



01 팀 소개

- 팀 TeddyBear-6 소개

02 프로젝트 소개

- 주요기능, 시장조사, 기대효과

03 기술 소개

- 개발환경 및 기술스택, 아키텍처

04 퇴근길 사이트

- 프로젝트 [퇴근길] 배포 사이트 바로가기

05 느낀점



01 팀 소개

- 팀 TeddyBear-6 소개

02 프로젝트 소개

- 주요기능, 시장조사, 기대효과

03 기술 소개

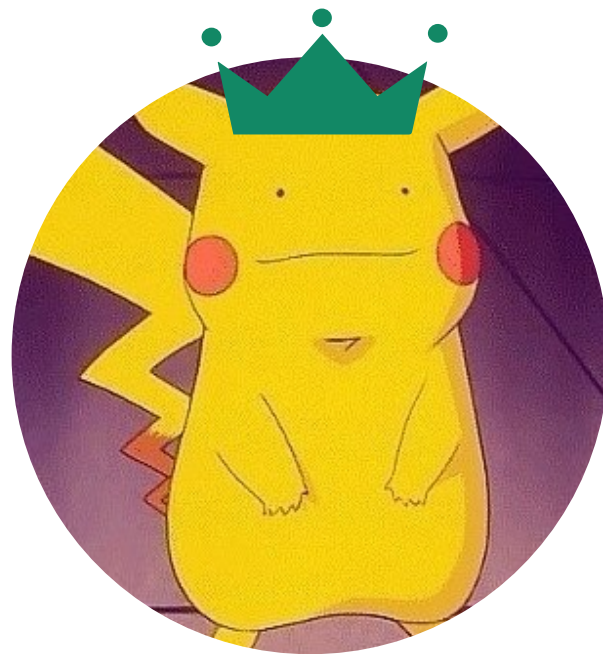
- 개발환경 및 기술스택, 아키텍처

04 퇴근길 사이트

- 프로젝트 [퇴근길] 배포 사이트 바로가기

05 느낀점

01 팀 소개



전지환

[PM]
- 취미



고민영

[형상관리]
- 소셜



이단비

[PM]
- 커뮤니티



강소임

[형상관리]
- 공지사항



김민지

[DBA]
- QnA



김형통

[DBA]
- 회원



01 팀 소개

- 팀 TeddyBear-6 소개

02 프로젝트 소개

- 주요기능, 시장조사, 기대효과

03 기술 소개

- 개발환경 및 기술스택, 아키텍처

04 퇴근길 사이트

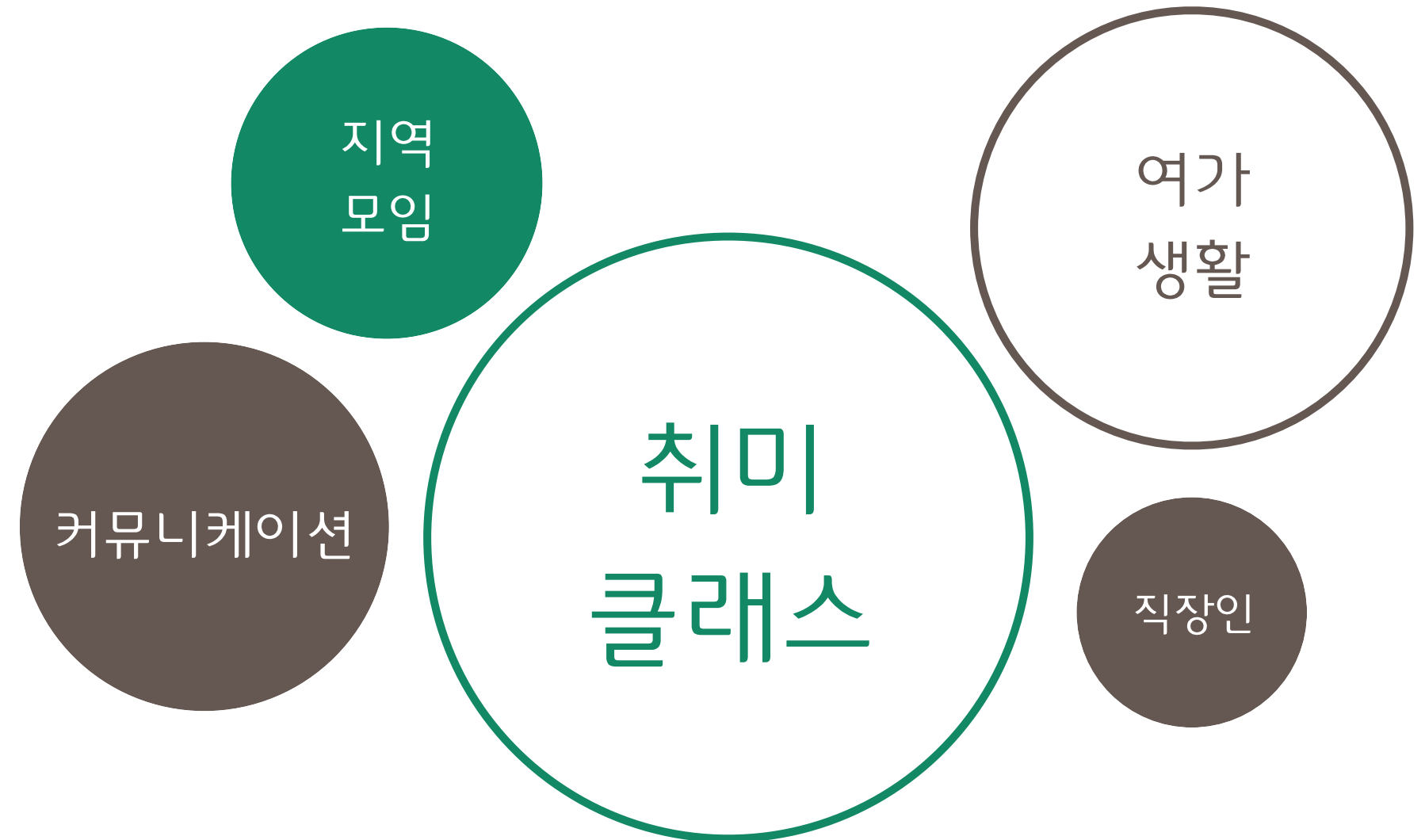
- 프로젝트 [퇴근길] 배포 사이트 바로가기

05 느낀점

02 프로젝트 소개

퇴근길?

퇴근 후 직장인들의 취미 플랫폼



02 주요기능

여가 생활을 즐기고 싶어하는 직장인



주요기능

강사가 강의하는 다양한 취미 클래스 참여

취미가 비슷하거나 같은 사용자들끼리의 모임형성 및 참여

취미에 대한 고민과 방법을 나눌 수 있는 커뮤니티 형성

02 시장조사

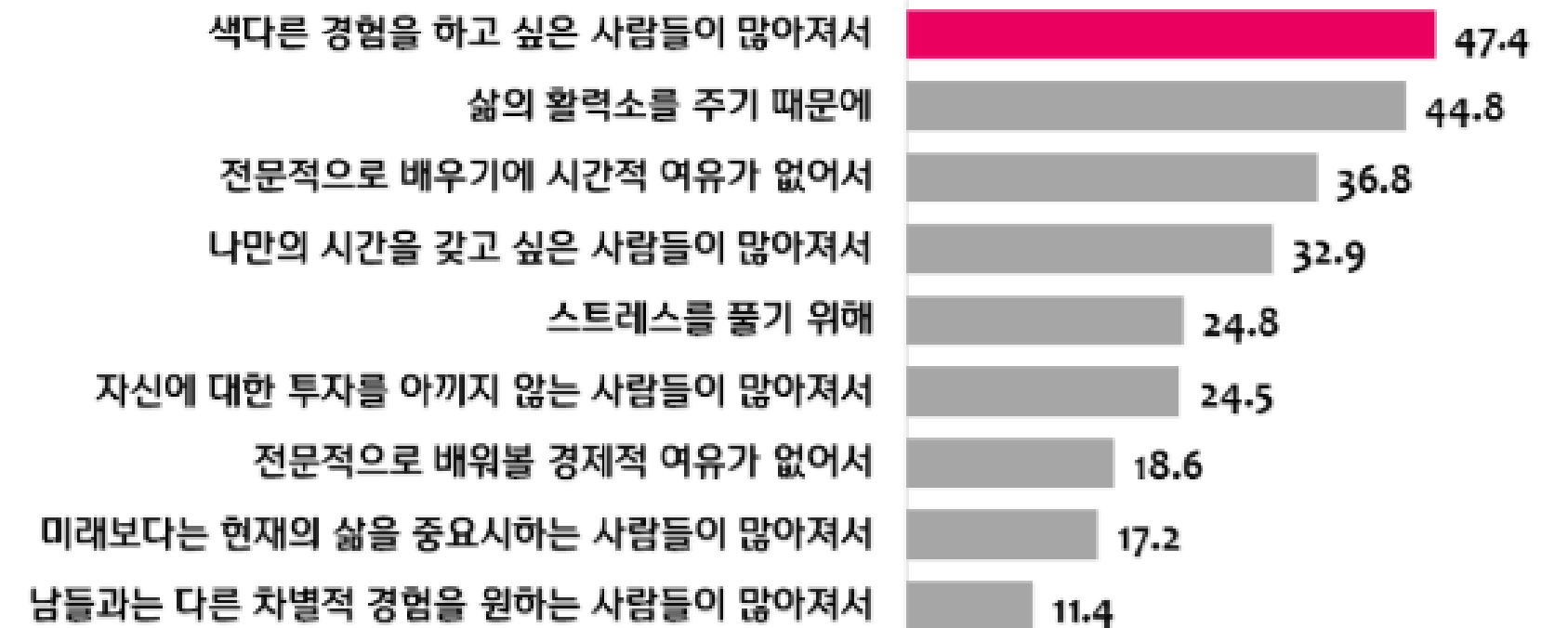
나만의 '취미생활'을 갖고 싶어하는 현대인들, '원데이클래스'와 '문화센터'를 찾는 발걸음 증가

전체 82.3% “향후 ‘원데이클래스’ 강좌를 수강해볼 의향이 있다”, 모든 연령대에서 고른 관심

2017년 조사(30대 66.3%, 40대 53%, 20대 40.9%, 50대 31.3% 순)와 비교했을 때, 원데이클래스를 찾는 연령대가 보다 다양해짐

원데이클래스를 여러 번 해본 사람의 비율이 훨씬 높은 편

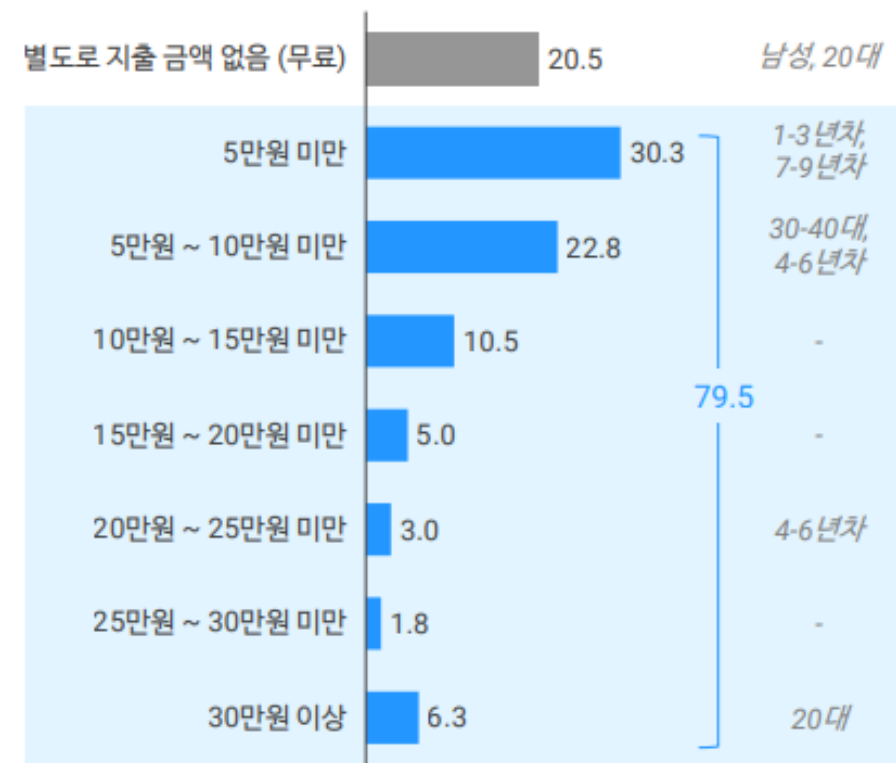
최근 '원데이클래스' 이용자가 증가하는 이유



(Base: 전체, N=1,000, 주요 응답값 제시, 단위: 중복 %)

02 기대 효과

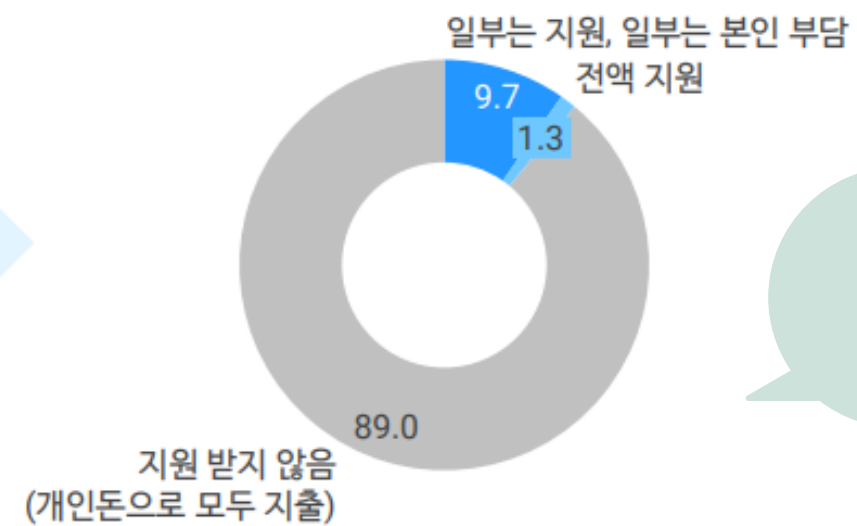
취미생활/자기개발 한 달 평균 지출금액



평균 7.7만원

[Base: 정기적으로 취미생활/자기개발 하고 있는 사람, N=400, 단수응답, %]
©opensurvey

취미생활/자기개발비 지원 여부



[Base: 정기적으로 취미생활/자기개발 하며, 지출 금액 있는 사람, N=318, 단수응답, %]
15

취미산업 시장의 성장 가능성

다양한 취미와 여가 생활의 방향성 제시

자기 개발의 중요성 인지



01 팀 소개

- 팀 TeddyBear-6 소개

02 프로젝트 소개

- 주요기능, 시장조사, 기대효과

03 기술 소개

- 개발환경 및 기술스택, 아키텍처

04 퇴근길 사이트

- 프로젝트 [퇴근길] 배포 사이트 바로가기

05 느낀점

03 개발환경 및 기술스택

DEV Tool



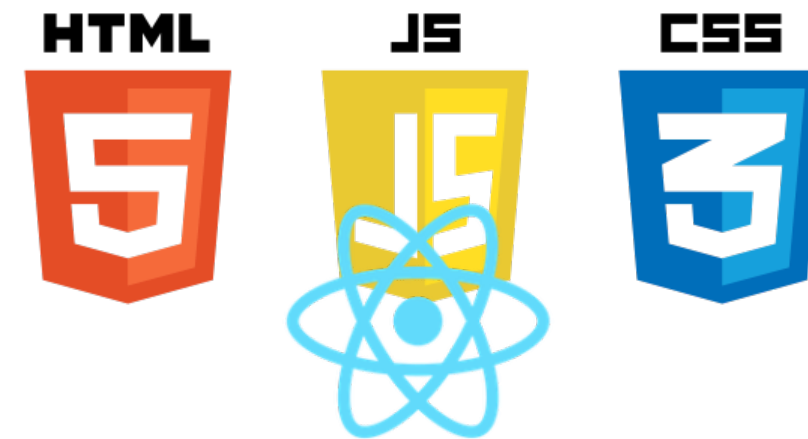
협업 Tool



Back-End



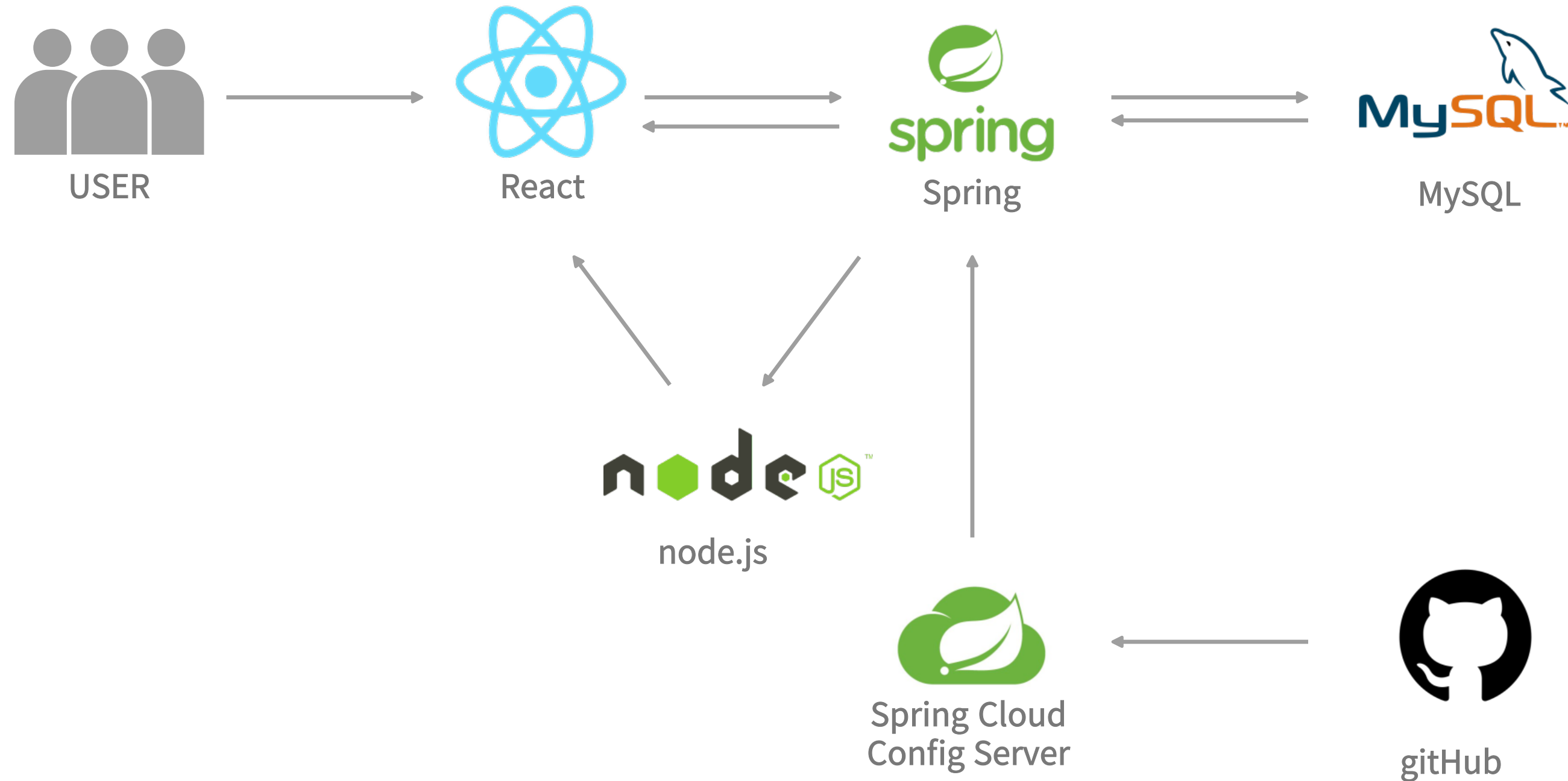
Front-End



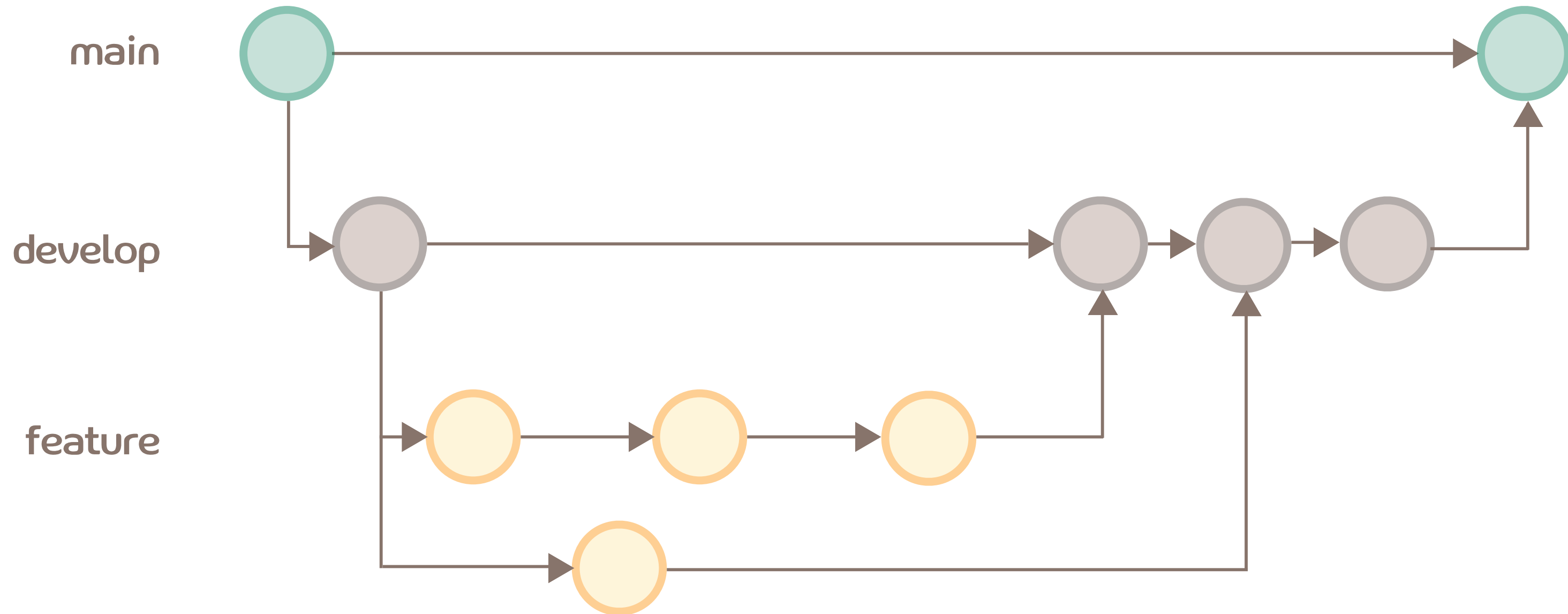
DataBase



03 아키텍처



03 깃플로우 전략





01 팀 소개

- 팀 TeddyBear-6 소개

02 프로젝트 소개

- 주요기능, 시장조사, 기대효과

03 기술 소개

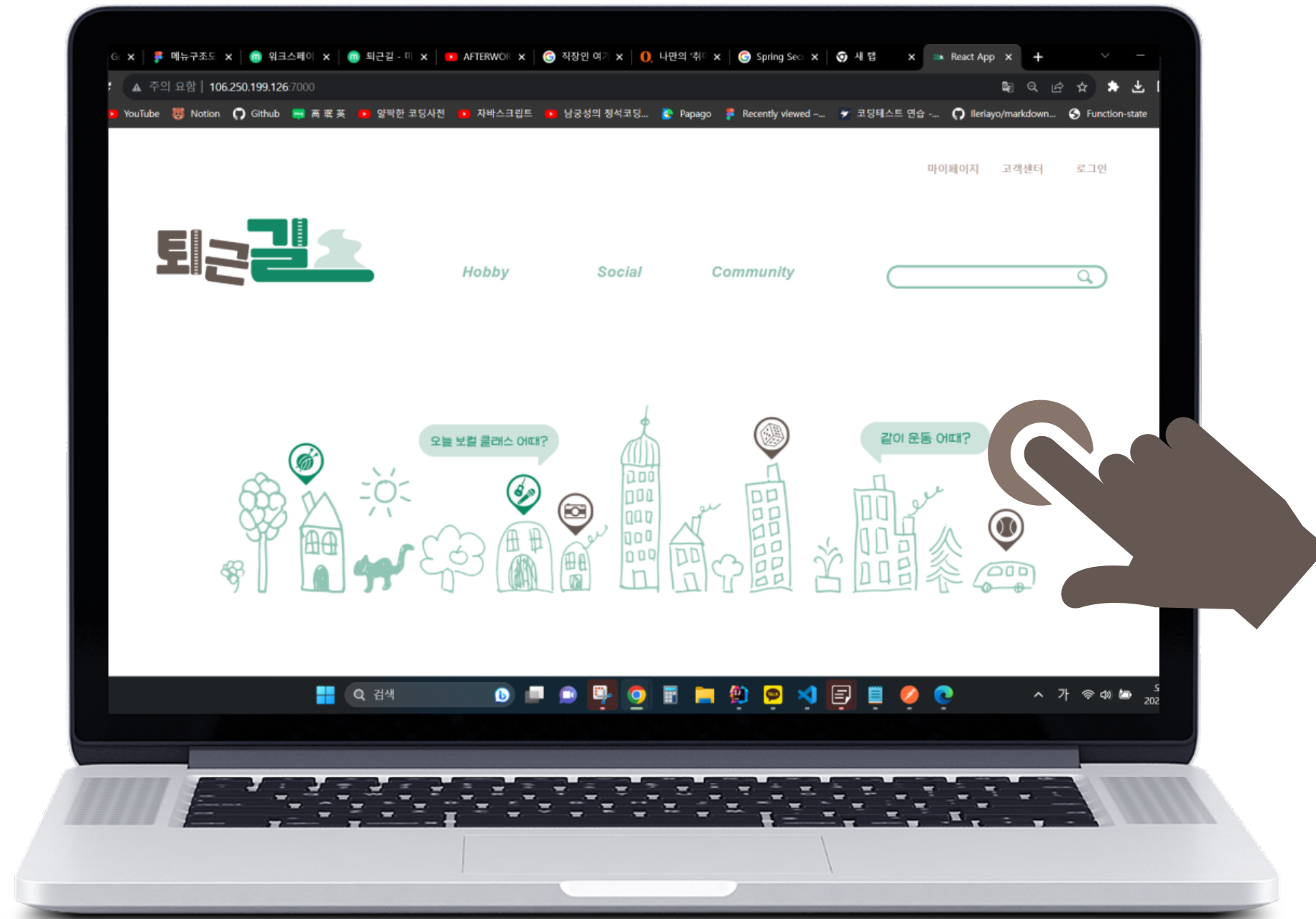
- 개발환경 및 기술스택, 아키텍처

04 퇴근길 사이트

- 프로젝트 [퇴근길] 배포 사이트 바로가기

05 느낀점

04 [퇴근길] 배포사이트



감사합니다.