

OPEN API를 활용한 스마트 웹&앱 콘텐츠

Good-Ping

네이버 웹툰 굿즈 사이트 리뉴얼



오호준

|

성보경

|

박연희

소개 순서

01 팀 소개

02 프로젝트 소개

03 개발환경

04 UI·UX 설계 및 디자인

05 개발 기간

06 시연 영상

07 자체 평가 및 소감

08 마무리



오호준
팀장

- 디자인
- 프론트엔드



성보경
팀원

- 프론트엔드
- 백엔드



박연희
팀원

- 디자인
- 프론트엔드

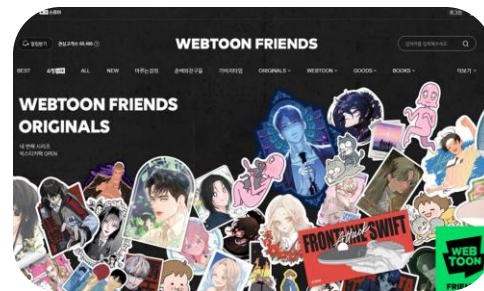
프로젝트 소개

WEBTOON



FRIENDS

네이버 웹툰 굿즈 사이트 리뉴얼



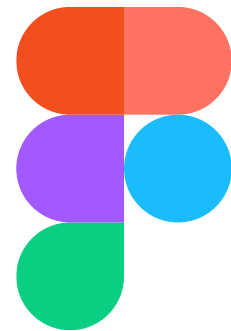
Good-Ping

- 웹툰의 꾸준한 인기와 함께 웹툰의 굿즈 판매
- 본인이 좋아하는 웹툰 굿즈의 소식을 바로 알 수 있으면 좋겠다고 생각하여 이를 알림톡으로 보내려 함.

기대 효과

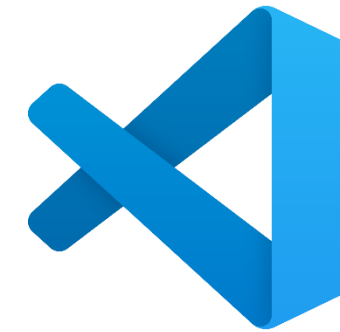
- 고객 니즈, 물량 확보, 홍보 효과

Design Tool



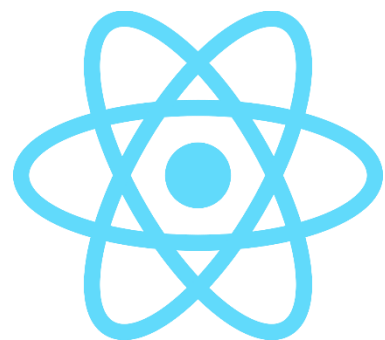
Figma

Dev Tool



Visual Studio Code

Front-End



React



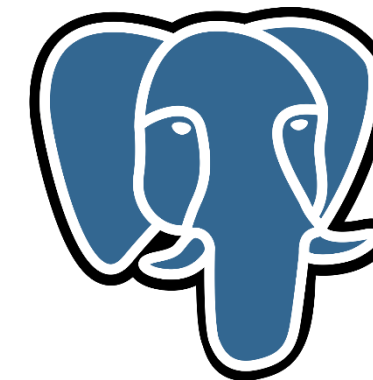
CSS

Back-End



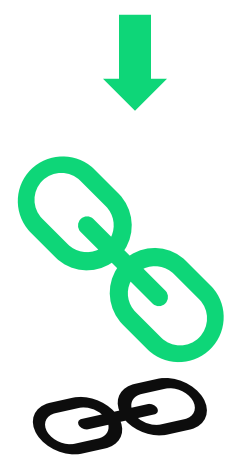
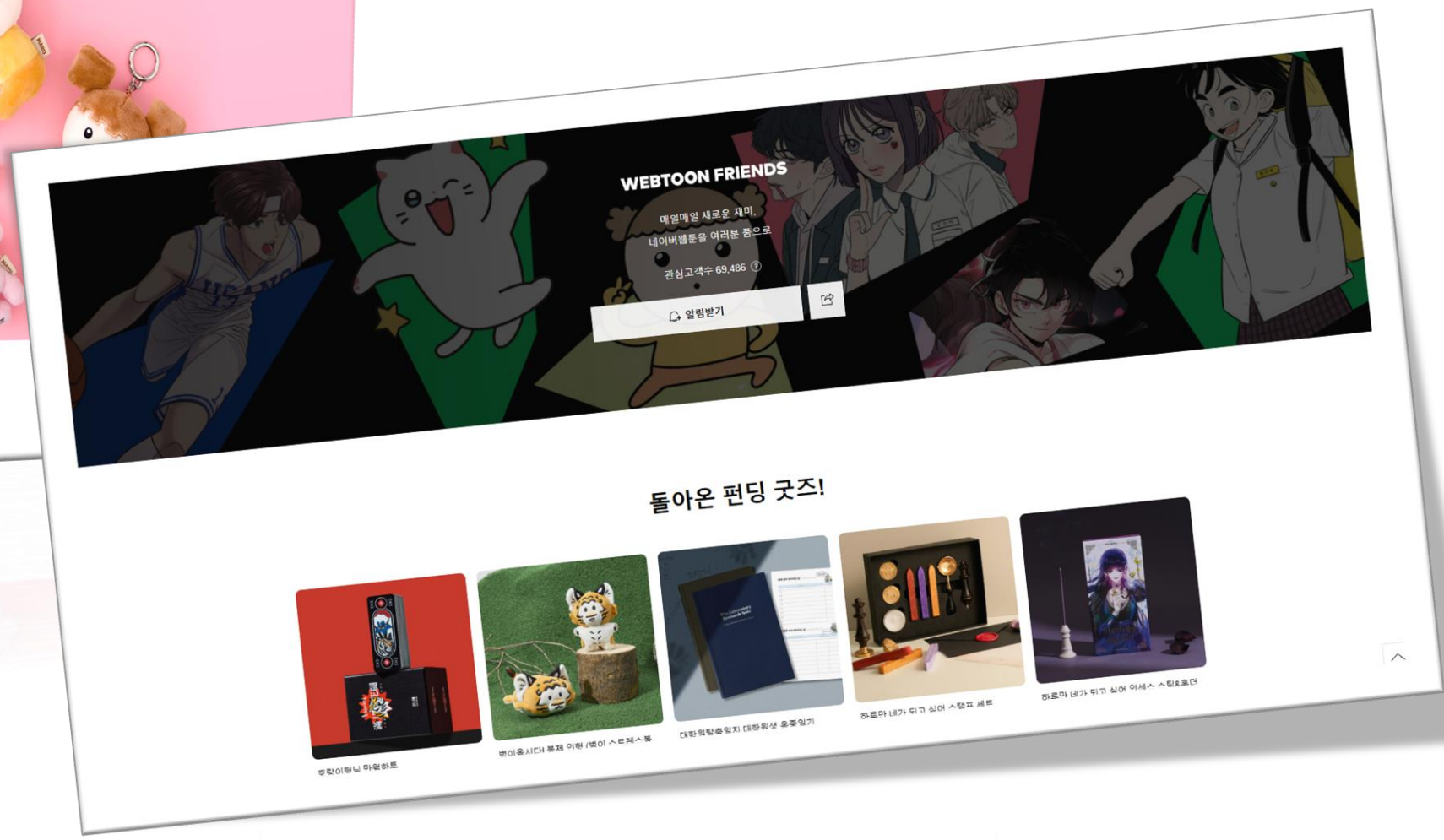
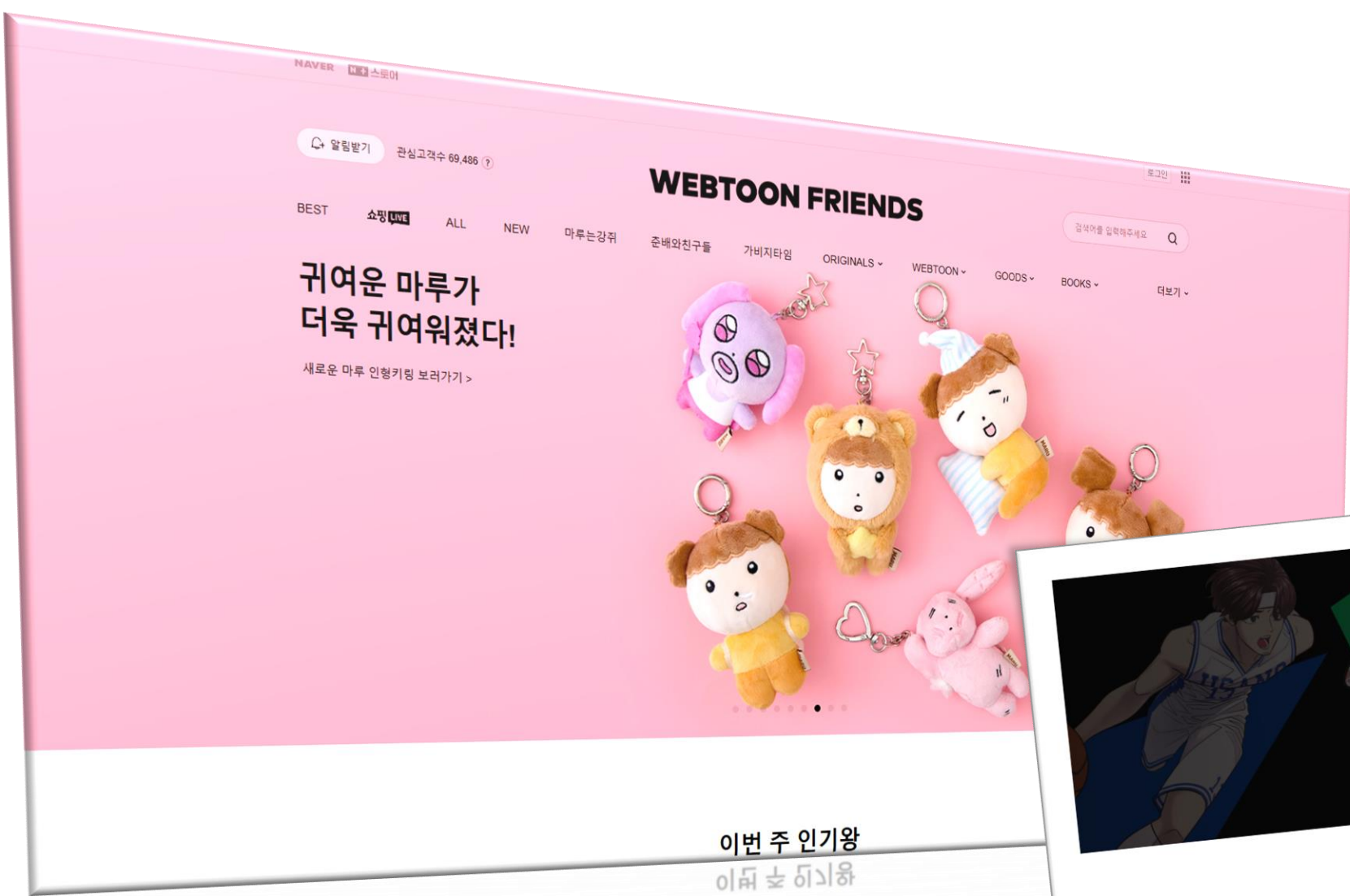
Node.js

DB/DBMS



PostgreSQL

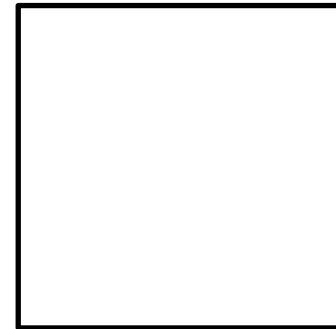
WEBTOON FRIENDS



Main



#008000



#FFFFFF

Sub



#FF0000



#004E00

Font

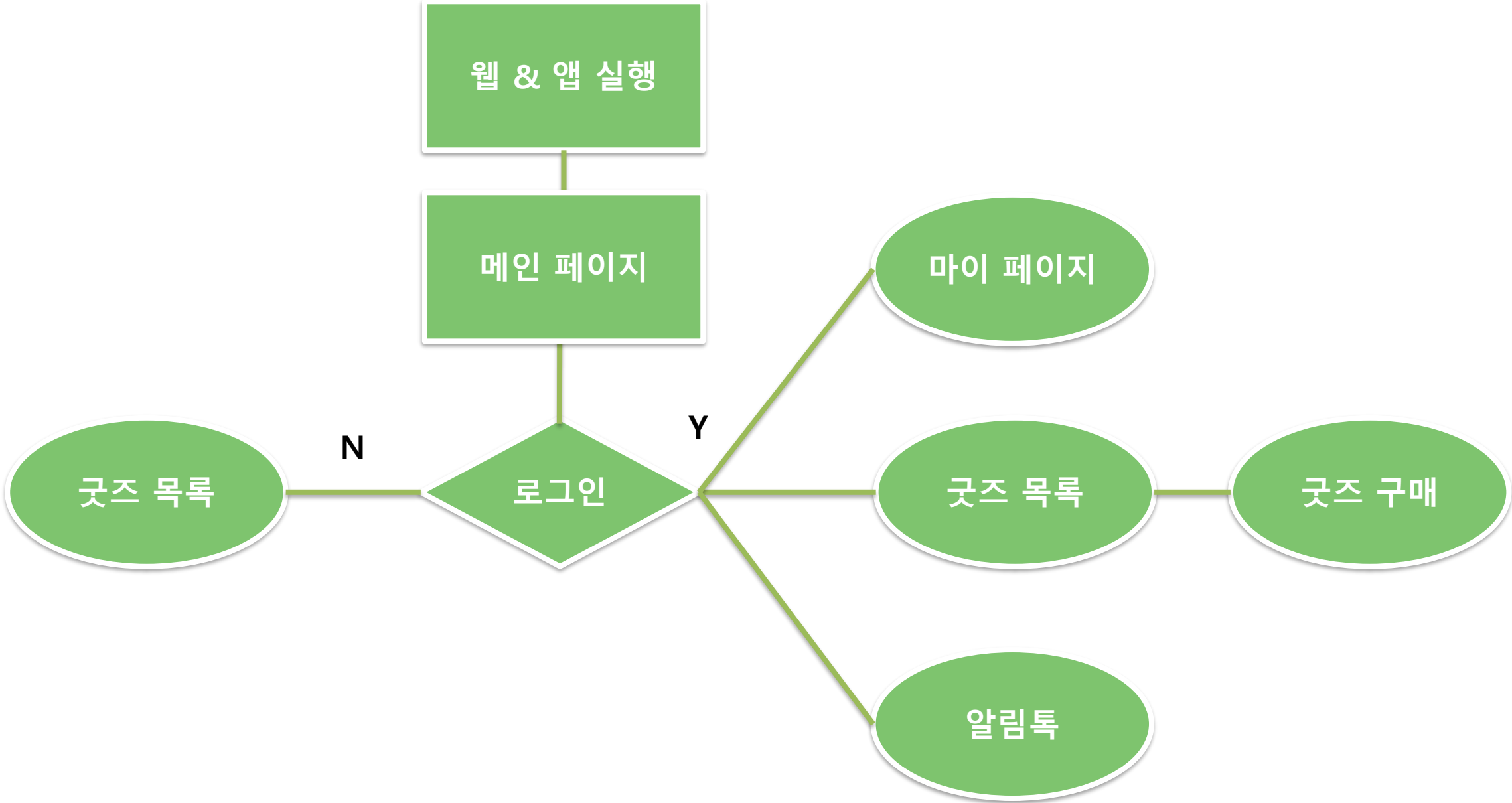
기본폰트 - 2rem

기본폰트 - 30px

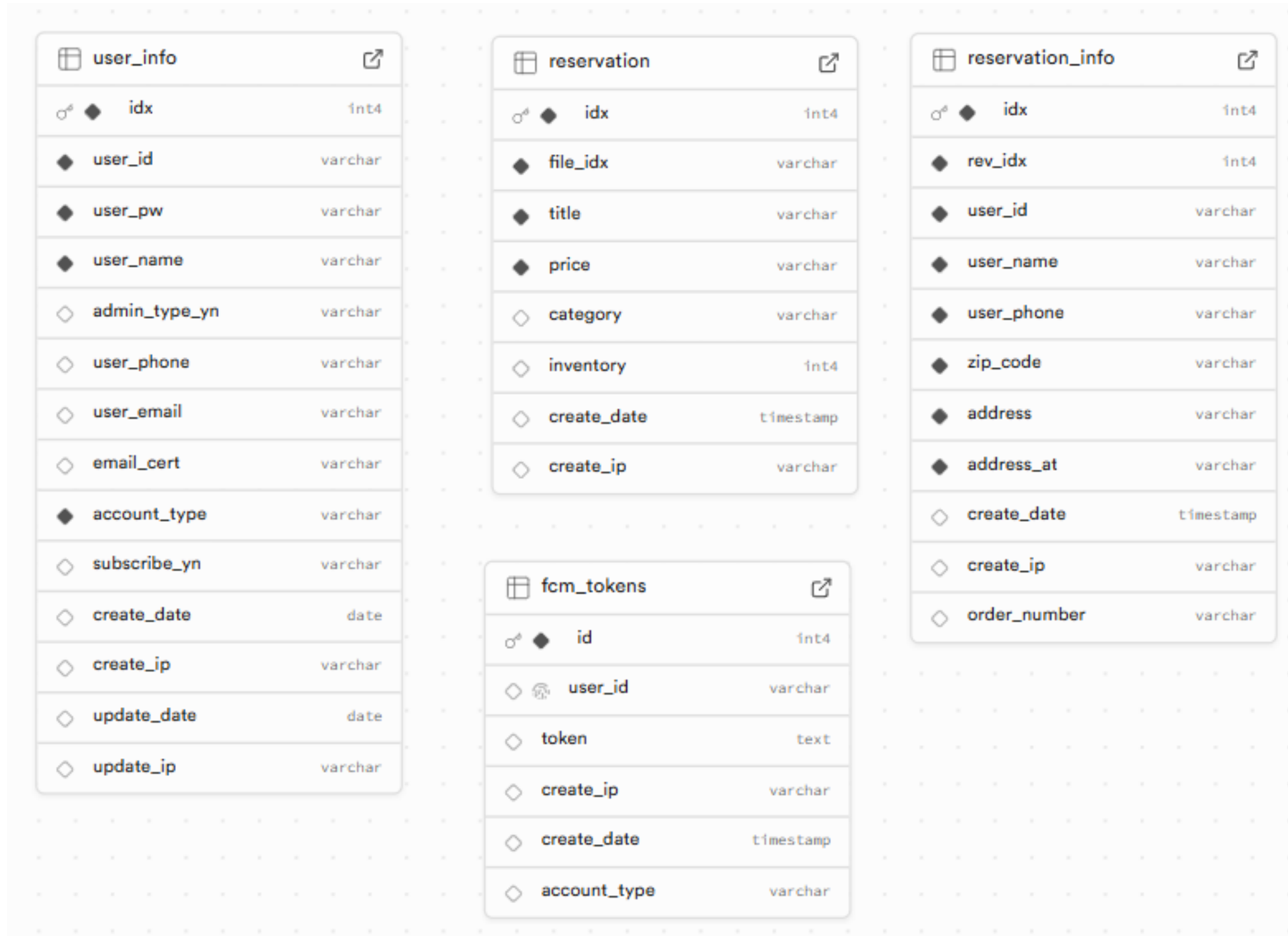
기본폰트 - 20px

기본폰트 - 1rem

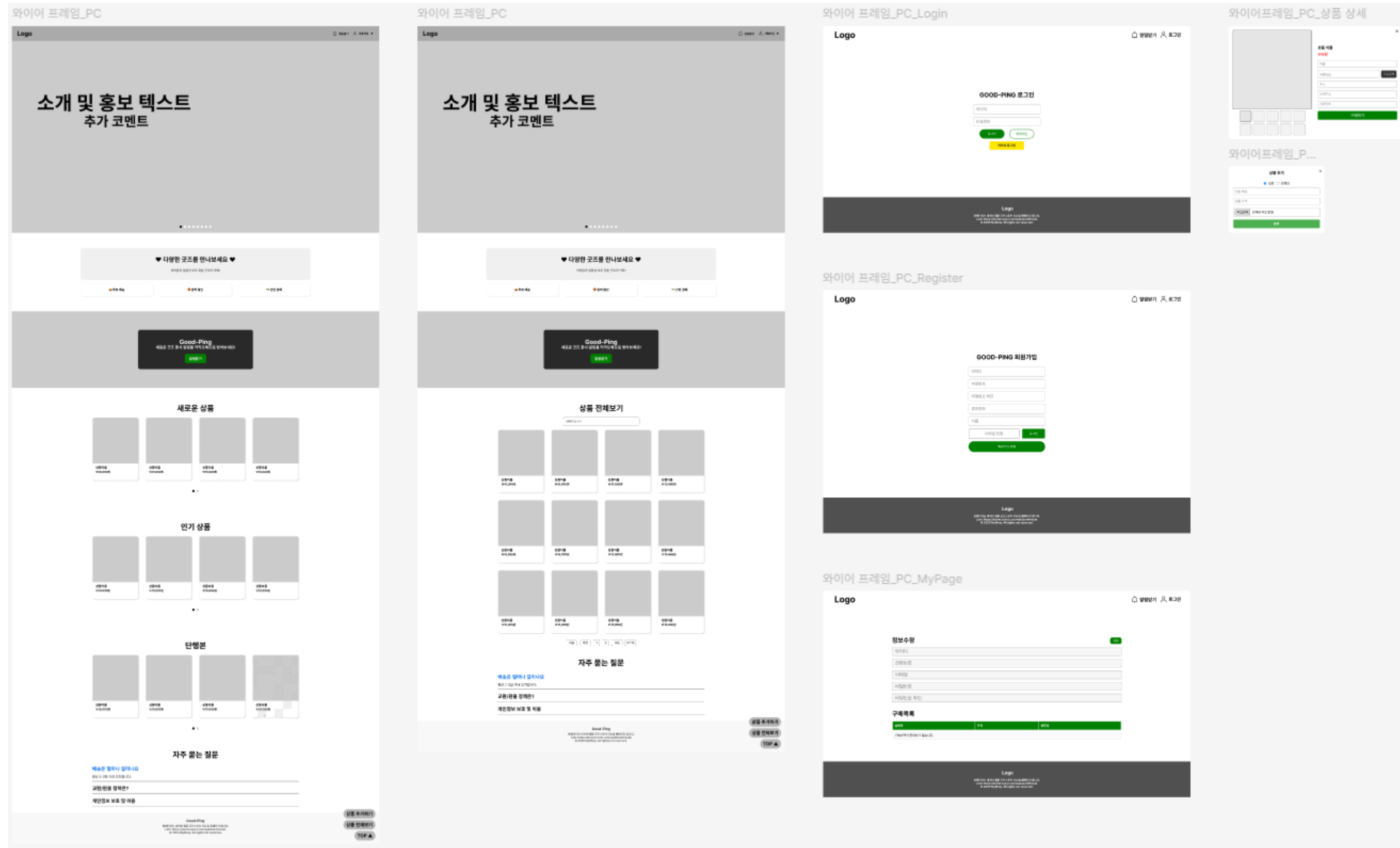
기본폰트 - 15px



04. E-R 다이어그램

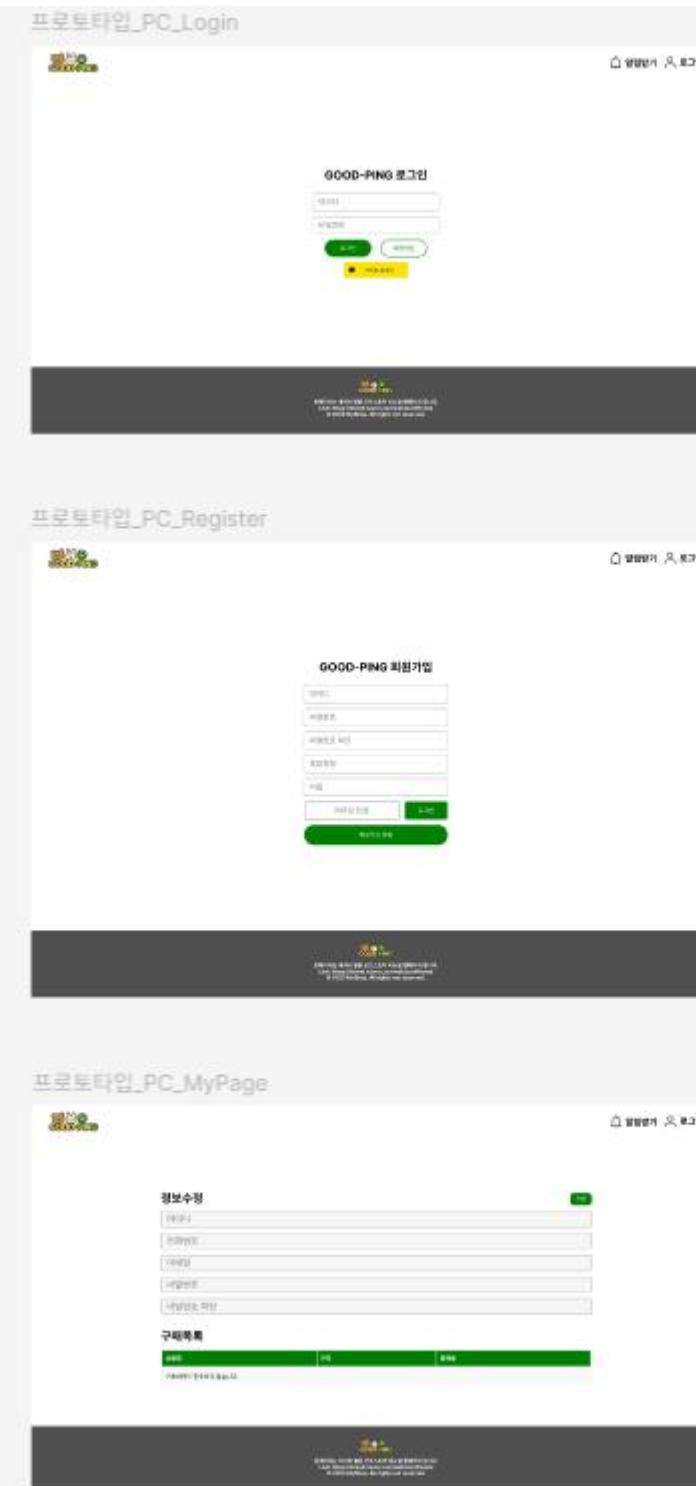
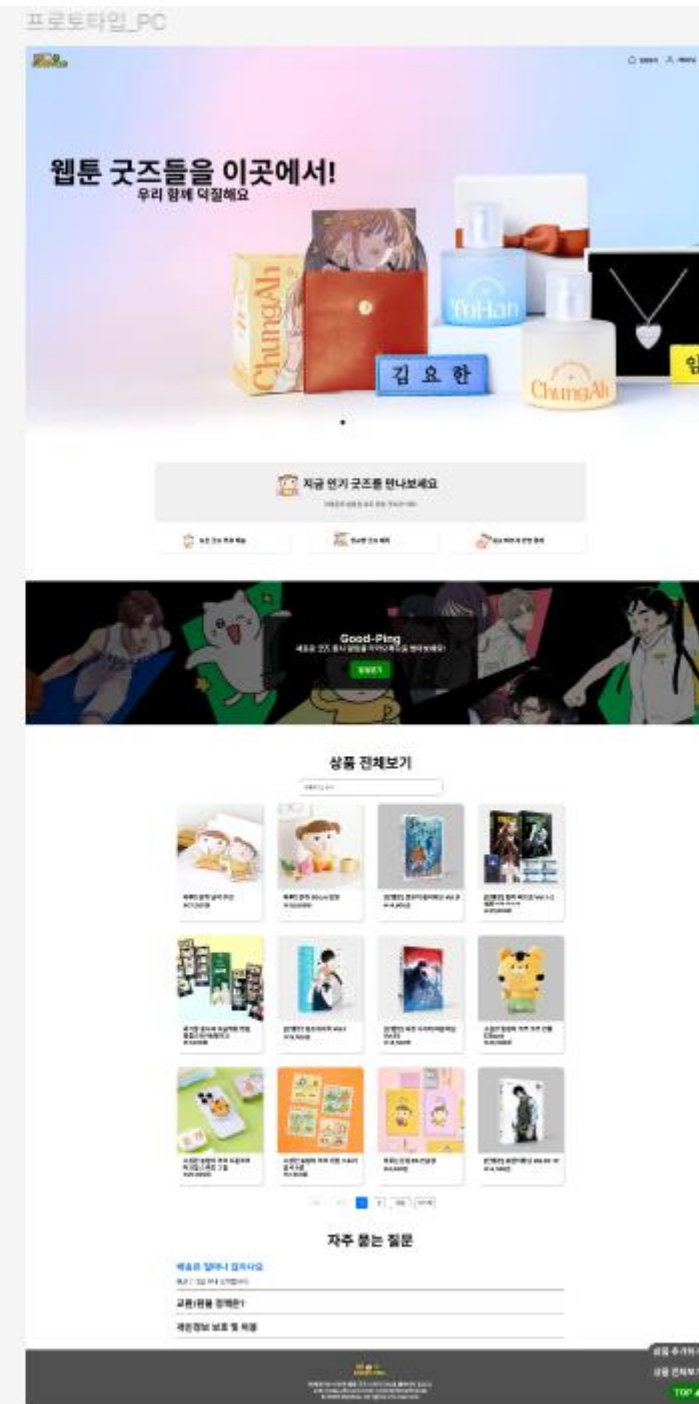
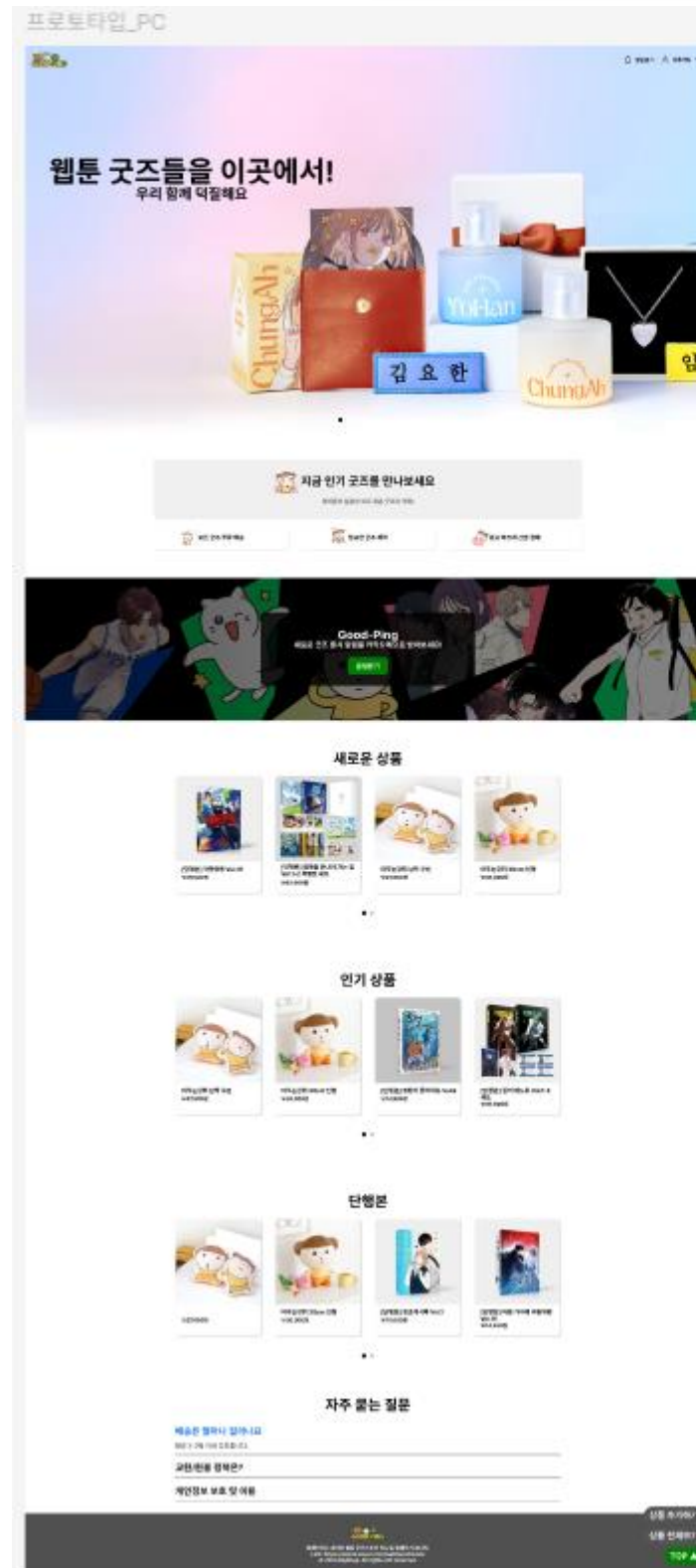


04. 와이어 프레임



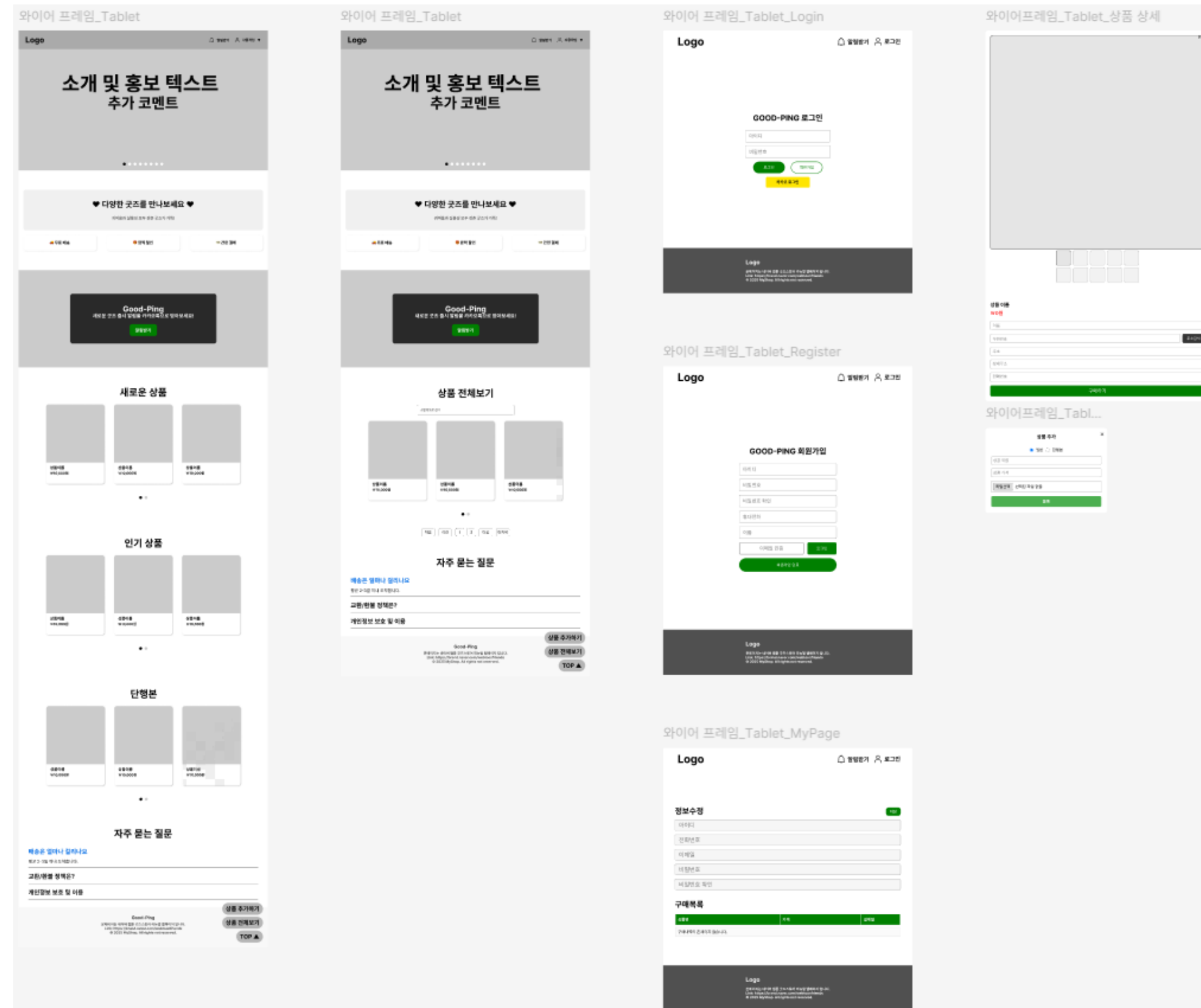
PC

04. 프로토타입



PC

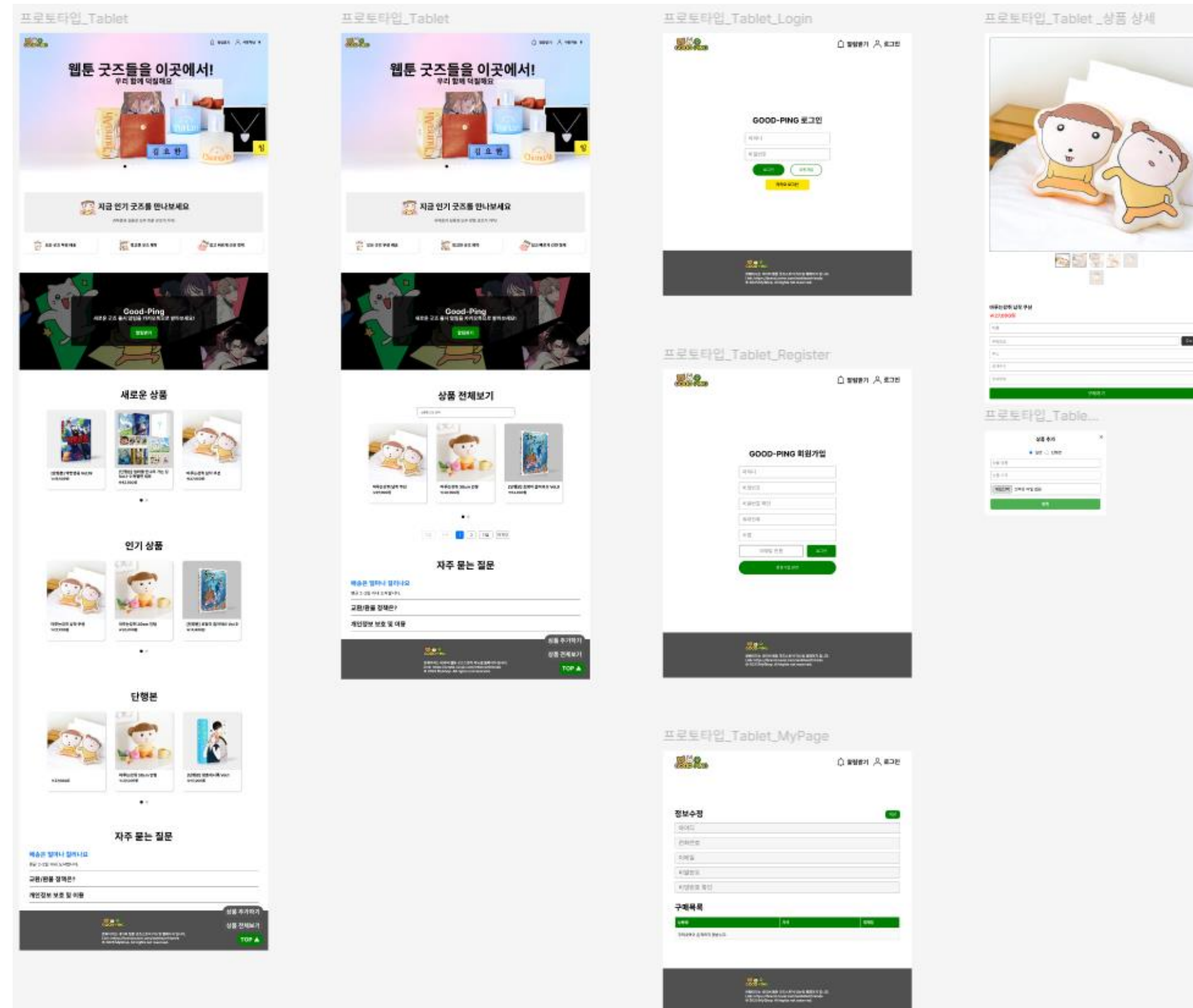
04. 와이어 프레임



Tablet

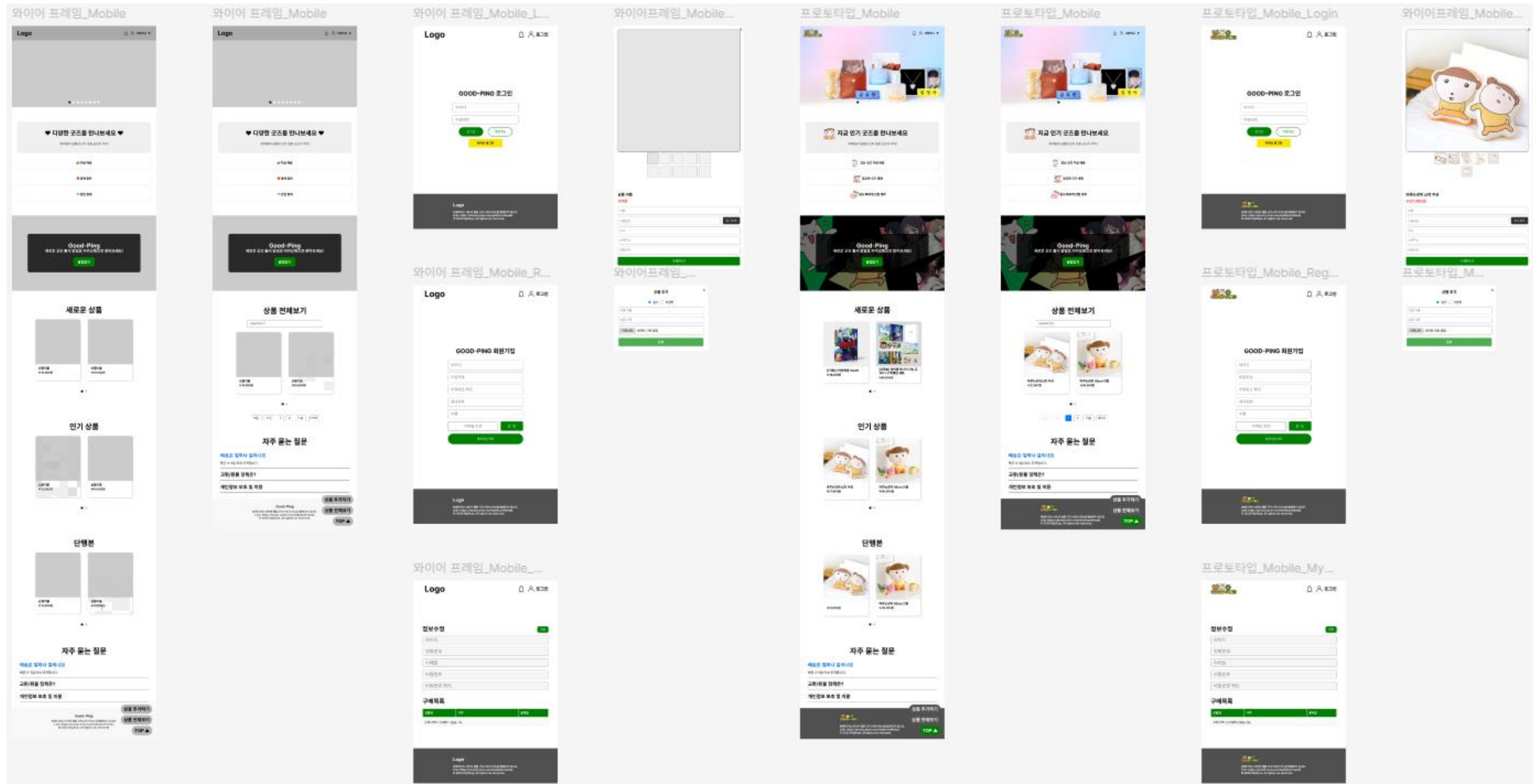
04. 프로토타입

Tablet

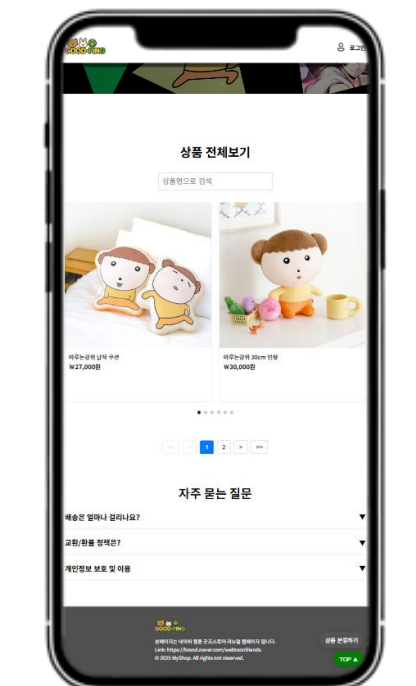
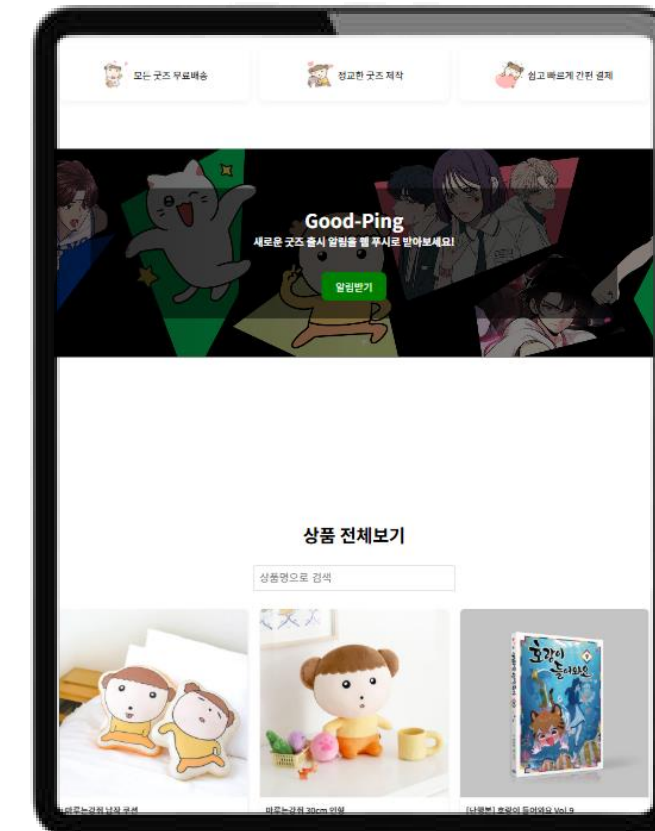
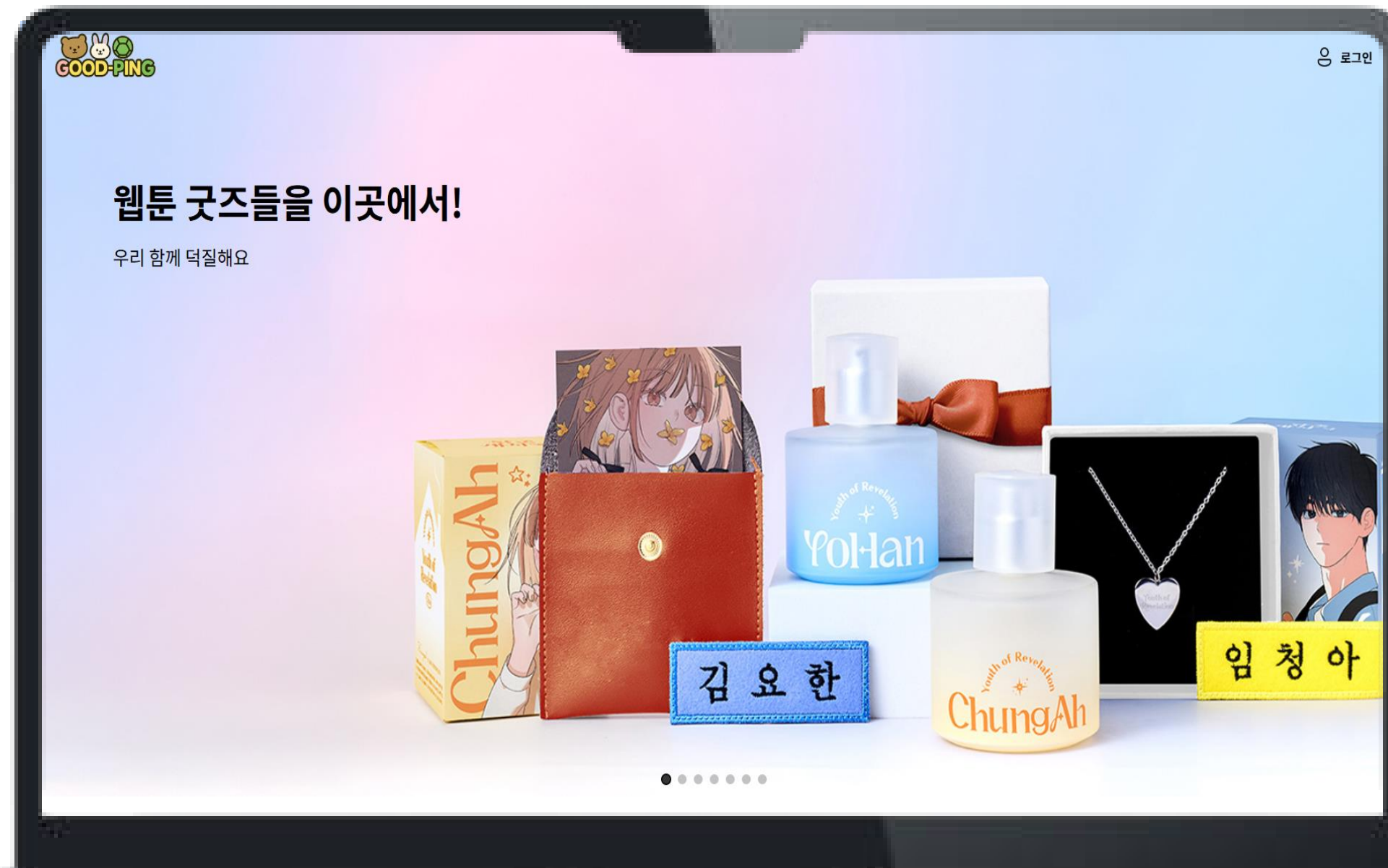


Good-Ping

04. 와이어 프레임 프로토타입



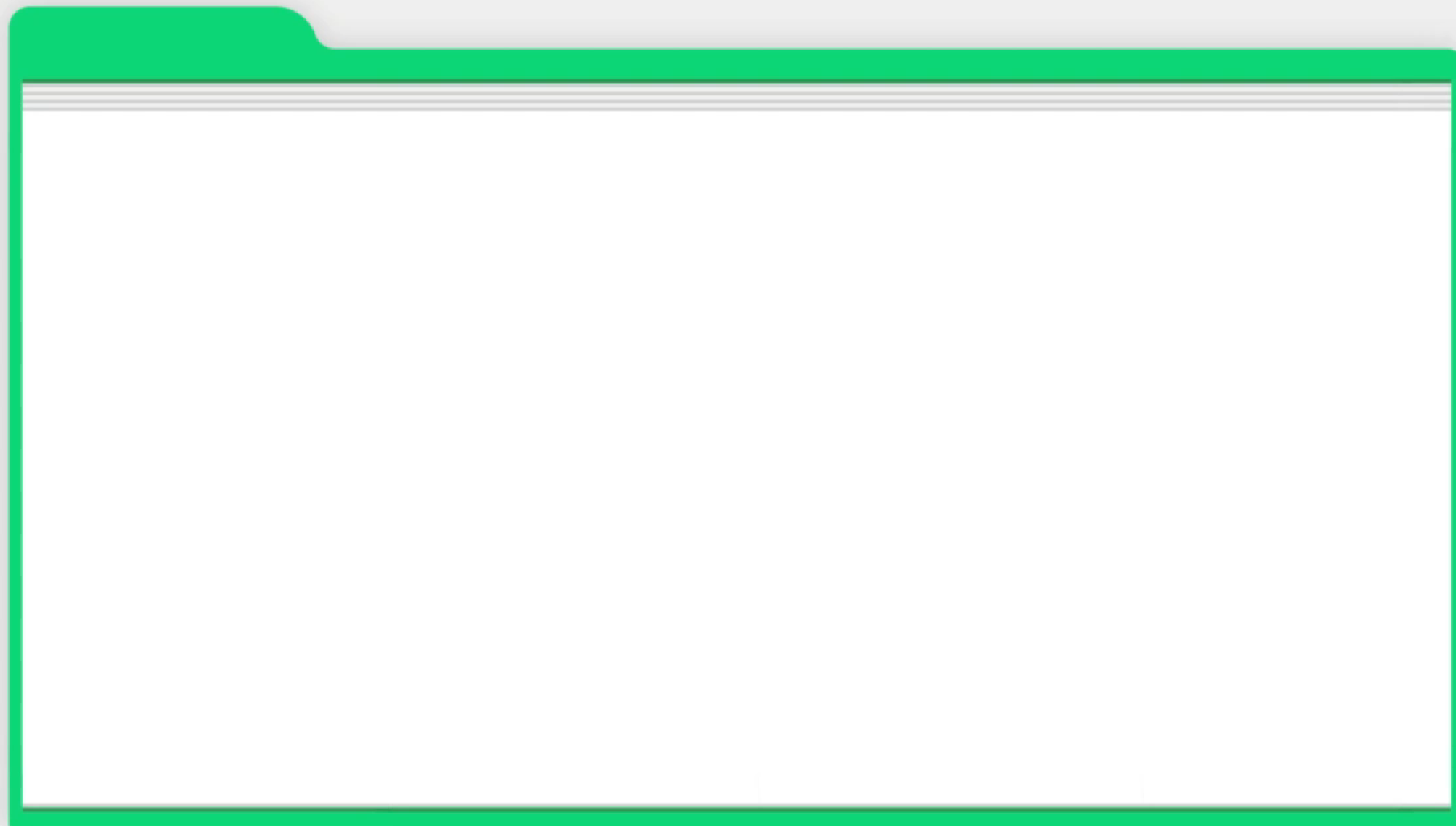
Mobile



05. 개발 기간

분류	목표	1주차								2주차							
기획	주제 선정 자료 조사 및 분석 벤치마킹 워크플로우 설정																
디자인	스타일 가이드 설정 페이지 디자인																
프론트 엔드	페이지 구현																
백엔드	기능 구현																







오호준

3인 팀으로 2주간 프로젝트를 진행하면서 주어진 시간 안에 기획, 디자인, 개발, 외부 API 연동까지 경험하며 협업의 중요성과 실무 감각을 키울 수 있었습니다.
좋은 팀원분들 덕분에 끝까지 완성할 수 있었고, 의미 있는 시간이었습니다.



성보경

이번 기회를 통해 호스팅 서버와 데이터베이스를 무료로 사용할 수 있는 환경을 구축하게 되었습니다.
단순히 비용을 아낀 것을 넘어, 언제든지 나만의 프로젝트를 만들어 실험하고, 배포하고, 테스트할 수 있는 공간을 갖게 된 것입니다.
비록 작은 시작일 수 있지만, 이 환경 위에서 무수한 가능성을 실현할 수 있다는 점에서 개발자로서 한 걸음 더 성장하는 계기가 되었습니다.



박연희

이번 프로젝트에서는 깃허브 사용의 중요성을 알게 되었습니다.
main에서 다함께 사용하니 팀원의 코드가 사라지거나 컴파일이 안되는 등의 오류가 발생했습니다. 그래서 저는 깃허브의 사용법에 대해서 더 알아봐야겠다고 생각했습니다.

Q & A



감사합니다

읽어 주셔서 감사합니다.

