 쉽도록 UI/UX를 기존 협업 툴보다 간편하게 구현

실용적 근거



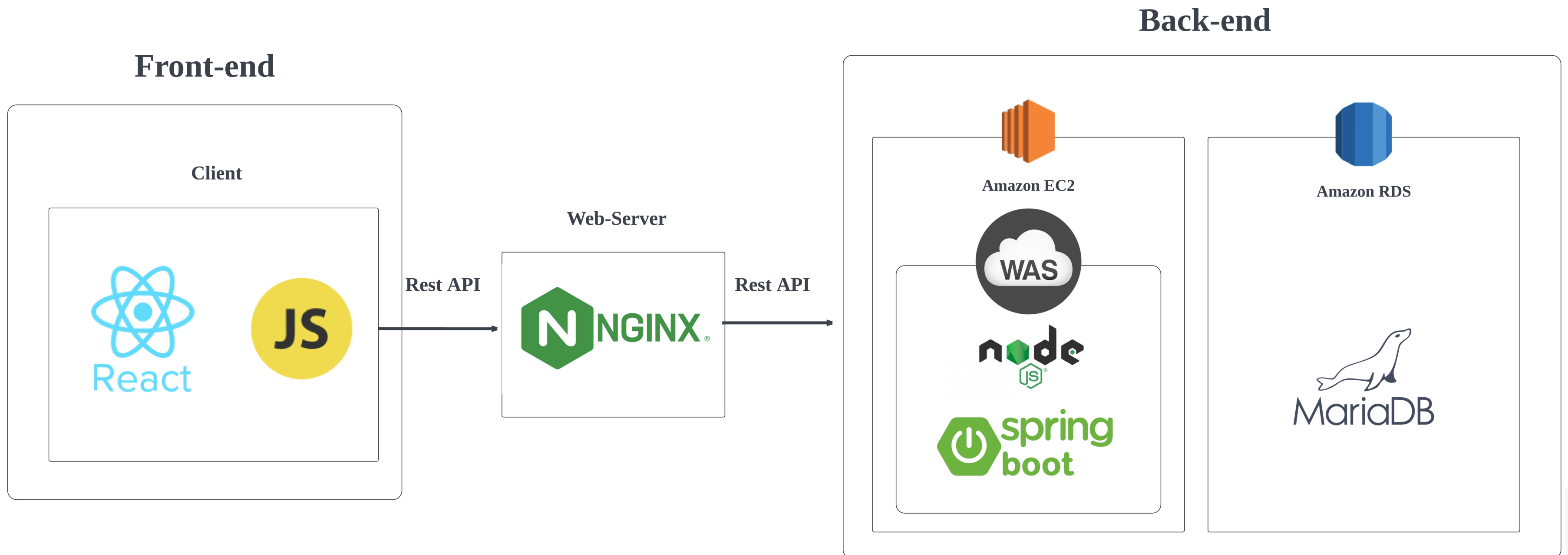
효율적인 협업 도구



통합된 플랫폼 제공

- 팀 프로젝트, 조별 과제를 수행하는 일이 잦은 대학생들을 위한 체계적인 협업 도구가 없어 협업을 위한 기능을 제공함으로써 원활한 진행 도움
- 여러 디지털 노트 플랫폼 사용으로 인한 효율성 저하를 해결하기 위해 노트 정리, 팀 협업, 일정 관리 등 필요한 기능을 하나의 플랫폼에 제공해 정보의 통합성 증가

시스템 구성도



계획서

1주차	2주차	3주차	4주차	5주차	6주차	7주차	8주차	9주차	10주차	11주차	12주차	13주차	14주차	15주차	
프로젝트 계획 구체화		프론트엔드 개발				백엔드 구축				통합 작업 및 개선		테스트 및 디버깅		최종 검토	
		<div>- 기본 레이아웃 및 컴포넌트 구조 개발</div> <div>- 주요 페이지 및 기능 개발</div> <div>- API 연동 및 데이터 바인딩 작업</div> <div>- 주요 기능 테스트</div>				<div>- 데이터베이스 설계 및 기본 엔티티 구축</div> <div>- 주요 비즈니스 로직 구현(사용자 인증, 데이터 처리)</div> <div>- API 개발 및 프론트엔드와의 연동 작업</div> <div>- 추가 기능 개발 및 성능 최적화</div>				<div>- 프론트엔드 백엔드 완전한 통합 테스트</div> <div>- 통합 과정에서 발견된 버그 수정 및 최종 기능 추가</div>					

구현 사항

1

회원가입 및 로그인

- 회원가입 : 이름, 이메일 주소, 비밀번호, 닉네임
- 로그인 : 이메일 주소, 비밀번호

2

워크스페이스

- 캘린더를 통한 스케줄 관리
- 마크다운 기반으로 한 채팅방
- 단체 채팅, 단체 음성 통화 및 화면 공유 기능

3

친구 관리

- 친구 신청
- 일대일 채팅

4

추가 기능

- 추후 필요하다고 생각하는 기능

결론

1 All-in-One 워크스페이스

- 대학생들이 학업과 협업을 보다 체계적이고 효율적으로 관리할 수 있는 올인원(All-in-One) 워크스페이스 플랫폼을 구축하는 것을 목표로 함

2 체계적인 일정 관리

- 프로젝트를 통해 대학생들이 학업 계획, 과제 관리, 팀 프로젝트 조율 등의 다양한 학업 활동을 한 곳에서 관리할 수 있도록 지원하고자 함

참고문헌

- WithSpace-Capstone GitHub
<https://github.com/WithSpace-Capston>
- [프로젝트] 캡스톤디자인 후기 - 대학생들을 위한 워크스페이스 - 동준이 블로그
<https://dongjun-yi.github.io/posts/Capston/>
- 실전! 스프링 부트와 리액트로 시작하는 모던 웹 애플리케이션 개발 - 주하 한쿨라 지음, 위키북스