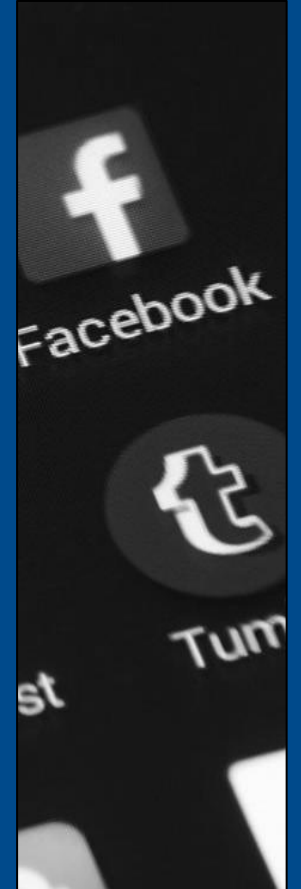


파란학기제

# 소상공인을 위한 아리단길 활성화 프로젝트

저희 아리팀은 총 6명으로 구성된 팀으로 팀장 여인수를  
포함해  
김우진, 정세창, 봉지수, 김지수, 홍서희로 이루어진 팀입니다.



# CONTENTS

---

*01*

***INTRODUCTION***

*02*

***FUNCTION***

*03*

***PERFORMANCE***

*04*

***TRIALS and ERRORS  
& OVERCOMING***

*05*

***FUTURE PLANS***

“ 학교 주변의 할인 정보를 한번에 편하게  
확인할 수는 없을까? ”

# Introduction

---



Ar;(i)는 '아리단길' 과 '연결(;) '을 합친 것 으로  
소상공인간, 소상공인과 상권 이용자간 중개를 해주겠다는 의미입니다.

소상공인이 자신의 이벤트를 등록하거나, 다른 가게와 제휴하여 이벤트를  
등록할 수 있는 환경을 제공합니다. 상권 이용자는 미처 알지 못했던  
다양한 이벤트를 확인할 수 있습니다.

# Function

---



협약 게시판



단체 채팅방



가게 정보 수정



업종별 이벤트  
정보



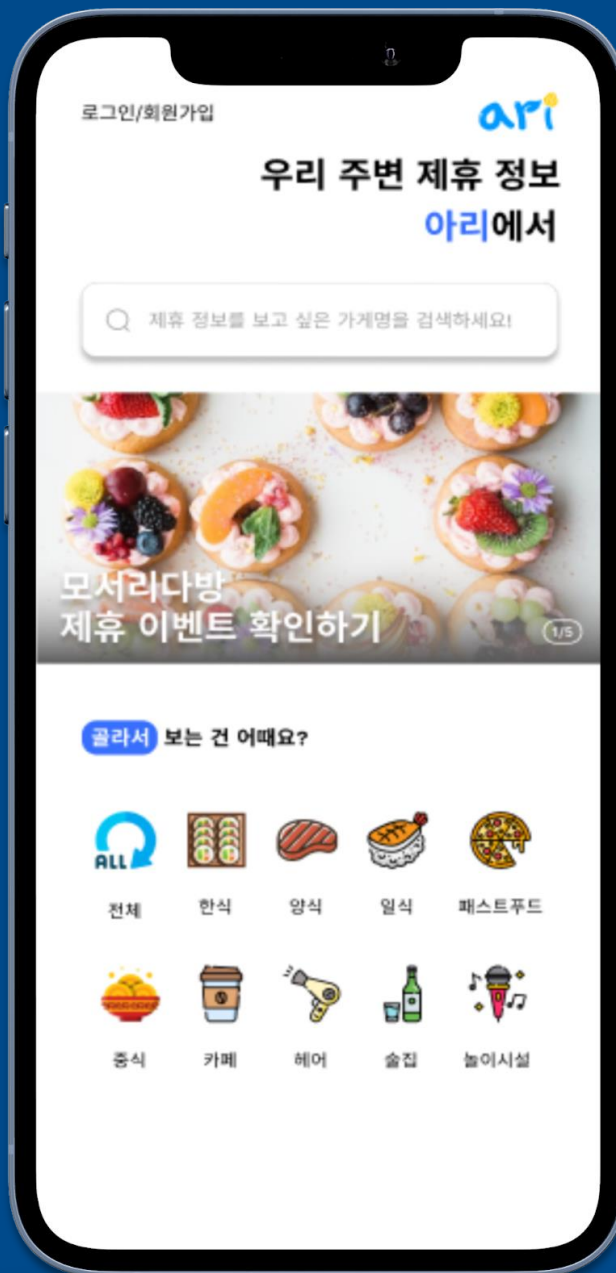
사용 이벤트  
내역 확인

## 01. 업종별 이벤트 조회

소비자들이 자신이 원하는 이벤트 혜택을 한눈에 바로 찾을 수 있도록 가게를 카테고리화해서 편리한 UI 디자인을 구현했습니다.

## 02. 사용 이벤트 내역 확인

사용자들이 자신이 사용했던 내역을 손쉽게 확인할 수 있도록 사용 인증을 누른 이벤트 내역을 저장하는 서비스를 기획했습니다.



## 03. 가게 정보 수정

소비자들에게 보여질 가게 정보 및 이벤트 정보를 + 버튼 하나를 통해 편리하게 추가 및 수정할 수 있습니다.

## 04. 협약 게시판

협약을 원하는 글을 올리거나, 원하는 제안글을 보고 협약 신청 버튼을 눌러 협력형 이벤트를 진행할 수 있습니다.

## 05. 단체 채팅방

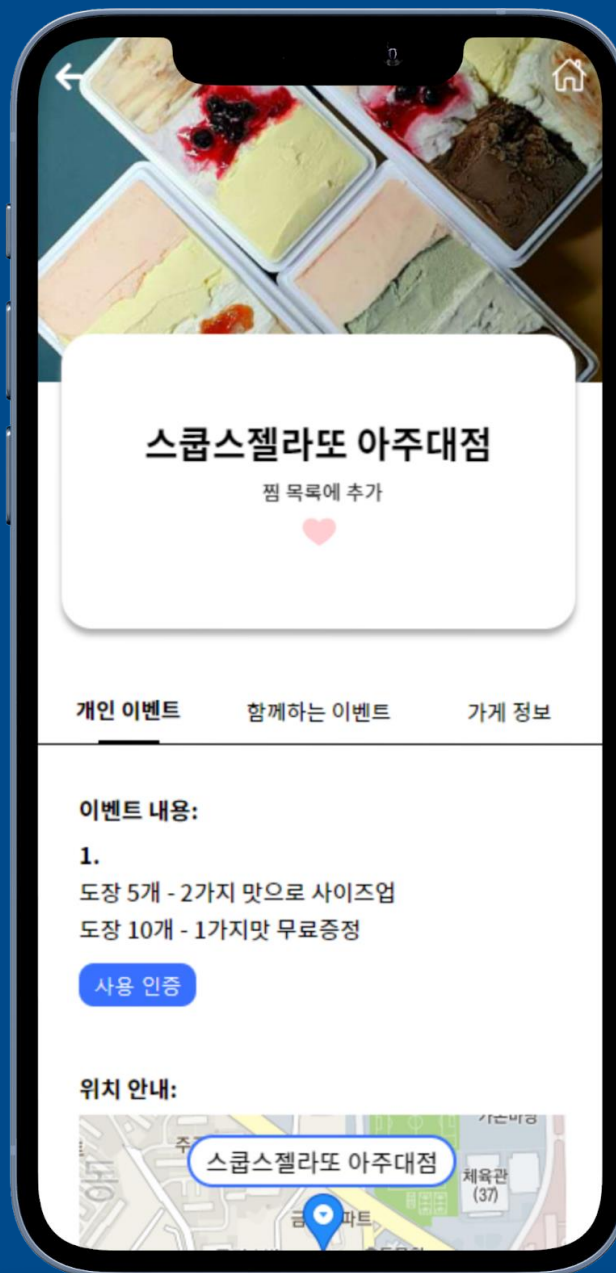
타 가게 사장님들과 별도의 다른 수단 없이 함께 소통할 수 있습니다.

## 01. 업종별 이벤트 조회

소비자들이 자신이 원하는 이벤트 혜택을 한눈에 바로 찾을 수 있도록 가게를 카테고리화해서 편리한 UI 디자인을 구현했습니다.

## 02. 사용 이벤트 내역 확인

사용자들이 자신이 사용했던 내역을 손쉽게 확인할 수 있도록 사용 인증을 누른 이벤트 내역을 저장하는 서비스를 기획했습니다.



## 03. 가게 정보 수정

소비자들에게 보여질 가게 정보 및 이벤트 정보를 + 버튼 하나를 통해 편리하게 추가 및 수정할 수 있습니다.

## 04. 협약 게시판

협약을 원하는 글을 올리거나, 원하는 제안글을 보고 협약 신청 버튼을 눌러 **협력형 이벤트**를 진행할 수 있습니다.

## 05. 단체 채팅방

타 가게 사장님들과 별도의 다른 수단 없이 **함께 소통**할 수 있습니다.

# Performance

---

React + Spring 프레임워크를 활용한  
모바일 레이아웃의 웹사이트 제작



AWS를 이용하여 실제 웹 환경에 배포



코드 최적화

Development

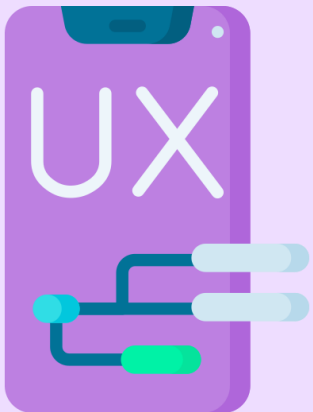
Design

Strategy



# Performance

---



모바일 환경  
UX/UI 디자인



사용자 친화적  
디자인



디자인과 개발팀간  
활발한 소통

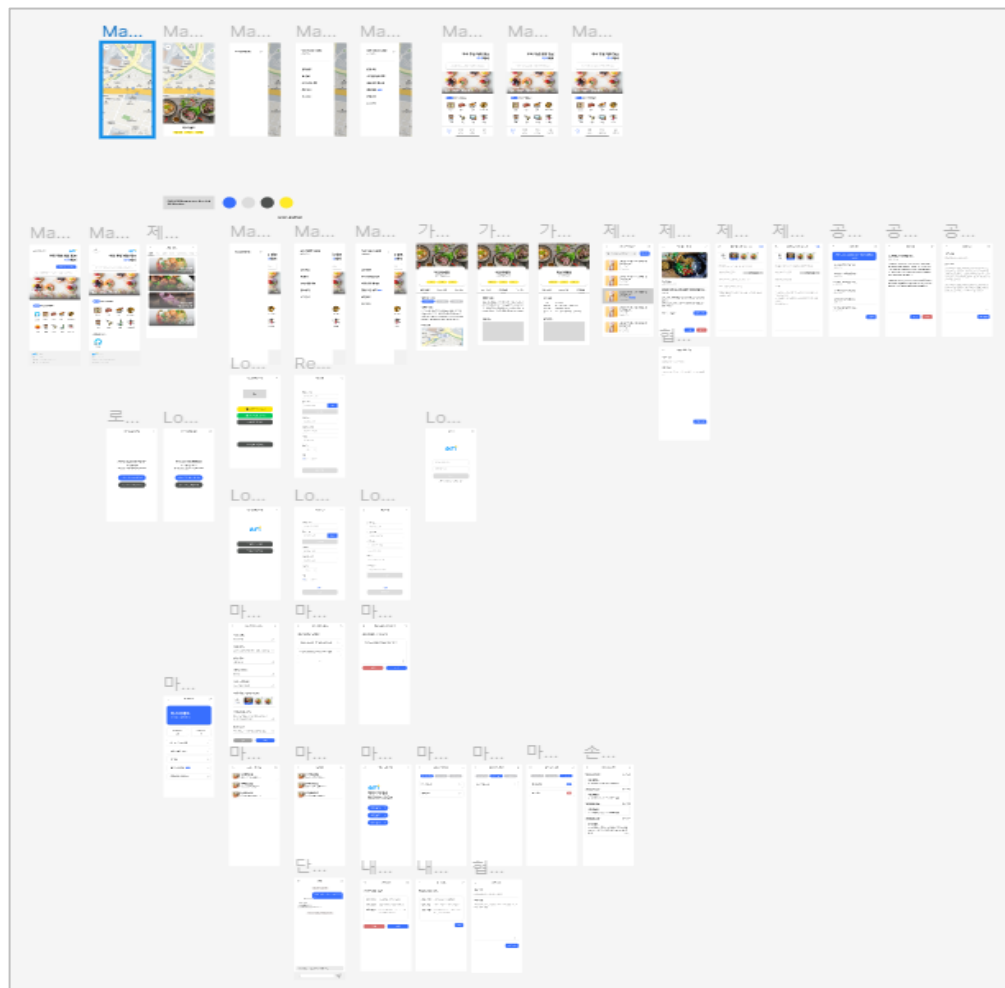
Development

Design

Strategy

# Performance

모바일 환경  
UX/UI 디자인



« Figma 작업 내용 »

Development

Design

Strategy

# Performance

---

## 아리단길 Branding

- 고유 로고와 마스코트 제작
- 공식 인스타그램 개설 후 아리단길 관련 리뷰 콘텐츠  
매주 업로드 /고유 스토리필터 제작
- 팸플렛 제작 후 배포

## 사용자 유치 Owner user

- 직접 가게 방문 및 아리단길 상인회장님 컨택
- 카카오플러스 친구 개설

## 상권 Analysis

- 아리단길 상인회 소속 가게 리스트 업 후 이벤트 현황 조사
- 구역 분할 후 직접 조사하여 가게 이벤트 정보 추가 업데이트
- 이벤트 분석결과를 토대로 웹의 상위 노출 가게 및 사장님  
컨택 예정 가게 리스트업

## 사용자 유치 Consumer user

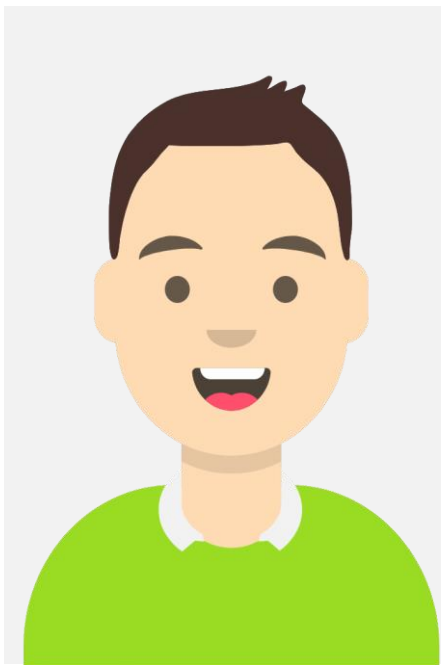
- 총학생회 컨택 및 에브리타임, 인스타 광고
- 참여 이벤트 기획 후 부스 운영

Development

Design

Strategy

# Trial and Error & Overcoming



# UX/UI 디자인  
# F.E 개발

## 여인수

- 모바일 환경 서비스 디자인 첫 시도
- 코드 분리와 최적화 문제
- 데이터의 비동기 처리와 조건부 렌더링

지속적인 피드백을 통한 **유저 진화적인** 디자인에 접근

**JS E26**문법을 도입하여 코드 최적화

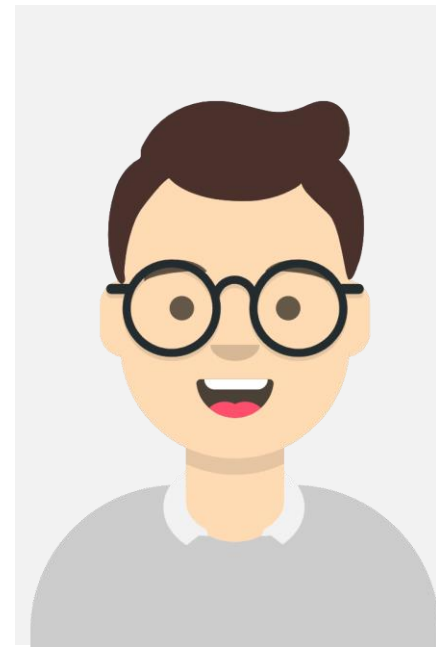
**React hooks**를 적극 활용한 데이터 비동기 처리

# Trial and Error & Overcoming

## 김우진

- 유저 개인정보 데이터 보안에 관한 지식 및 기술 구현 능력 부족
- 방대한 양의 테이블 및 이들 간의 의존관계로 인한 DB설계 어려움

OAuth2.0을 도입해 카카오/네이버에 인증 위임  
순차적으로 개념적, 논리적, 물리적 데이터 베이스 모델링 및 정규화를 이용한 최적화  
구현론적으론 Fetch Join을 도입해 JPA의 N+1 문제 해결



# B.E 개발

# Trial and Error & Overcoming

---

## 정세창

- 처음 접해본 jwt방식의 인증/로그인 방식
- 웹 환경에 배포

다양한 학습 자료를 바탕으로 학습과 개발을 병행, 프론트엔드 팀원과 관련 개념 공유  
관련 도서를 통해 학습 및 해당 프로젝트에 맞는 방식으로 개선



# B.E 개발

# Trial and Error & Overcoming



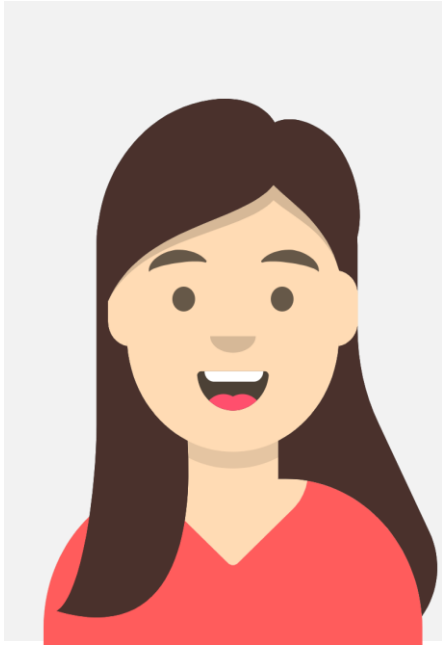
# F.E 개발

## 봉지수

- jwt을 이용한 로그인 인증 과정에 대한 시행착오

config 우선 순위 규칙에 의해 갱신된 토큰이 요청헤더에 오버라이딩  
되지 않았던 문제를 **axios 인터셉터**를 통해 해결

# Trial and Error & Overcoming



# 기획 및 마케팅  
# 외부 배포 자료 제작 전담  
# 데이터 분석 # SNS 계정 관리

## 김지수

- 디자인 지식 미흡으로 인한 인스타 피드 브랜딩 및 팜플렛 제작에 어려움을 겪음
- 데이터 가공 당시 조작적 정의에 어려움을 겪음 (ex. 이벤트의 매력도를 어떻게 객관적 수치로 나타낼까)
- 페이스북의 이유 모를 차단으로 인한 인스타 광고 오류

성공한 인스타 마케팅 계정들 및 다양한 포스터 이미지 레퍼런스를 참고해 갈피를 잡아감  
다수 사람들의 이벤트 반응을 확인 후, 이벤트 접근성/ 정가 대비 가격 할인율 등을  
기준으로 삼아 1,2,3등급을 매김  
페이스북에 지속적으로 메일보내기, 구글링 등 시도했으나 실패하여 계정을 새로 개설



# Trial and Error & Overcoming



# 기획 및 마케팅  
# 대외 컨택 # 블로그 관리  
# 소상공인유저 관리

## 홍서희

- 가게 사장님 컨택 시 사장님들의 호의적이지 않은 태도
- 총학생회와 컨택 과정에서 학생회장과 연락 불가
- 디자인 방법, 배치와 구도 및 구성 등 어려움이 많았음

제안서 작성으로 학생 신분 밝힘/ 전화로 미리 양해를 구하고 한산한 시간대에 방문  
대외부팀장님과 연락이 되었으나 아쉽게도 협업 약속은 받지 못함  
레퍼런스를 참고해 소비자의 시선에서 스스로 평가하며 매력적인 디자인을 찾으려고 노력함

# Future Plans

---

**01**

개발 마무리

- 코드 리팩토링 및 기능 확장

**02**

배포 및 출시 유지

- 지속적인 버그 수정 및 요청 사항 반영

**03**

상권 활성화 활동

- 협력형 제휴 진행 중인 가게 방문 후 인터뷰
- 이벤트 분석 결과 토대로 협력형 이벤트 구상 후 직접 방문하여 제안

**04**

유저 데이터 분석

- 나이별 성별에 따른 선호 이벤트 분석
- 이벤트 간의 연관성 분석