ANYZA CLUB

Anyza Club 매뉴얼

화면 캡처와 함께 단계별로

anyza.club · blog.anyza.net/ko/help/club · 2026-10-16

목차

1. Anyza Club이란
2. 커뮤니티 참여, 초대 및 공유
3. 게시물, 토픽, 댓글 및 채팅
4. 코스 및 레슨
5. 이벤트, 라이브 스트림, 티켓
6. 구독: 플랜, 암호화폐, Whop
7. 커뮤니티 만들고 설정하기
8. 오너 정산: 받는 방법, Whop 그리고 원장
9. 커뮤니티의 텔레그램, 디스코드, 왓츠앱
10. 비디오 라이브러리
11. 파일 라이브러리
12. 인증서 및 공개 강좌 페이지
13. 클립(짧은 동영상)
14. 초대만 가능
15. 자동 번역
16. 경품 추첨
17. 커뮤니티 앱, 지도, 그룹 및 위젯
18. 크레딧 사용량
19. 무료 Anyza 도구
20. 설문조사
21. 커뮤니티 데이터
22. 멤버 스토어

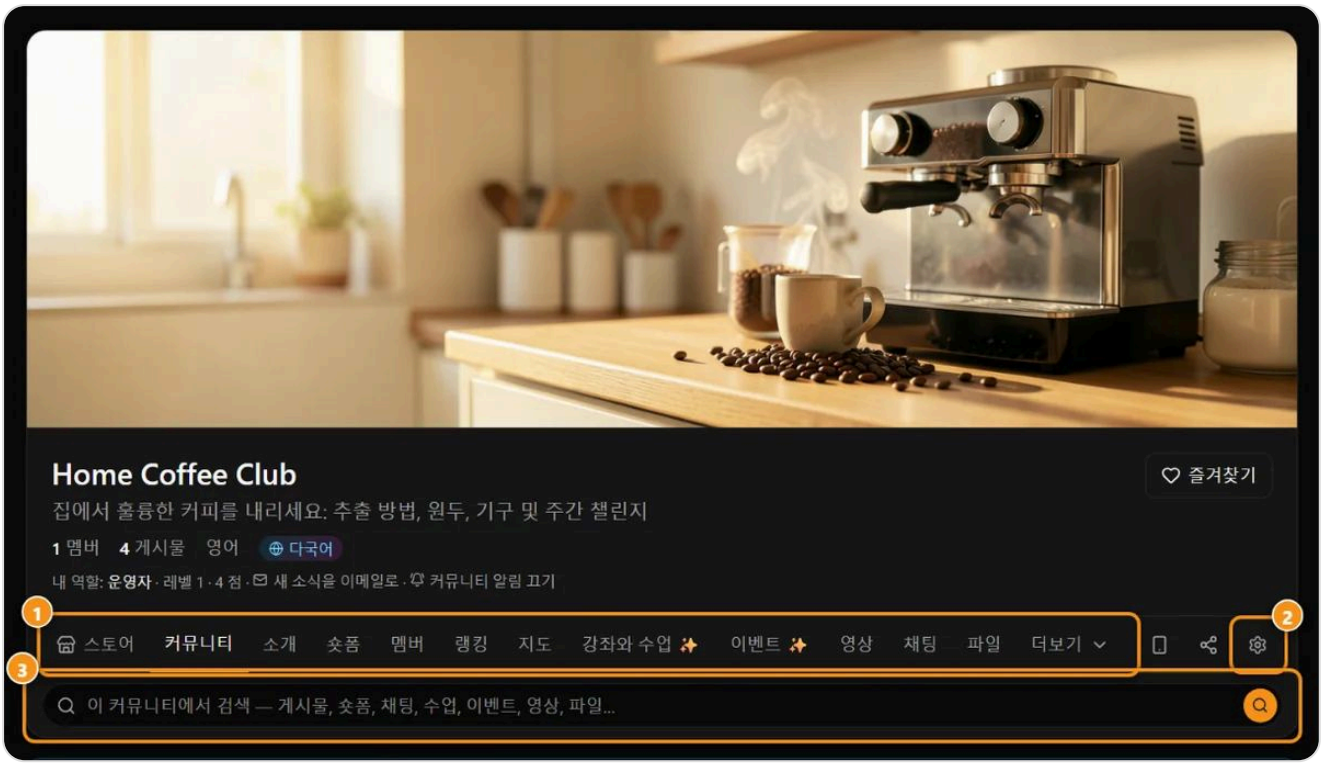
01

Anyza Club이란

피드, 채팅, 강좌, 이벤트, 영상, 파일, 구독을 갖춘 온라인 커뮤니티. 가입은 무료이며 운영자가 하루에 몇 크레딧을 사용합니다.

Anyza Club (anyza.club)은 커뮤니티가 살아가는 곳입니다. 특정 주제 중심의 그룹으로, **피드**(게시물), **채팅방**, **강좌와 수업**, **이벤트**(오프라인, 온라인, 라이브), **영상**, **파일**, 그리고 운영자가 원한다면 유료 **구독**을 갖추고 있습니다. 모두 Anyza 계정으로 사용하며, Market과 Events에서 쓰는 같은 계정입니다.

커뮤니티 탭



커뮤니티 상단

1 탭 · 2 설정(팀만 해당) · 3 커뮤니티의 모든 내용 검색

각 커뮤니티는 탭 행을 가지고 있습니다. 화면에 맞지 않는 탭은 **더보기** 아래에 표시됩니다. 일부는 콘텐츠가 있을 때만 표시됩니다(팀은 항상 모든 탭을 볼 수 있어 콘텐츠를 추가할 수 있습니다).

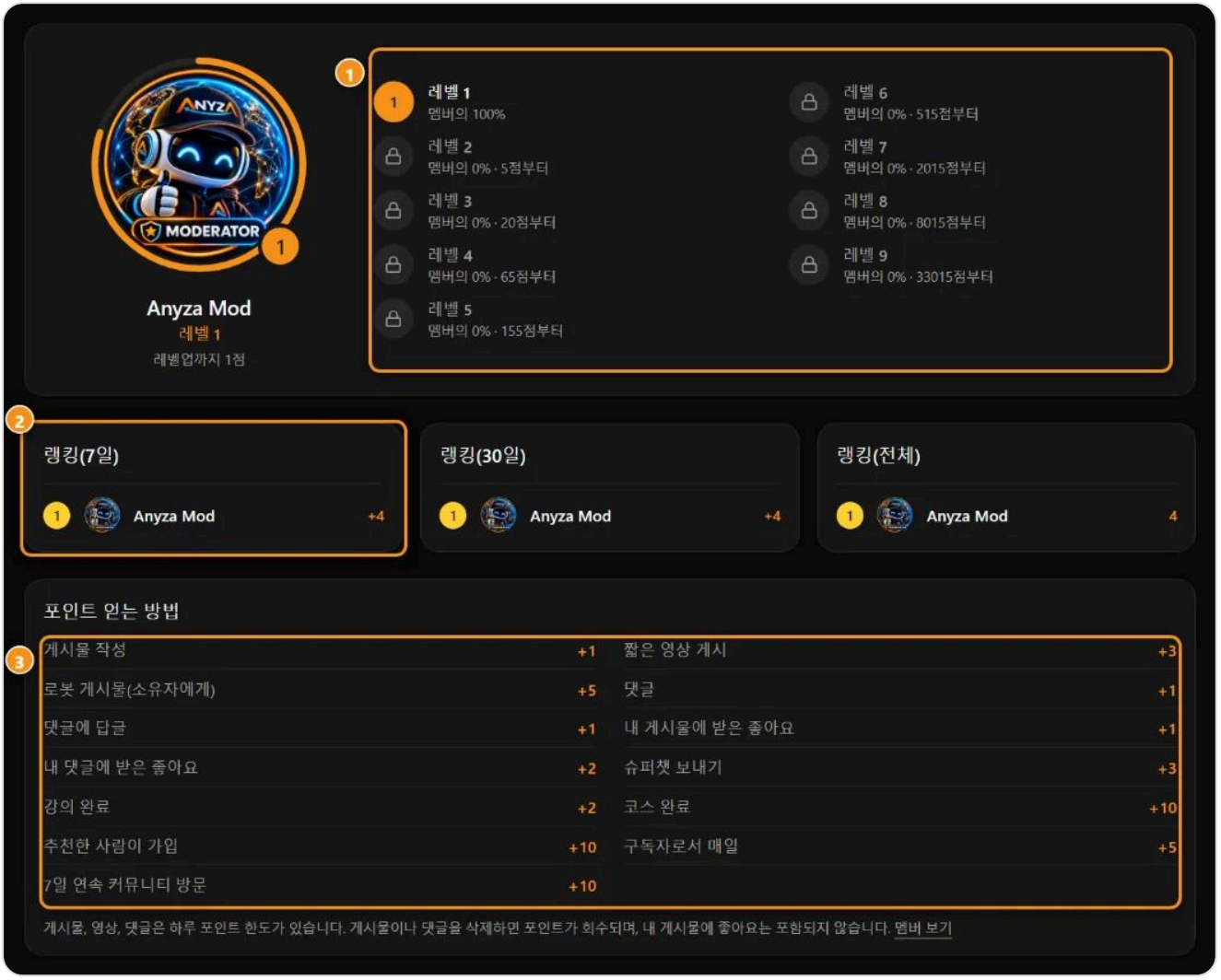
- **스토어:** 운영자의 Market 상품 및 멤버 전용 항목.
- **커뮤니티:** 주제별 게시물의 피드.
- **소개:** 소개, 규칙, 갤러리, 환영 영상.
- **클립:** 짧은 세로 영상, 화면당 하나씩. 클립을 참조하세요.
- **멤버**와 **랭킹:** 누가 참여했는지, 누가 가장 많은 포인트를 받았는지.
- **지도:** 운영자가 켜면 도시별 멤버. 커뮤니티 앱, 지도, 그룹 및 위젯을 참조하세요.
- **강좌와 수업:** 모듈, 수업, 퀴즈 및 수료증이 있는 강좌. 강좌와 수업을 참조하세요.

- **이벤트:** 라이브 스트림과 오프라인 이벤트가 포함된 일정. 이벤트, 라이브 및 티켓을 참조하세요.
- **영상:** 커뮤니티의 영상 라이브러리. 영상 라이브러리를 참조하세요.
- **채팅:** 라이브 채팅방.
- **파일:** 폴더로 정리된 문서, 이미지, 링크. 파일 라이브러리를 참조하세요.
- **그룹:** 커뮤니티의 Telegram 및 Discord 채널과 그룹.
- **경품:** 진행 중인 경품과 최근 경품. 경품을 참조하세요.

탭 옆에는 **앱** 아이콘(홈 화면에 커뮤니티 설치), **공유**(링크를 누군가에게 전송), 그리고 팀용 **설정**이 있습니다. 바로 아래에 검색창은 게시물, 클립, 채팅, 수업, 이벤트, 영상, 파일을 검색합니다.

멤버, 랭킹, 지도, 클립, 영상, 채팅, 파일은 멤버만 이용 가능합니다. 공개 커뮤니티에서는 가입하지 않은 사람이 커뮤니티, 소개, 이벤트, 공개 페이지가 있는 강좌를 볼 수 있고, 스토어, 그룹, 경품이 있을 때는 그것도 볼 수 있습니다.

멤버용



랭킹 탭: 레벨, 순위, 포인트 획득 방법

1 9개 레벨 · 2 7일, 30일, 전체 기간의 순위 · 3 포인트 획득 방법

- **가입:** 공개 커뮤니티는 한 번의 클릭으로 가입하고, 비공개 커뮤니티는 신청하여 팀의 승인을 받습니다. 초대 링크로도 가입할 수 있습니다. 커뮤니티 가입, 초대 및 공유를 참조하세요.
- **포인트와 레벨:** 참여를 통해 포인트를 획득합니다: 게시물, 짧은 영상, 댓글, 답글, 받은 좋아요, 슈퍼 채팅, 완료한 수업 및 강좌, 초대 후 가입한 사람, 구독자로서의 매일, 방문 7일 연속. 포인트는 레벨을 올립니다 (1~9). **포인트 획득 방법** 표는 **랭킹** 탭에 있습니다.
- **다이렉트 메시지: 메시지** 버튼으로 다른 멤버와 일대일 채팅할 수 있습니다.
- **휴대폰에서:** 커뮤니티를 앱으로 설치하고 알림을 받으세요. 커뮤니티 앱, 지도, 그룹 및 위젯을 참조하세요.
- **다른 언어:** 커뮤니티가 자동 번역을 켰다면 모든 것을 당신의 언어로 봅니다. 자동 번역을 참조하세요.

커뮤니티 가입은 항상 무료입니다. 구독 플랜은 선택 사항이며 추가 콘텐츠를 제공합니다. 구독을 참조하세요.

크리에이터용

- 확인된 이메일이 있는 모든 계정은 최대 **10개의 커뮤니티**를 만들 수 있습니다.
- 각 커뮤니티는 운영자의 크레딧을 사용합니다: **공개 1일 1개, 비공개 2개**, 추가로 몇 가지 선택 사항(구독자 전용 콘텐츠, 자동 번역, 포함된 공간 이상의 파일, 영상, 로봇 게시물, 이메일 메시지 및 요약). 모든 계정은 **1,000개의 환영 크레딧**으로 시작합니다. 멤버는 아무것도 지불하지 않습니다. 크레딧 사용을 참조하세요.
- 운영자는 구독 결제를 **직접** 받습니다: 자신의 지갑으로 암호화폐로, Anyza Pay를 통해, 또는 자신의 결제 링크로 카드로(예: Whop). Anyza는 아무도의 돈을 보유하지 않습니다. 운영자 지급을 참조하세요.
- 시작하려면 커뮤니티 만들기 및 설정을 참조하세요.

더 할 수 있는 것들

- 초대만 가능: 선택된 멤버만을 위한 주제, 방, 이벤트, 영상, 폴더.
- 수료증 및 공개 강좌 페이지: 수료 수료증 및 각 강좌의 공개 페이지.
- 경품, 클립, 영상 라이브러리.
- Telegram, Discord, WhatsApp: Anyza 봇이 당신의 소식을 게시하고 멤버 전용 그룹을 운영합니다.
- 위젯: 당신의 웹사이트에 커뮤니티, 강좌, 이벤트.

운영 규칙

새로운 커뮤니티는 Anyza 중재팀의 빠른 검토를 받습니다. 대부분 즉시 개설됩니다. 금지된 콘텐츠는 Anyza 규칙을 따릅니다. 신고하려면 게시물, 댓글, 멤버, 커뮤니티의 **신고** 버튼을 사용하세요. 신고는 먼저 커뮤니티 팀으로 가고, 플랫폼 사례는 Anyza 중재팀으로 갑니다.

02

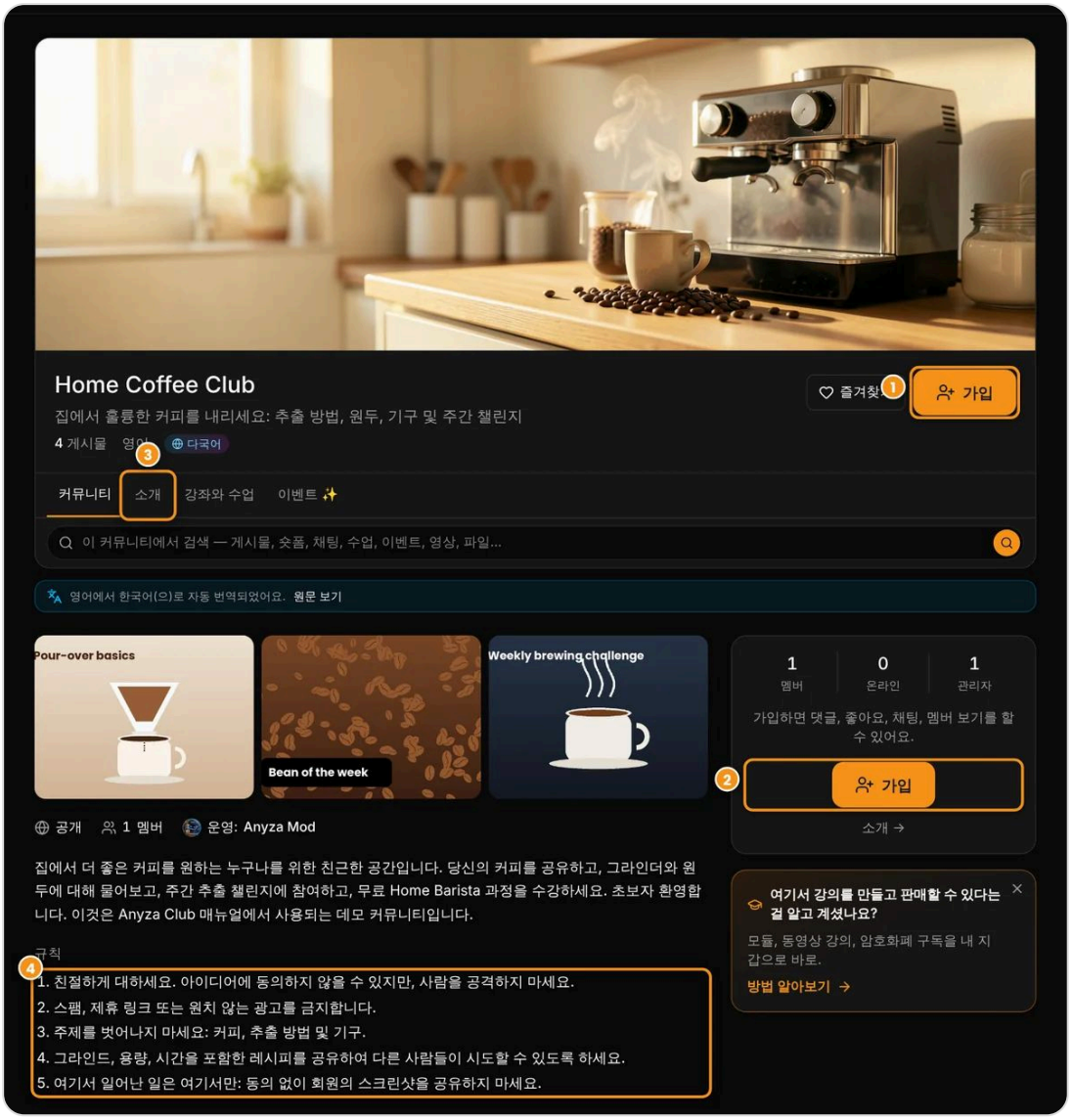
커뮤니티 참여, 초대 및 공유

공개, 비공개, 초대 커뮤니티. 그리고 누군가를 참여시키는 방법.

커뮤니티 찾기

Club 홈에는 검색, 카테고리, 필터(언어, 국가, 공개/비공개)가 있습니다. **이런 커뮤니티 알림받기**를 탭해서 새로운 매칭 커뮤니티가 생기면 알림을 받을 수도 있습니다.

참여하기



아직 회원이 아닌 사람이 본 공개 커뮤니티

1 참여하기 (상단) · 2 참여하기 (사이드 박스) · 3 정보 탭 · 4 규칙

- **공개**: **참여하기**를 탭하면 바로 들어갑니다.

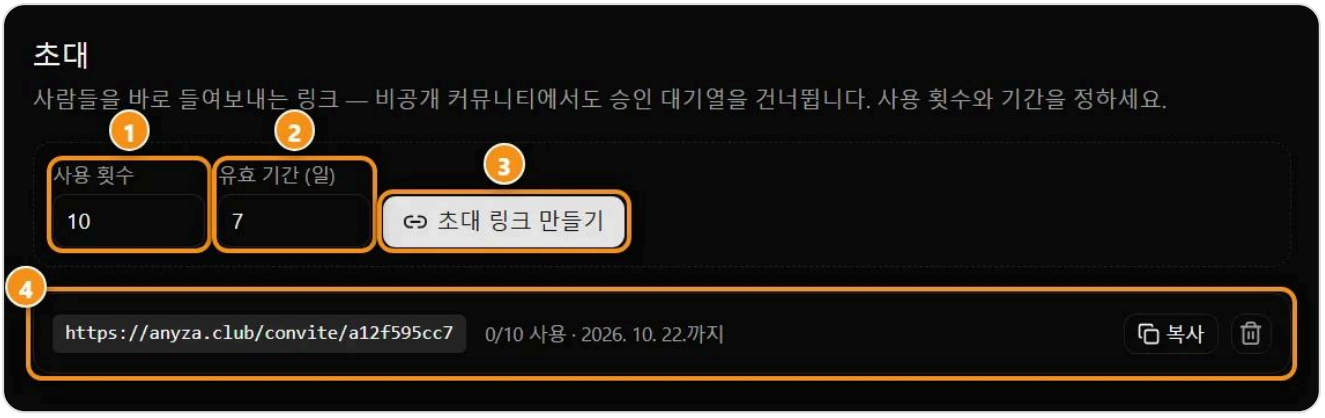
- **비공개**: **참여 신청**을 탭하면 소유자가 승인합니다. 일부 커뮤니티는 몇 가지 입장 질문을 합니다.
- **초대**: `anyza.club/convite/<code>` 링크를 클릭하면 초대가 유효한 동안 비공개 커뮤니티라도 바로 들어갑니다.

이메일이 확인된 상태로 로그인되어 있어야 합니다(레벨 L1).

공유하기

공유 아이콘은 커뮤니티 탭 오른쪽에 있으며(회원만 사용 가능), 커뮤니티의 **정보** 페이지를 공유합니다 (WhatsApp, Telegram, X 또는 링크 복사). 받은 사람은 커뮤니티를 보고 참여할지 결정합니다. 아무도 선택 없이 추가되지 않습니다.

소유자 초대



설정 → 초대

1 사용 횟수 · 2 유효 기간(일) · 3 링크 생성 · 4 링크 및 복사

소유자와 관리자는 **설정 → 초대**에서 사용 제한과 만료 날짜가 있는 초대 링크를 생성하고, 각 링크를 통해 참여한 사람을 볼 수 있습니다.

나가기

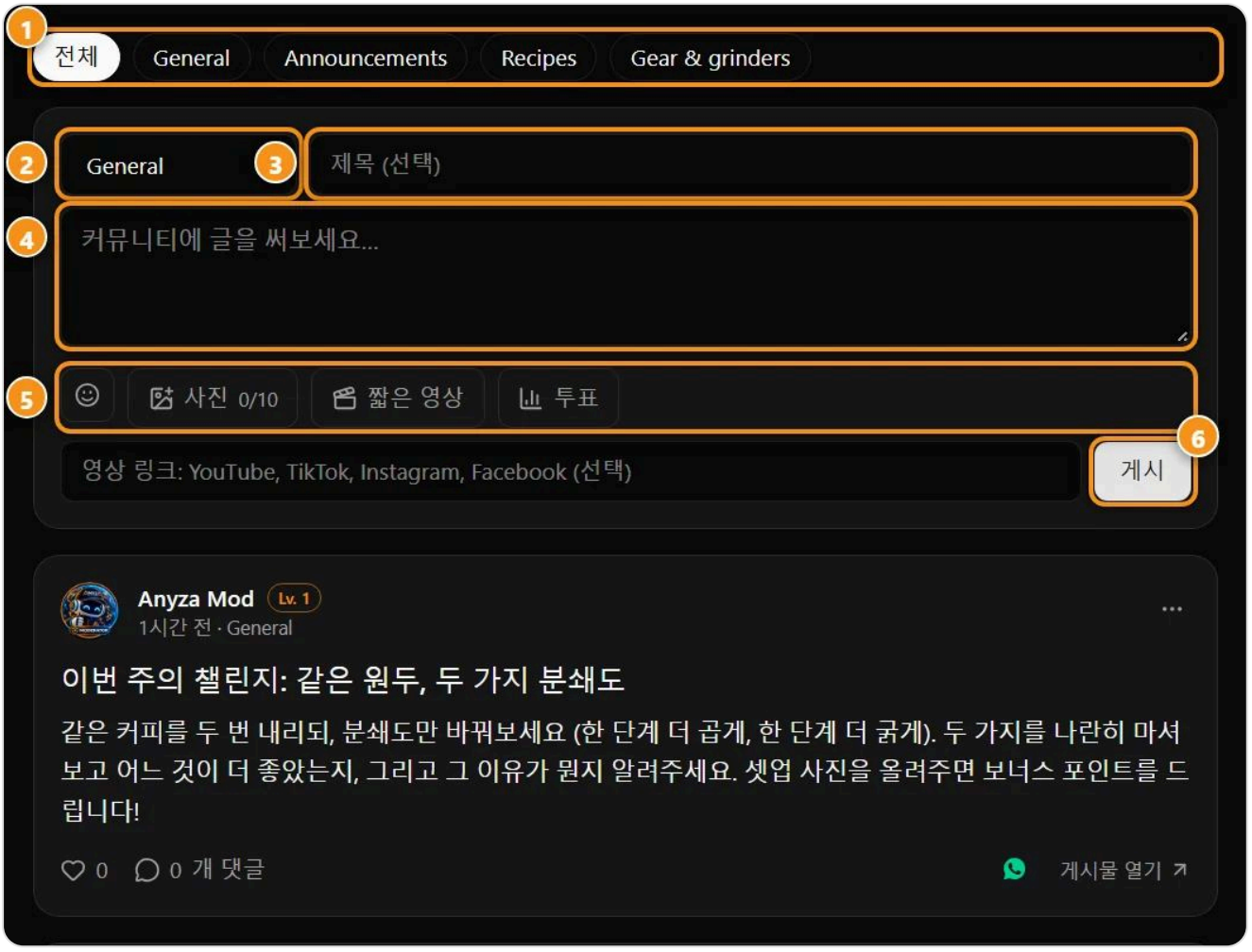
나가기는 커뮤니티 헤더에 있으며 확인을 요청합니다(**예, 나가기**). 당신의 메시지와 게시물은 그대로 남아있습니다.

03

게시물, 토픽, 댓글 및 채팅

토픽별 피드, 투표, 채팅방 및 커뮤니티 내 검색.

피드 및 토픽

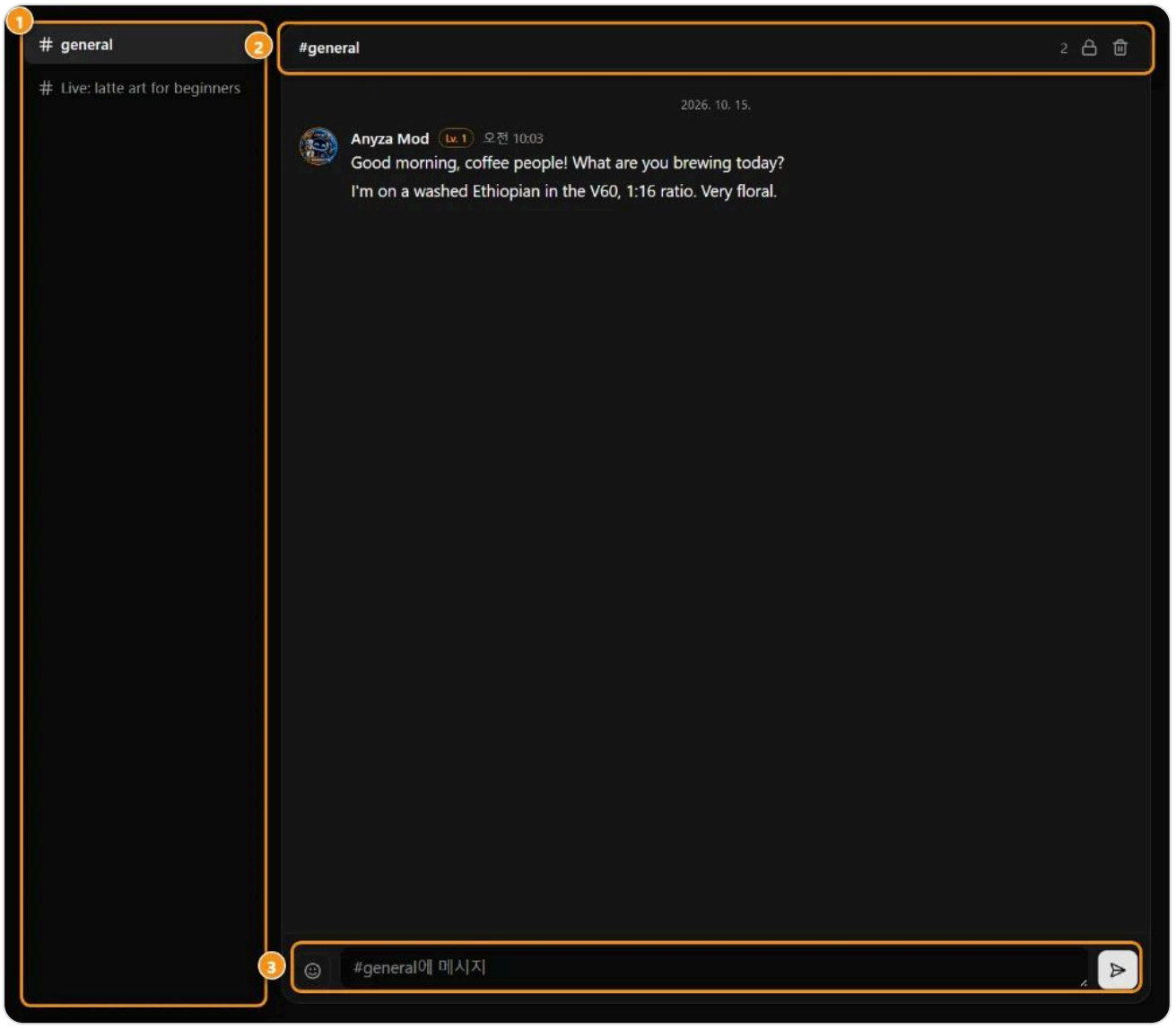


게시물 작성

1 토픽 필터 · 2 토픽 선택 · 3 제목 (선택사항) · 4 텍스트 · 5 이모지, 사진, 짧은 영상 및 투표 · 6 게시

피드는 **토픽**(게시물 그룹)으로 나뉩니다. 일부는 구독자만 이용하거나 특정 레벨이 필요할 수 있습니다. 게시물은 제목, 텍스트, 최대 10장의 사진, YouTube 영상 및 **투표**를 포함할 수 있습니다. 좋아요를 누르고 댓글을 달며 댓글에 답글을 달 수 있습니다.

채팅



채팅 탭

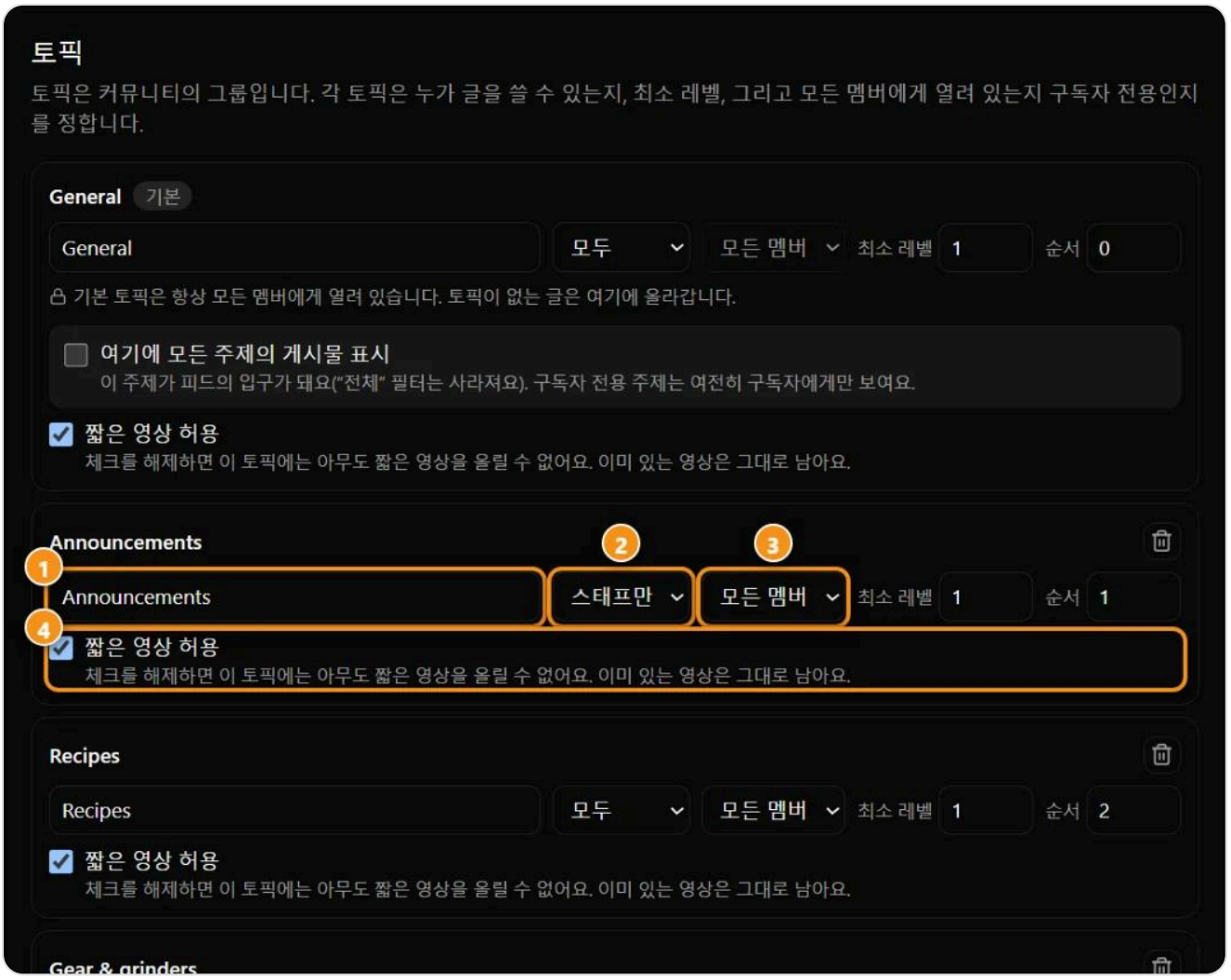
1 채팅방 · 2 현재 채팅방 · 3 여기에 입력

채팅 탭에는 **채팅방**이 있습니다. 채팅방은 모든 멤버에게 공개되거나 구독자만 이용 가능하거나 스태프만 이용 가능할 수 있으며, 일부는 읽기 전용입니다. 메시지를 작성한 사람은 메시지를 수정하거나 삭제할 수 있습니다. 스태프는 채팅방을 초기화할 수 있습니다.

번역

로그인한 상태에서 게시물, 댓글 및 메시지에서 **번역** 옵션을 사용할 수 있습니다. 원문은 계속 표시됩니다.

커뮤니티 검색



팀용: 설정 → 토픽

1 토픽 이름 · 2 게시자 · 3 접근 권한 (모든 멤버, 구독자…) · 4 짧은 영상 허용

커뮤니티 탭 바로 아래의 검색창은 해당 커뮤니티의 게시물, 댓글, 클립, 채팅, 레슨, 이벤트, 영상 및 파일을 검색합니다. 이미 읽을 수 있는 내용만 찾을 수 있습니다. 방문자는 공개된 내용을 봅니다. 멤버는 채팅을 봅니다. 구독자는 구독자 채팅방을 봅니다.

신고

모든 게시물, 댓글 및 메시지에는 **신고** 옵션이 있습니다. 커뮤니티 스태프가 먼저 신고를 받습니다. 48시간 내에 조치가 없으면 신고한 사람이 Anyza에 상향보고할 수 있습니다.

> 로봇: 일부 커뮤니티에는 소유자가 설정한 로봇이 작성한 게시물이 있습니다 (예: 뉴스 피드 다이제스트). 이러한 게시물은 소유자의 다른 게시물처럼 소유자 이름으로 발행됩니다. 평상시처럼 답글을 달고 댓글을 달 수 있습니다.

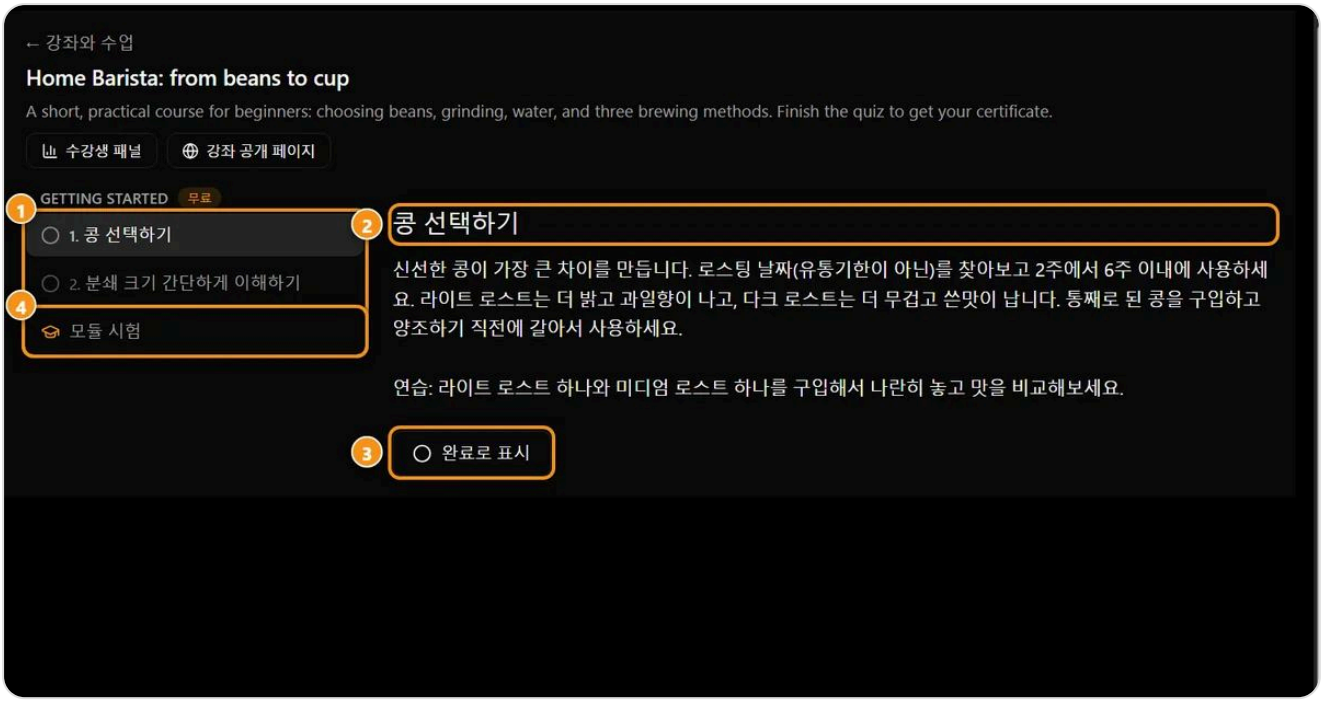
04

코스 및 레슨

순서대로 정렬된 레슨, 여러 날에 걸쳐 공개되는 모듈, 무료 샘플 레슨, 각 학생의 언어로 제공되는 영상 및 파일.

코스 및 레슨 탭에서 커뮤니티 관리자가 콘텐츠를 **코스 → 모듈 → 레슨**으로 구성합니다.

학생을 위한 작동 방식



학생이 보는 코스

1 모듈의 레슨 · 2 현재 진행 중인 레슨 · 3 완료로 표시 · 4 모듈 퀴즈

- 레슨에는 영상, 텍스트, 첨부파일 및 댓글이 포함됩니다. **완료로 표시**를 탭하고 코스 진행률(%)을 추적하세요.
- 코스는 **모든 멤버** 또는 **구독자만** 대상일 수 있습니다. 잠긴 레슨은 자물쇠 아이콘이 표시되며, 일부는 **무료 샘플**입니다.
- 모듈은 가입(또는 구독)한 후 **X일 후에 공개**될 수 있습니다. 레슨에 날짜가 표시됩니다.
- 라이브 레슨은 스트림 중에 자체 채팅을 가집니다.

교사를 위한 정보



설정 → 코스 및 레슨: 콘텐츠

1 모듈 · 2 모듈의 레슨 · 3 레슨 추가 · 4 모듈 퀴즈 · 5 모듈 추가

설정 → 코스 및 레슨에서: 코스, 모듈 및 레슨을 생성하고, 첨부파일(비공개 파일, 접근 권한이 있는 사람만)을 추가하고, 공개를 예약하고, 댓글을 켜거나 끕니다.

여러 언어의 레슨

국제 청중을 가르치고 계신가요? 각 학생은 자신이 선택한 사이트 언어로 레슨을 받을 수 있습니다.

- **다른 언어의 영상:** 각 언어별로 YouTube 링크를 추가하세요. 링크가 없으면 기본 영상이 재생됩니다(영상에 YouTube 자막이 있는 경우 표시됨).
- **다른 언어의 라이브러리 영상:** 커뮤니티의 영상 라이브러리의 영상도 마찬가지입니다. 학생이 보는 순서는: 학생의 언어로 된 라이브러리 영상 → 학생의 언어로 된 YouTube 링크 → 기본 라이브러리 영상 → 기본 YouTube 링크입니다.
- **언어별 파일:** 각 첨부파일의 언어를 표시하세요. 학생은 자신의 언어로 된 파일과 **모든 언어**로 표시된 파일을 봅니다. 레슨당 최대 30개의 첨부파일을 사용할 수 있습니다.
- **텍스트:** 자동 번역이 켜져 있으면 각 학생을 위해 코스, 모듈 및 레슨 텍스트가 번역됩니다(자동 번역 참조).

커뮤니티 표지도 **설정 → 정보 → 다른 언어의 표지**에서 언어별로 변경할 수 있습니다.

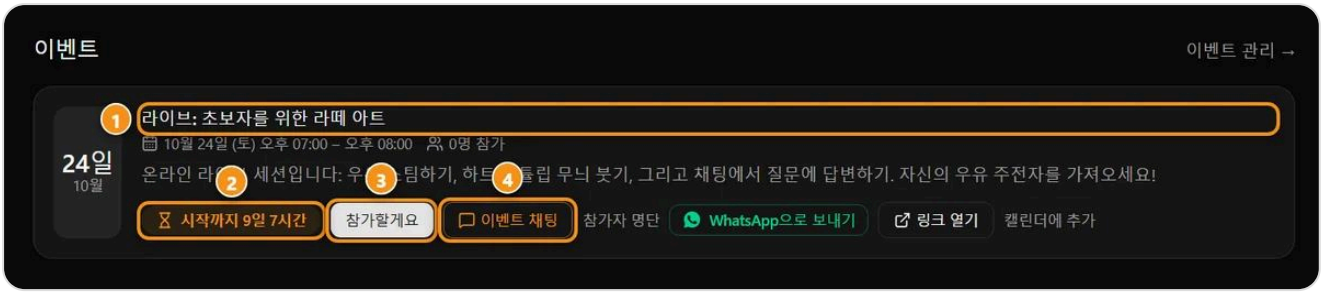
> 레슨을 완료하면 커뮤니티 순위에서 포인트를 획득합니다.

05

이벤트, 라이브 스트림, 티켓

Anyza Events를 통한 커뮤니티 이벤트, 커버의 라이브 스트림, 티켓.

이벤트



Events 탭

1 이벤트 · 2 카운트다운 · 3 참석 예정 · 4 이벤트 채팅

Events 탭에는 커뮤니티가 예정한 행사들이 나열됩니다: 오프라인, 온라인 또는 **라이브**. **참석 예정**으로 참석 의사를 표현하고, 캘린더에 추가하고, 이벤트 채팅에 참여하세요. 참석 예정으로 표시한 사람들은 24시간 전에 알림을 받습니다.

커버의 라이브 스트림

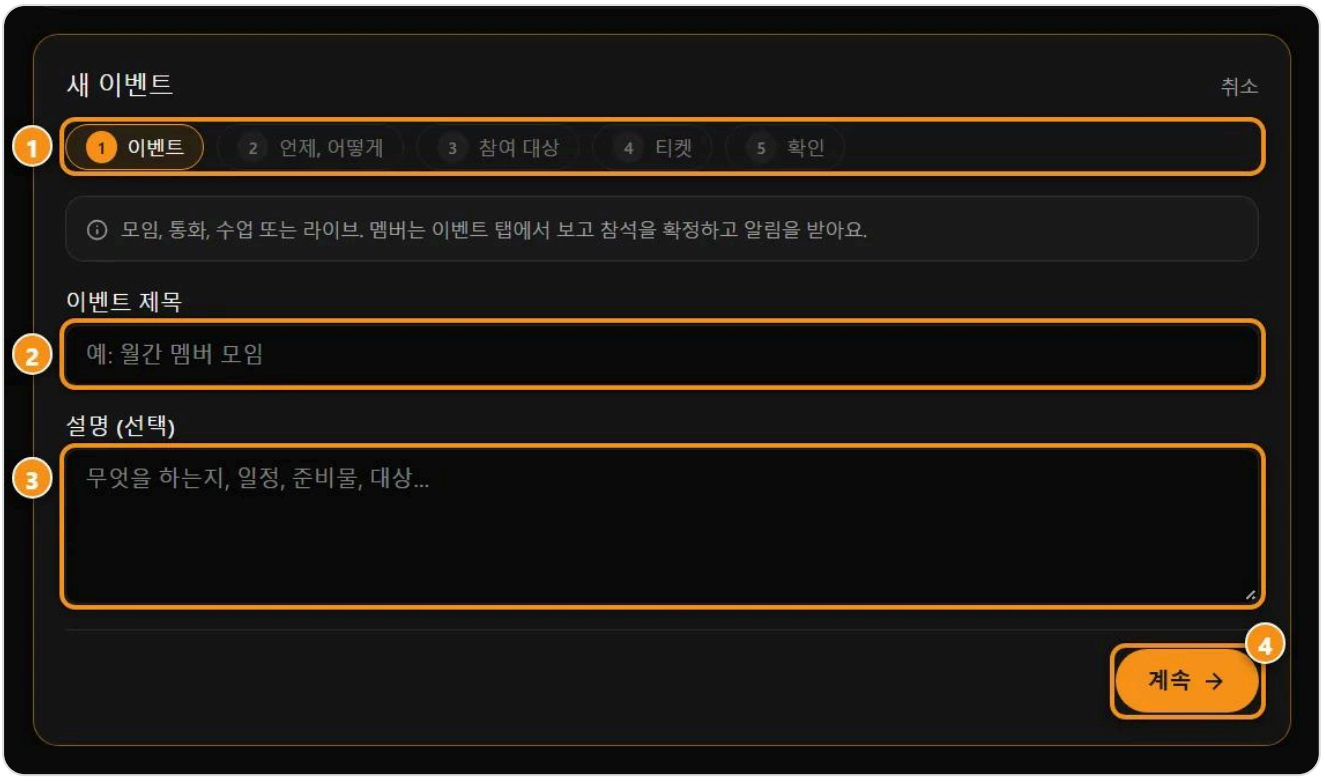
라이브 스트림은 커뮤니티 **커버**에 카운트다운, 플레이어, 채팅과 함께 표시됩니다. 시청자들은 **슈퍼 채팅**을 보낼 수 있습니다(크레딧 또는 암호화폐를 주최자에게 직접 전달). 이후 라이브는 게시물이나 레슨이 됩니다.

유료 이벤트 및 티켓

티켓이 있는 이벤트는 **Anyza Events**를 통해 판매되며, Club의 이벤트 페이지에서 직접 구매할 수 있습니다: 티켓 유형을 선택하고, USDC/USDT로 결제하거나(QR, 자동 확인) 주최자의 링크를 통해 결제하면, 티켓이 등록증이 됩니다: 채팅, 라이브 룸, 비공개 링크에 접근할 수 있습니다. 티켓 QR은 anyza.events/ingressos에서 확인할 수 있습니다.

티켓이 있지만 커뮤니티의 **회원이 아닌** 경우에도, 이벤트 종료 후 1일까지 이벤트 룸에 입장할 수 있습니다.

스태프용



Settings → Events → New event, 1단계

1 5단계 · 2 제목 · 3 설명 · 4 계속



2단계: 형식 및 시간

1 오프라인 · 2 온라인 통화(회원만 링크 표시) · 3 커뮤니티 커버의 라이브 스트림 · 4 시작 및 종료

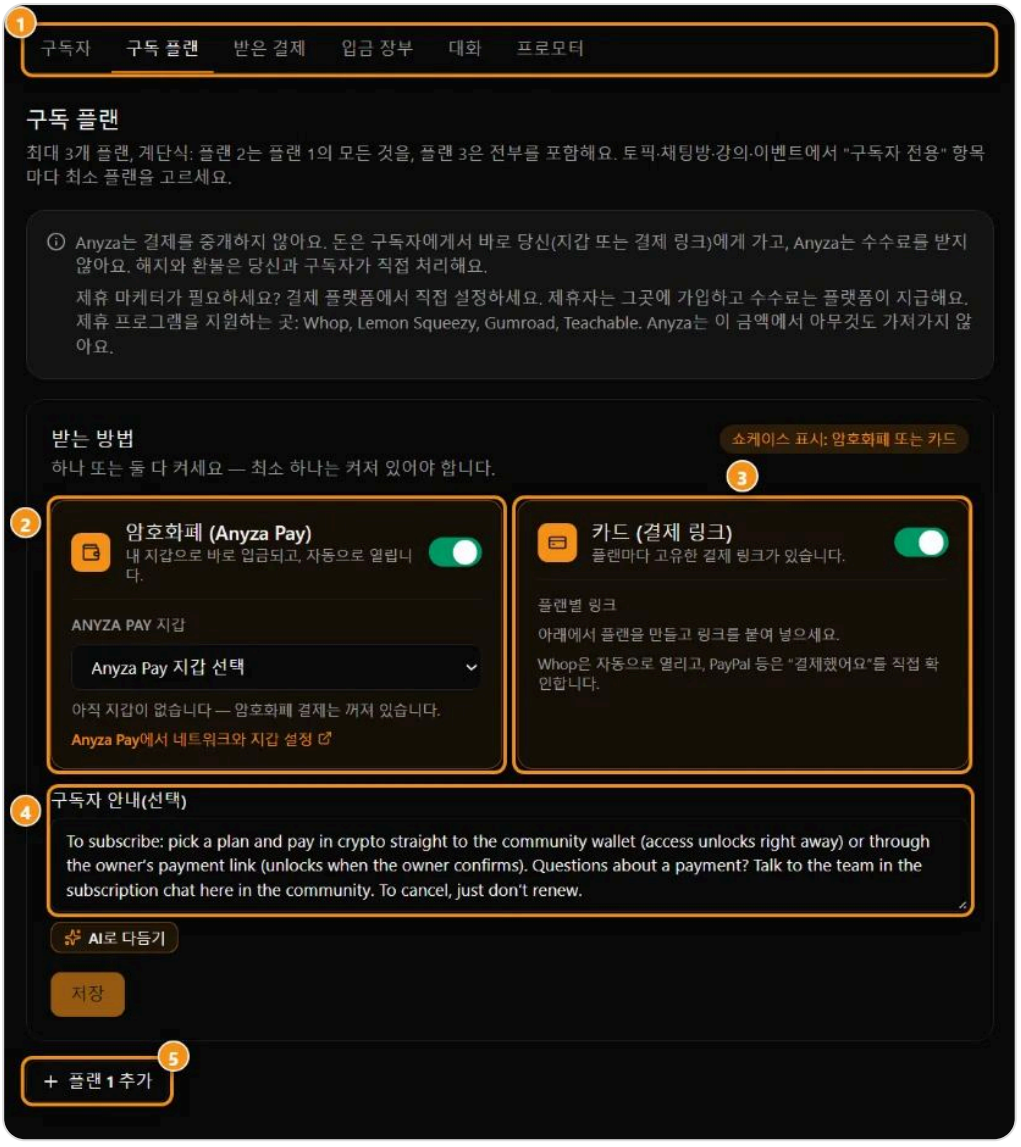
Settings → Events에서: 이벤트를 생성, 편집, 커버의 라이브로 표시, 가격 및 플랜별 할인 설정, **Anyza Events에서 티켓 판매**, 참석자 목록 확인.

06

구독: 플랜, 암호화폐, Whop

커뮤니티당 최대 3개 플랜. 결제금은 소유자에게 직접 전달되며, Anyza는 관여하지 않습니다.

구독이란



소유자용: 설정 → 구독자 → 구독 플랜

1 구독자 탭 · 2 암호화폐 (Anyza Pay) · 3 카드 (결제 링크) · 4 구독자용 안내사항 · 5 플랜 추가

소유자는 **최대 3개의 구독 플랜**(예: Basic, VIP, Black)을 제공할 수 있으며, 각 플랜은 자신의 가격, 기간, 잠금 해제 대상(토픽, 룸, 강좌, 이벤트의 "멤버 전용", 유료 이벤트 할인)이 있습니다.

구독하는 방법

1. 커뮤니티에서 **구독**을 클릭하고 플랜을 선택합니다.

2. 결제 방법을 선택합니다:
    - **Solana의 암호화폐**(USDC 또는 USDT), Anyza Pay를 통해: QR 코드와 정확한 금액을 받습니다. 결제하면 Anyza Pay가 네트워크를 확인하고 자동으로 잠금이 해제됩니다.
    - **카드 / 소유자의 링크**(예: Whop 또는 PayPal): **Anyza 계정과 동일한 이메일**로 그곳에서 결제하고 돌아옵니다 — Whop이 연결되어 있으면 자동으로 잠금이 해제되고, 다른 링크의 경우 **이미 결제했습니다**를 클릭하면 소유자가 확인합니다.

커뮤니티 카드는 수용하는 결제 방법을 표시합니다: **암호화폐 또는 카드**, **암호화폐만** 또는 **카드만**. 3. 결제하기 전에 환불 정책을 동의합니다.

만료 및 갱신

구독은 플랜의 기간 동안 유지됩니다. 만료 7일 전, 3일 전, 당일에 알림을 받습니다. 조기 갱신은 일수를 **추가**합니다. 결제 기록은 커뮤니티의 **내 구독**에 있습니다.

돈과 환불

결제는 **소유자의 지갑 또는 은행 계좌로 직접** 전달됩니다. Anyza는 수수료를 부과하지 않으며, 자금을 보유하지 않으며, 환불을 처리하지 않습니다 — 환불은 소유자와 협의하며, 소유자는 자신의 지갑에서 반환을 처리할 수 있습니다.

> 잘못된 토큰이나 금액으로 결제했습니다. 결제 화면에서 **소유자에게 알림**을 사용하고 트랜잭션을 첨부합니다. 소유자는 확인, 거부 또는 환불할 수 있습니다.

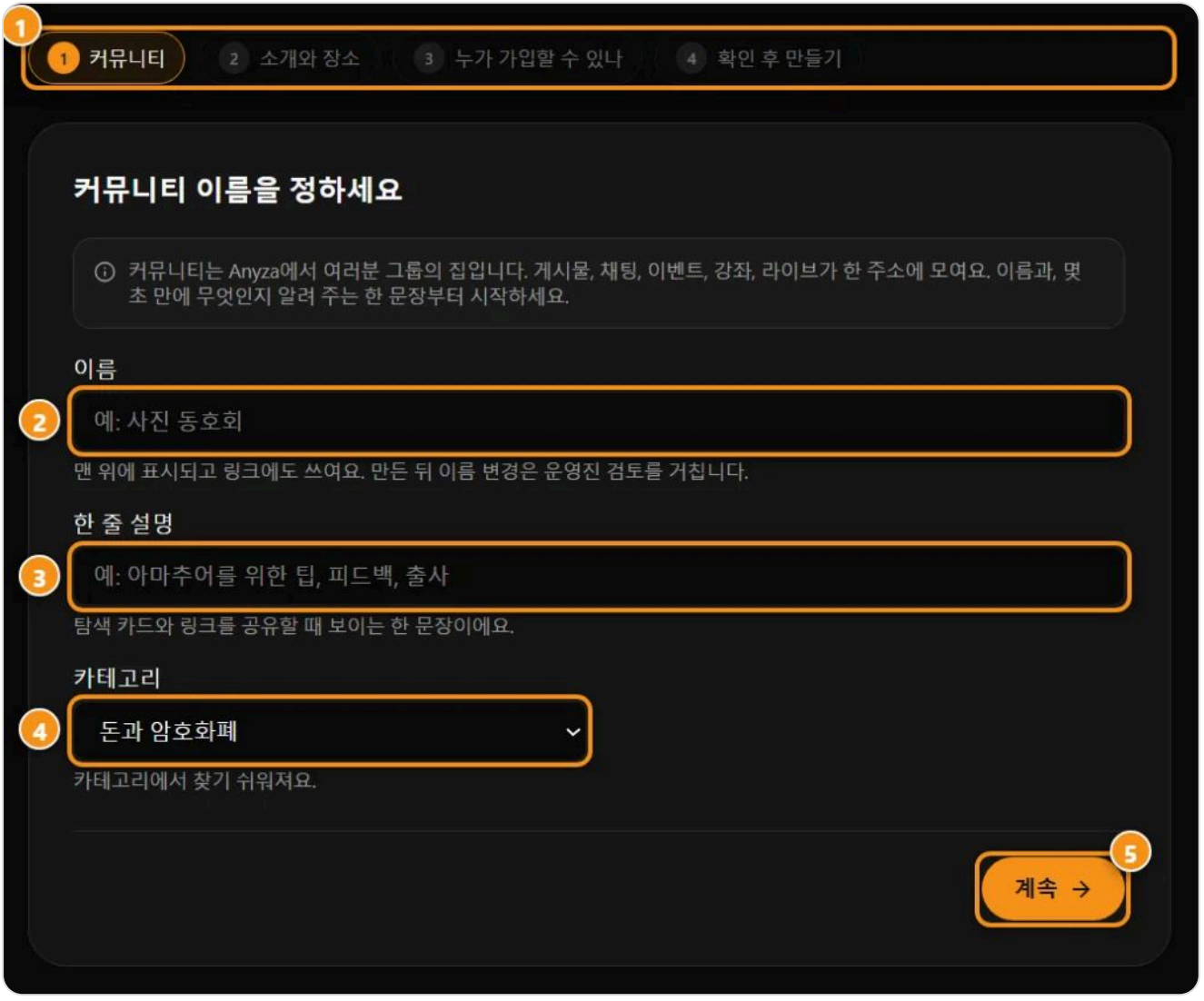
07

커뮤니티 만들고 설정하기

커뮤니티를 만드는 방법, 설정 메뉴의 각 섹션, 팀원이 볼 수 있는 항목, 주소나 이름을 변경하는 방법, 커뮤니티를 넘기거나 일시 중지하는 방법.

커뮤니티를 만드는 데는 몇 분이 걸립니다. 그 후 모든 것은 **설정**에서 조정되는데, 이는 탭 오른쪽의 톱니바퀴 아이콘이며 팀원들만 볼 수 있습니다.

만들기



커뮤니티 만들기, 1단계/4단계

1 4단계 · 2 이름 · 3 한 줄 설명 · 4 카테고리 · 5 계속

Club 상단에서 **커뮤니티 만들기**를 탭하세요. 4개의 짧은 단계가 있으며 언제든지 뒤로 가도 입력한 내용은 보존됩니다:

1. **커뮤니티: 이름** (최소 3자, 이모지 없음; 링크가 됨), **한 줄 설명** (발견 카드의 문구), **카테고리**.

2. **소개 및 장소: 소개 (무엇인가, 누구를 위한가)** (AI가 작성 도움), **키워드** (최대 10개; AI가 제안), **주요 언어**, 그리고 커뮤니티가 도시나 지역에 관련된 경우 **국가 (선택사항)** (2글자 코드)와 **도시 (선택사항)**.
3. **가입 권한: 공개** (누구나 한 클릭으로 가입하고 바로 읽을 수 있음; 1일 1크레딧) 또는 **비공개** (검색에는 표시되지만 콘텐츠는 승인한 사람만 볼 수 있음; 1일 2크레딧). 또한 **숨김 — 링크만** 옵션을 선택하면 홈페이지, 검색, 카테고리, Google에서 숨겨집니다.
4. **검토 및 만들기:** 모든 것을 확인하고 **커뮤니티 만들기**를 탭하세요.

만든 후에는 바로 설정으로 이동합니다. Anyza 조정 팀이 빠르게 검토하면 대부분의 경우 커뮤니티가 바로 시작됩니다. "Geral" (일반) 및 "Avisos" (공지사항, 팀원만 게시 가능) 토픽과 "geral" 채팅방으로 시작합니다. 이 모든 것은 나중에 변경할 수 있습니다.

커뮤니티를 만들려면 확인된 이메일과 크레딧 잔액이 필요합니다. 각 계정은 최대 **10개의 커뮤니티**를 만들 수 있습니다. 각 커뮤니티는 소유자의 크레딧을 사용합니다: **공개 1일 1크레딧, 비공개 1일 2크레딧**. 모든 계정은 1,000개의 환영 크레딧으로 시작합니다. 크레딧 사용을 참고하세요.

설정 메뉴



설정 메뉴

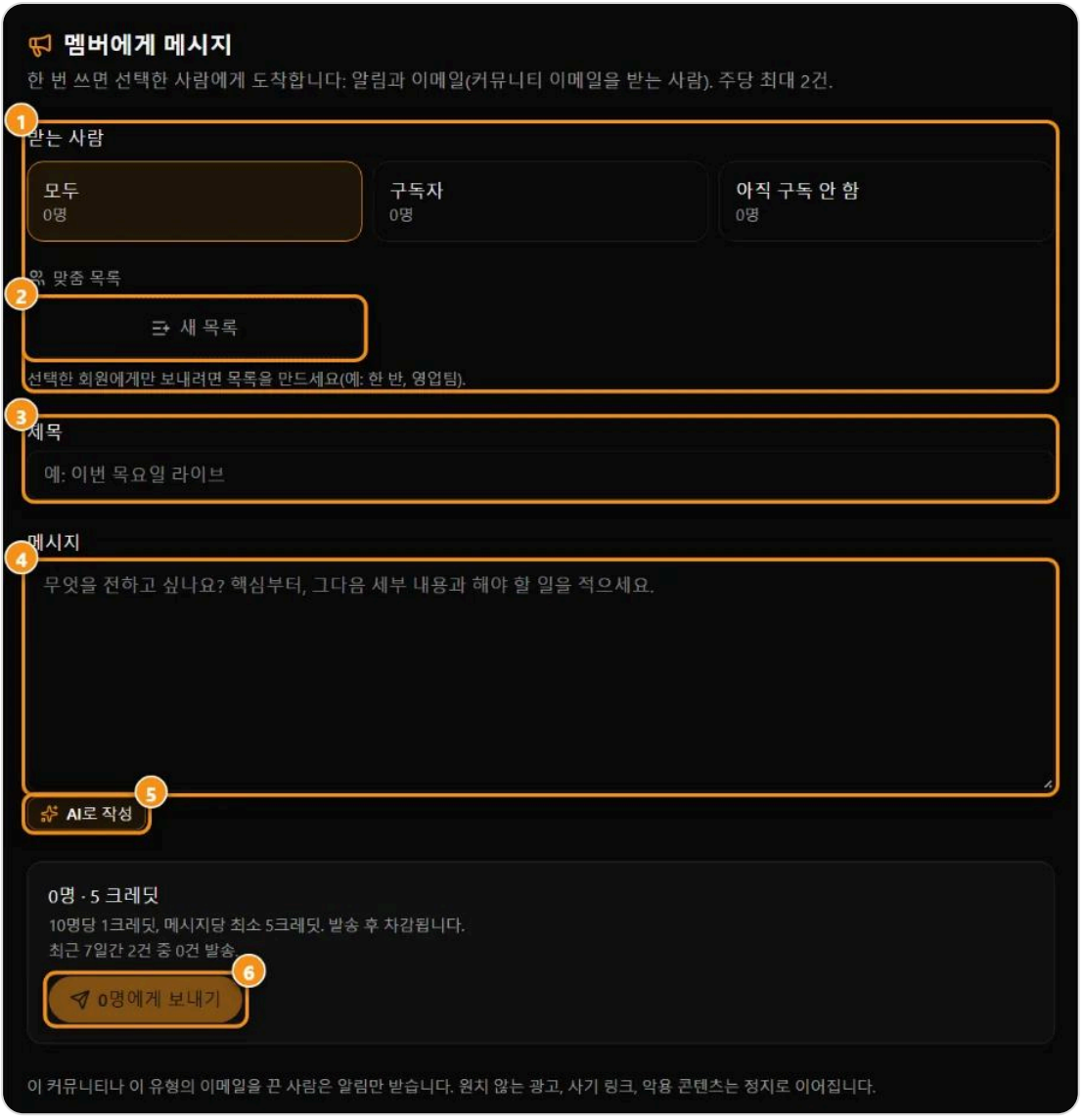
1 사람 · 2 멤버와의 소통 · 3 수익 · 4 커뮤니티

메뉴는 4개의 섹션으로 나뉩니다. 일상적인 항목이 먼저 나오고 커뮤니티 설정(덜 자주 수정)이 마지막에 옵니다.

사람

- **멤버:** 검색, 역할 (관리자 또는 중재자; 최대 5명의 관리자), 일 단위 정지, 차단, 구독자 배지 및 목록 **내보내기**. 소유자만 역할을 변경합니다.
- **가입 신청:** 가입을 요청한 사람을 승인하거나 거부합니다. 비공개 커뮤니티에 표시되거나 비공개였을 때 남은 신청이 있으면 표시됩니다.
- **초대:** 사람들을 직접 초대하는 링크이며, 비공개 커뮤니티에도 초대할 수 있습니다. 사용 횟수와 유효 기간을 설정합니다. 커뮤니티 가입, 초대 및 공유를 참고하세요.
- **신고:** 멤버들이 커뮤니티 내에서 신고한 내용입니다. 신고한 사람은 절대 알 수 없습니다. 48시간 동안 답변이 없으면 신고자는 사건을 Anyza로 에스컬레이션할 수 있습니다.

멤버와의 소통



멤버에게 메시지

1 받는 사람 · 2 내 리스트 · 3 제목 · 4 메시지 · 5 AI로 작성 · 6 전송 (비용 표시)



자동 게시 - AI 로봇

1 이름 및 켜짐/꺼짐 · 2 피드의 뉴스 또는 브리프의 아이디어 · 3 브리프 · 4 AI로 브리프 작성 · 5 게시 요일

- **멤버에게 메시지:** 모든 멤버, 구독자만, 비구독자 또는 내 리스트 중 하나에 대한 벨 및 이메일 공지입니다. 인당 1크레딧(최소 5명)이 들고 주당 최대 2개 메시지 제한이 있습니다. 바로 아래는 **자동 이메일 요약**입니다: 일일, 주간 또는 월간으로 선택한 토픽, 이벤트, 레슨의 새로운 내용을 전송합니다. 새로운 내용이 있을 때만 전송되며 메시지와 같은 비용이 들고 주당 2개 제한에 포함되지 않습니다. 소유자와 관리자만 사용 가능합니다.
- **Telegram, Discord & WhatsApp:** Anyza 봇이 뉴스를 게시하고 멤버 전용 그룹을 관리합니다. 소유자와 관리자만 사용 가능합니다. 커뮤니티의 Telegram, Discord 및 WhatsApp을 참고하세요.
- **자동 게시 - AI 로봇:** 로봇이 설정한 요일과 시간에 내 이름으로 게시합니다. 최대 5개의 RSS/Atom 피드의 요약을 작성하거나 브리프의 원본 게시물을 선택한 언어로 작성합니다. **직접 게시**를 켜면 다른 AI나 스크립트가 API를 통해 게시할 수 있습니다. 각 로봇 게시물은 5크레딧을 사용하며 1일 최대 3개 제한이 있습니다. 소유자만 로봇을 관리합니다.
- **경품행사:** 경품행사를 만들고 추적합니다 (소유자 및 관리자). 경품행사를 참고하세요.

수익

- **구독자:** 구독자 목록, **구독 플랜** (최대 3개), **수령한 결제** 및 멤버와의 결제 **대화**. 메뉴 바로 아래는 **프로모터** 및 있을 때 **영수증**입니다. 구독 및 소유자 지급을 참고하세요.
- **스토어:** Market 목록 중 최대 20개를 **스토어** 탭용으로 선택합니다. 이 중 3개가 무작위로 커뮤니티 메인 페이지에 표시됩니다.

커뮤니티

- **토픽:** 최대 20개. 각각은 **게시 가능 대상**, **접근 권한** (모든 멤버, 구독자만, 직원만 또는 읽기 전용), 최소 레벨, **숏 비디오 허용** 여부를 설정합니다.
- **채팅방:** 입장 및 대화 가능자, 최소 레벨, 슬로우 모드. 여기서 소유자 또는 관리자는 전체 채팅을 끌 수도 있습니다: **채팅** 탭이 사라지고 룸과 메시지는 보관됩니다.
- **코스 & 레슨** 및 **이벤트:** 코스 및 레슨, 인증서 및 공개 코스 페이지, 이벤트, 라이브 및 티켓을 참고하세요.
- **초대만:** 선택한 멤버만을 위한 토픽, 룸, 이벤트, 비디오, 파일 폴더. 초대만을 참고하세요.
- **번역:** 자동 번역 검토 및 수정. 자동 번역이 켜져 있을 때 소유자와 관리자에게 표시됩니다. 자동 번역을 참고하세요.
- **크레딧 사용:** 잔액 및 각 커뮤니티가 사용하는 양. 크레딧 사용을 참고하세요.
- **소개:** 커뮤니티를 소개하는 모든 내용 (아래 참고).

비디오와 파일은 **비디오** 및 **파일** 탭 자체에서 업로드합니다. 비디오 라이브러리 및 파일 라이브러리를 참고하세요.

설정 → 소개의 내용

- **커버 이미지:** 1600 × 500 px 권장. 업로드 후 표시되어야 할 지점을 클릭하세요. 또는 **AI로 커버 제안** (일부는 무료, 이후 커버당 5크레딧, 1일 최대 10개).
- **갤러리** (최대 12개 이미지), **YouTube 비디오 (소개 페이지)** 및 라이브러리의 환영 비디오.
- **규칙**, **가입 질문 (비공개 커뮤니티)** (최대 3개), **레벨 이름** (1~9). **템플릿 사용**으로 준비된 템플릿이 있고 **이름 제안**도 있습니다.
- 웹사이트 및 소셜 프로필(YouTube, Instagram, Telegram, X, Discord) 링크.
- **커뮤니티 앱:** 멤버가 홈 화면에 설치할 때 보는 이름과 아이콘. 커뮤니티 앱, 지도, 그룹 및 위젯을 참고하세요.
- 자동 번역 언어, **클립** 규칙 (클립) 및 **멤버 지도 켜기** 스위치.
- **웹사이트에서 커뮤니티 홍보:** 위젯으로 가는 바로가기 (공개 커뮤니티만).
- **숨겨진 커뮤니티: 숨기기**로 홈페이지, 검색, 카테고리, Google에서 사라지지만 링크가 있는 사람은 페이지에 접근할 수 있습니다. **표시**로 취소합니다.
- **커뮤니티 주소** 및 이름 변경 (아래 참고).
- 마지막에 **소유자만** 섹션: 일시 중지, 넘기기, 커뮤니티 종료.

레벨 및 포인트

멤버는 참여(게시물, 숏 비디오, 댓글, 받은 좋아요, 완료한 레슨 및 코스, 추천, 구독자 기간, 방문 7일 연속)로 포인트를 얻고 1~9 레벨로 상승합니다. 각 레벨의 이름은 **소개**에서 정하고 토픽과 룸의 최소 레벨을 요구하여 참여하는 사람들을 보상할 수 있습니다. **포인트 획득 방법** 표는 **순위** 탭에 있습니다.

팀

소유자는 **멤버**에서 **관리자** (최대 5명) 및 **중재자**를 지정합니다. 같은 곳의 **팀** 패널에서 소유자는 다음을 선택합니다:

- **결제 담당자**: 결제를 확인, 승인, 환불하고 멤버의 결제 채팅에 답변합니다.
- **중재자가 설정에서 열 수 있는 항목**. "소개"와 "초대만"은 항상 표시됩니다.

관리자는 거의 모든 것을 볼 수 있습니다. 일부는 소유자만 가능합니다: 역할, 로봇, 주소, 일시 중지, 넘기기, 커뮤니티 종료.

주소 변경

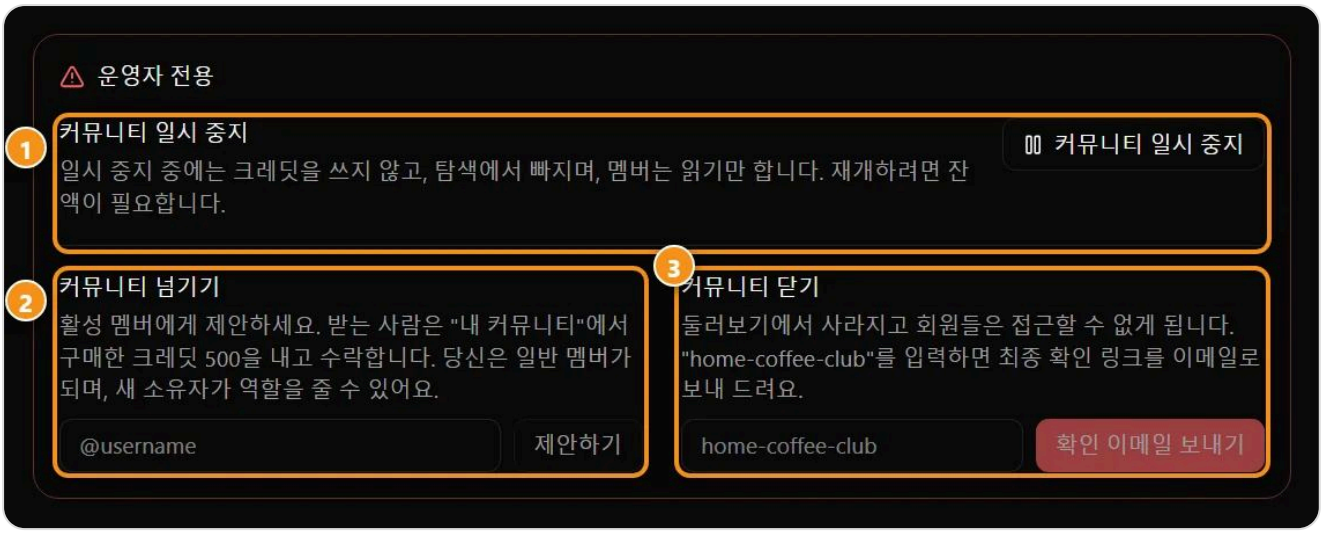
설정 → 소개 → 커뮤니티 주소에서 소유자만:

- 각 변경은 **100개의 구매 크레딧** (보너스 크레딧 제외)이 소요됩니다.
- 변경 후 다음 변경은 7일 후에만 가능합니다.
- 최소 4자: 소문자, 숫자, 하이픈. 일부 주소는 Anyza에서 예약됩니다.
- 이전 링크(WhatsApp, Telegram, Google, 설치된 앱)는 새 주소로 자동 연결되며, 이전 주소는 예약된 상태로 유지되므로 다른 사람이 가져갈 수 없습니다.

이름 변경

이름 변경 요청을 탭하세요. 요청이 중재로 이동되고 100개의 크레딧이 예약됩니다: 중재가 거부하거나 취소하면 돌려받습니다. 커뮤니티가 아직 첫 번째 승인을 기다리는 동안에는 이름을 직접 수정할 수 있습니다.

넘기기, 일시 중지 및 종료



소유자만, 설정 → 소개 끝

1 일시 중지 · 2 넘기기 · 3 종료

소개 끝의 **소유자만** 섹션:

- **커뮤니티 일시 중지:** 일시 중지되는 동안 크레딧을 사용하지 않고, 발견에서 제거되며, 멤버에게는 읽기 전용입니다. 재개하려면 잔액이 필요합니다.
- **커뮤니티 넘기기:** @사용자명으로 활성 멤버에게 제안합니다. 그들은 **내 커뮤니티**에서 **500개의 구매 크레딧**을 지불하여 수락하고 사용료를 내기 시작합니다. 당신은 일반 멤버가 되고 새 소유자는 당신에게 역할을 부여할 수 있습니다.
- **커뮤니티 종료:** 주소를 입력하면 1시간 유효한 확인 링크가 이메일로 전송됩니다. 링크를 열고 확인할 때만 종료됩니다. 종료되면 발견에서 제거되고 멤버가 접근할 수 없습니다.

크레딧 잔액이 부족하면 패널이 잠기며 (오직 **크레딧 사용**만 열림) 충전할 때까지 멤버는 접근을 유지합니다. 90일 동안 잔액이 없으면 커뮤니티가 일시 중지됩니다.

팁

- 몇 개의 토픽으로 시작하고 "Avisos"를 팀 공지에 사용하세요.
- 주간 **자동 이메일 요약**을 켜세요: 매일 Club을 열지 않는 사람들을 다시 가져옵니다.
- 커뮤니티를 홍보하기 전에 커버, 규칙, **커뮤니티 앱**을 채우고 첫 메시지에서 설치 링크를 보내세요.

08

오너 정산: 받는 방법, Whop 그리고 원장

구독, 티켓, 슈퍼 챗 받기 — Anyza Pay로 암호화폐, 링크로 카드 — 그리고 모든 내역 확인하기.

받는 방법

설정 → 구독자 → 구독 플랜에서 **받는 방법** 카드에는 두 가지 결제 방식이 나란히 표시되며, 각각 독립적인 토글이 있습니다. 최소 하나는 활성화되어 있어야 합니다.

- **Anyza Pay로 암호화폐** — USDC/USDT를 지갑으로 직접 받습니다. Anyza Pay가 네트워크를 확인하고 구독자를 자동으로 활성화합니다. Anyza Pay의 내 지갑 목록에서 **기본 지갑**을 선택하세요. **Anyza Pay에서 지갑 관리**를 누르면 목록이 열립니다 (지갑과 그룹).
- **결제 링크로 카드** — 각 플랜마다 고유한 결제 링크가 있습니다. 추천: **Whop**(연결 후 자동 활성화) 및 **PayPal**(구독자가 "결제 완료"를 누르고 당신이 한 번의 클릭으로 확인). 기타(Mercado Pago, PagSeguro, Stripe, Hotmart…)도 PayPal과 동일한 방식으로 작동합니다.

한 가지만 활성화되면 쇼케이스의 커뮤니티 카드에 **암호화폐만** 또는 **카드만**으로 표시되며, 사용자들이 검색에서 이를 기준으로 필터링할 수 있습니다.

각 플랜

포함 내용 아래에 있는 **이 플랜이 받는 방법** 박스에는 플랜 고유의 지갑과 링크가 있습니다(둘 다 선택사항). 고유의 지갑이 없으면 기본 지갑을 사용합니다. 링크를 붙여넣으면 어느 플랫폼인지, 그리고 자동으로 활성화되는지 여부를 알려줍니다.

Whop

Whop 카드에서 Whop을 연결하세요: 웹훅 주소, 시크릿, 각 플랜의 플랜/상품 id. Whop에서의 결제, 갱신, 취소가 자동으로 여기서도 접근을 활성화 또는 종료합니다 — 사용자는 Anyza 계정 이메일로 찾습니다.

슈퍼 챗

라이브의 암호화폐 슈퍼 챗도 Anyza Pay를 통해 기본 지갑으로 전송됩니다. **받는 방법**에서 암호화폐가 꺼져 있으면 슈퍼 챗은 크레딧만 사용합니다.

원장

받은 결제와 **영수증 부**에서 모든 수입(구독, 티켓, 슈퍼 챗)을 확인할 수 있으며, 검색, 필터, 총액 및 **CSV** 기능이 있습니다. 청구 외에 지갑에 도착한 금액은 Anyza Pay의 **수입**에 표시되며, 여기서 구독자에게 적용할 수 있습니다 (서비스에 결제 연결하기).

> Anyza는 자금을 관리하지 않습니다. 세금, 송장, 환불은 자금을 받는 사람의 책임입니다.

09

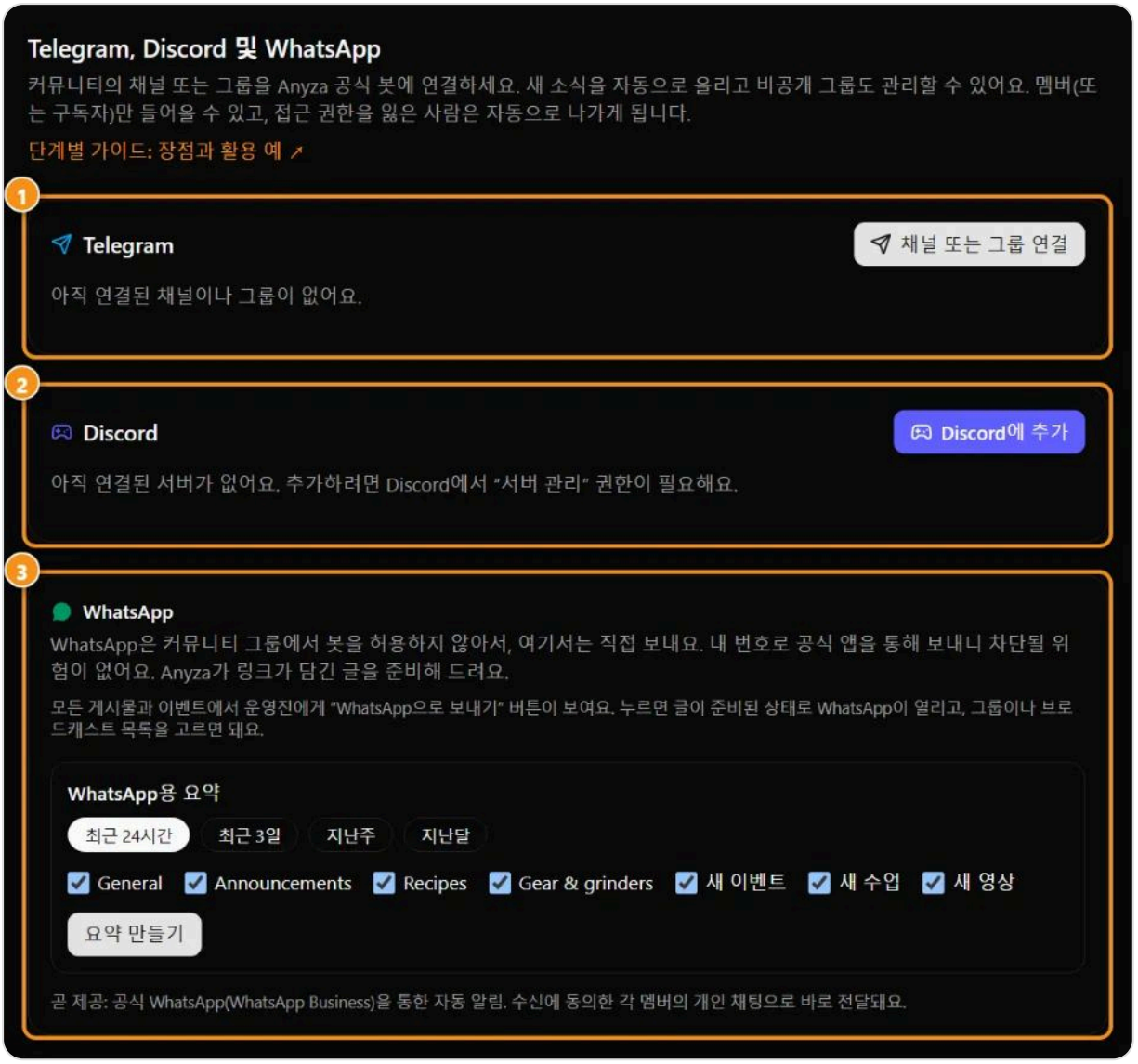
커뮤니티의 텔레그램, 디스코드, 왓츠앱

공식 Anyza 봇을 그룹이나 서버에 연결하세요. 업데이트를 자동으로 게시하고 멤버 전용 또는 구독자 전용 그룹을 운영합니다.

커뮤니티는 Anyza에 있지만, 많은 사람들이 텔레그램이나 디스코드에서 하루를 보냅니다. **공식 Anyza 봇**(텔레그램의 @anyzanetbot과 디스코드의 **Anyza** 앱)으로 수작업 없이 두 세계를 연결하세요. 봇이 커뮤니티에서 일어나는 일을 알리고 누가 비공개 그룹이나 서버에 참여할 수 있는지 제어합니다.

모든 설정은 커뮤니티의 **Settings → Telegram, Discord & WhatsApp**에서 진행합니다. 소유자와 관리자만 이 섹션을 볼 수 있습니다.

어떤 기능을 얻나요



Settings → Telegram, Discord & WhatsApp

1 Telegram · 2 Discord · 3 WhatsApp (직접 보내는 요약)

- **자동 업데이트, 복사-붙여넣기 없음.** 새 포스트, 시작되는 라이브, 새 이벤트, 새 강의가 커뮤니티의 언어로, 링크와 미리보기와 함께 채널에 도달합니다. 어떤 종류인지 선택하면 됩니다.
- **저절로 운영되는 비공개 그룹.** 활동 중인 멤버만 들어오거나 선택한 플랜의 구독자만 들어옵니다. 공유된 링크는 작동하지 않습니다. 봇은 접근 권한이 있는 사람만 승인합니다.
- **자동 제거.** 구독이 만료되었거나 커뮤니티를 떠났거나 차단당했으면 봇이 텔레그램 그룹에서 제거하거나 디스코드 역할을 빼앗습니다. 아무도 유료 그룹에 무료로 남아있지 않습니다.
- **더 많은 사람이 돌아옵니다.** 채널 팔로워들이 업데이트를 보고 클릭해서 커뮤니티로 들어오며, 포스트, 강의, 구독이 있습니다.
- **추가 비용 없음.** 연동은 크레딧을 사용하지 않습니다.

할 수 있는 작업의 예

- **텔레그램 공지 채널:** 모든 새 포스트가 링크와 함께 업데이트가 되는 공개 채널입니다. 아직 커뮤니티에 참여하지 않은 사람들에게 좋습니다.
- **구독자 전용 텔레그램 VIP 그룹:** 유료 멤버들과만 실시간 대화합니다. 구독이 만료되면 나가고, 갱신되면 버튼을 통해 돌아옵니다.
- **멤버 역할이 있는 디스코드 서버:** 비공개 채널은 "Member" 역할에게만 보입니다. Anyza를 통해 참여한 사람은 즉시 역할을 받습니다.
- **텔레그램과 디스코드 함께:** 텔레그램의 공지 채널과 디스코드 서버를 동시에 운영하며, 각각 고유한 규칙을 적용합니다.
- **라이브와 이벤트:** 라이브가 시작되면 텔레그램과 디스코드에 동시에 업데이트가 도달하고 사람들이 뛰어듭니다.
- **강좌:** 새로운 강의마다 학생 그룹에 업데이트가 됩니다.

텔레그램, 단계별

시작하기 전에

- 당신이 만든 텔레그램 **그룹**(대화용) 또는 **채널**(업데이트만)을 가지고 있어야 합니다.
- 그 그룹의 관리자여야 합니다.

그룹 연결

1. 커뮤니티에서 **Settings → Telegram, Discord & WhatsApp**를 열고 **Connect a channel or group**을 탭합니다.
2. **Add to group**을 탭합니다. 텔레그램이 열리고 그룹을 선택하라고 묻습니다.
3. 그룹을 선택하고 봇의 관리자 권한을 확인합니다(사용자 초대 및 차단, 메시지 삭제).
4. 완료: 봇이 자동으로 연결되고 그룹에 "Connected to the community…"라고 답장합니다.
5. 패널로 돌아가서 **I've connected it — refresh**를 탭합니다.

채널 연결

1. 패널에서 **Connect a channel or group**, 그 다음 **Add to channel**을 탭합니다.
2. 채널을 선택하고 봇을 관리자로 확인합니다(게시 권한).
3. 패널에 표시된 코드를 채널에 게시합니다(예: `/conectar AZ-7K2Q9M`). 봇이 메시지를 삭제하고 확인합니다.

코드는 30분 동안 유효하며 한 번만 작동합니다. 수동으로 하려면 **@anyzanetbot**을 관리자로 추가하고 그룹이나 채널에 코드를 보냅니다.

설정

패널의 그룹 카드에서:

- **Automatic updates:** 새 포스트, 라이브 시작, 새 이벤트 및/또는 새 강의를 확인합니다.
- **Private group: 모든 활동 멤버** 또는 **구독자만**(그리고 어떤 플랜에서)을 선택합니다.
- **Save**를 탭한 후 **Send a test**를 탭해서 메시지가 도착하는 것을 봅니다.

> 비공개 그룹이 제대로 작동하려면 **텔레그램에서 그룹의 공개 초대 링크를 끄세요**. 이렇게 하면 커뮤니티가 유일한 진입 방식입니다.

멤버가 참여하는 방법

1. 커뮤니티에서 멤버가 **Telegram group** 카드를 보고 **Join the Telegram group**을 탭합니다.
2. 봇이 열리고, 그들의 접근을 확인하고 **Join the group** 버튼을 보냅니다.
3. 멤버가 참여를 요청하면 봇이 즉시 승인합니다.

디스코드, 단계별

시작하기 전에

- 디스코드 서버가 있고 그 서버에 **Manage Server** 권한이 있어야 합니다.
- 멤버가 받을 역할(예: **Member**)과 업데이트 채널(예: **#updates**)을 만듭니다.
- 비공개 채널을 그 역할에게만 보이게 합니다.

연결

1. 패널에서 **Add to Discord**를 탭합니다.
2. 디스코드가 열립니다: 서버를 선택하고 **Anyza** 앱을 승인합니다.
3. "Server connected!"와 함께 패널로 돌아옵니다.
4. 디스코드에서 **Server Settings → Roles**로 가서 **"Anyza" 역할을 Member 역할 위로 드래그합니다**. 이것이 없으면 봇이 역할을 줄 수 없습니다(패널이 경고합니다).

설정

- **Automatic updates:** 종류를 확인하고 **updates channel**을 선택합니다.
- **Private group:** 누가 접근할 수 있는지(멤버 또는 구독자)와 사람들이 받을 **role**을 선택합니다.
- **Save**를 탭하고 **Send a test**를 탭합니다.

멤버가 참여하는 방법

1. 커뮤니티에서 멤버가 **Join the Discord server**를 탭합니다.
2. 디스코드에서 Anyza를 한 번 승인합니다.
3. 역할과 함께 서버에 참여하고, 디스코드가 바로 거기에 열립니다.

왓츠앱

왓츠앱은 커뮤니티 그룹에서 봇을 허용하지 않습니다(공식 그룹 API는 8명만 수용하고 인증된 비즈니스가 필요하며, 비공식 봇은 번호가 차단됩니다). 따라서 왓츠앱에서는 공식 앱을 통해 직접 보내고, Anyza가 모든 것을 준비합니다:

- **왓츠앱에서 보내기:** 모든 포스트와 이벤트에서 팀이 이 버튼을 봅니다. 제목, 요약, 링크와 함께 왓츠앱을 열고 그룹이나 브로드캐스트 리스트를 선택해서 보냅니다.
- **왓츠앱용 요약:** Settings → Telegram, Discord & WhatsApp에서 기간(24시간, 3일 또는 1주), 토픽, 이벤트, 강의를 선택하고 모든 뉴스와 링크가 포함된 하나의 텍스트를 만듭니다. 왓츠앱에서 열거나 복사합니다.

팁: 왓츠앱에서 같은 메시지를 여러 그룹에 한 번에 전달할 수 있습니다.

자주 묻는 질문

봇이 그룹의 대화를 읽나요? 아니요. 그룹에 보낸 명령과 참여 요청만 읽습니다. 디스코드에서는 메시지를 읽지 않습니다.

비용이 얼마나 드나요? 없습니다. 업데이트와 접근 제어는 크레딧을 사용하지 않습니다.

하나 이상을 연결할 수 있나요? 네, 커뮤니티당 최대 5개의 텔레그램 채팅과 5개의 디스코드 서버를 연결할 수 있습니다. 예를 들어 공개 공지 채널과 구독자 전용 VIP 그룹이 있을 수 있습니다.

이미 그룹에 있던 사람들은 어떻게 되나요? 그대로 남아있습니다. 봇은 Anyza를 통해 참여한 사람들만 제어하고 그것을 통해 참여한 후 접근을 잃은 사람들만 제거합니다.

연결을 끊으면 어떻게 되나요? 봇이 그룹이나 서버를 나갑니다. 안의 사람들은 남아있고, 그 이후로는 텔레그램이나 디스코드에서 모든 것을 직접 관리합니다.

한 그룹이 두 커뮤니티에 속할 수 있나요? 아니요. 각 그룹, 채널, 서버는 하나의 커뮤니티에만 연결됩니다.

10

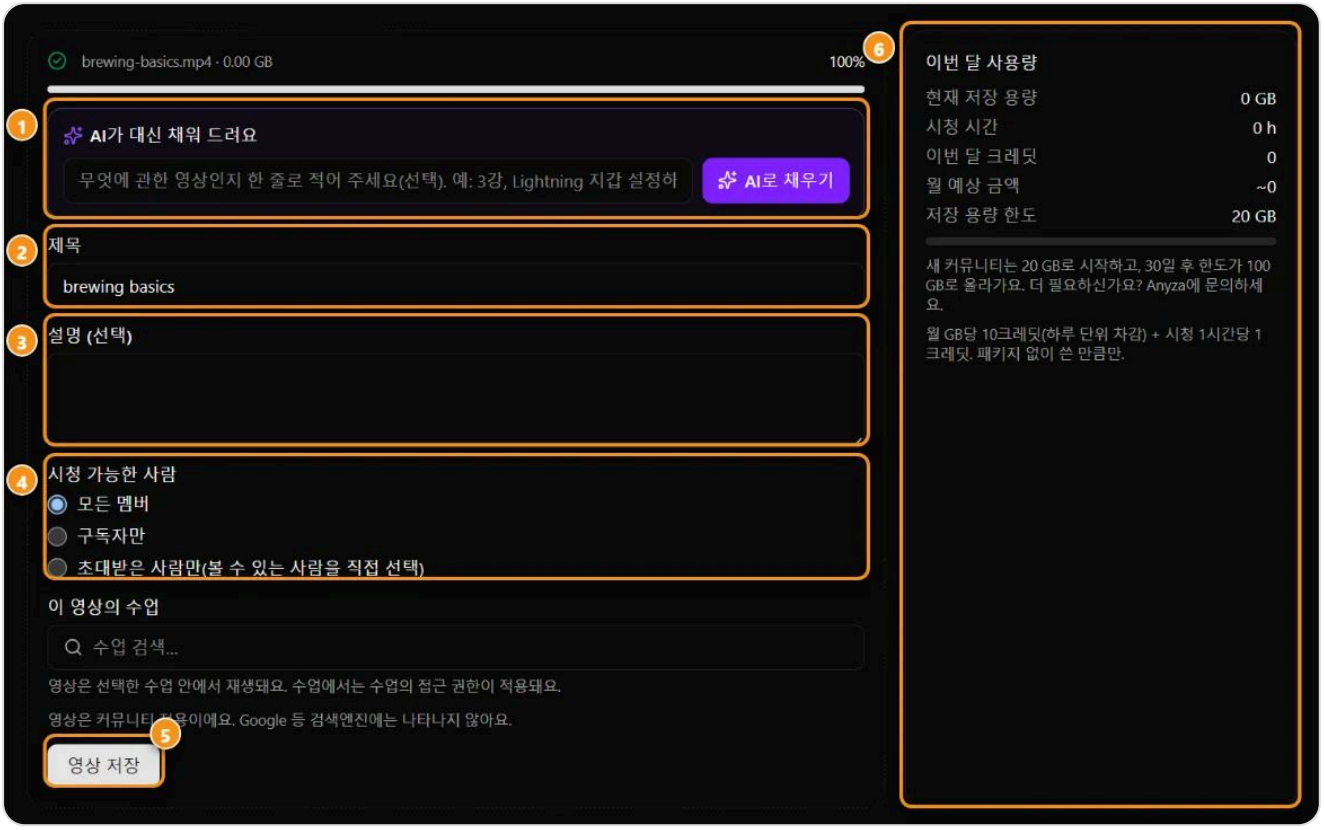
비디오 라이브러리

커뮤니티 안에서 수업, 라이브 스트림 녹화, 비하인드 장면까지. 최대 12GB 업로드, 컬렉션으로 정리, 시청자 선택, 사용한 만큼만 결제.

Videos 탭은 커뮤니티의 비공개 비디오 라이브러리입니다. 수업, 라이브 스트림 녹화, 인터뷰, 비하인드 클립이 여기에 저장되며, 광고 없이 다른 사이트로의 링크 없이 Anyza 안에서 재생됩니다. 비디오는 커뮤니티에만 있습니다. 구글이나 다른 검색 엔진에 절대 나타나지 않습니다.

소유자와 관리자만 비디오를 업로드하고 편집합니다. 멤버는 시청합니다.

비디오 업로드하기



Videos → Upload video에서 파일을 선택한 후

1 AI로 세부 정보 자동 입력 · 2 제목 · 3 설명 · 4 시청자 선택 · 5 저장 · 6 이번 달 사용량

1. 커뮤니티에서 **Videos** 탭을 열고 **Upload video**를 누릅니다.
2. 파일을 선택합니다. 최대 **12GB**, 모든 해상도(Full HD, 4K…). 비디오는 자동으로 변환되며 변환된 버전만 저장됩니다.
3. **Title**을 입력하고, 원하면 **Description**도 입력합니다. **Fill with AI**는 한 줄 메모(하루에 커뮤니티당 최대 30회)로 둘 다 작성해줍니다.
4. **Who can watch**, **Collection**을 선택하고, 수업이라면 **Lesson for this video**를 선택합니다(각각에 대한 자세한 내용은 아래에 있습니다).

5. **Save video**를 누릅니다.

업로드가 100%에 도달할 때까지 페이지를 열어둡니다. 인터넷이 몇 분 동안 끊기면 업로드가 중단된 곳에서 계속됩니다. 최대 3개의 업로드를 동시에 진행할 수 있습니다.

검증 및 변환

업로드 후 비디오에 **Validating and converting⋯** 표시가 나타납니다. 자동으로 진행되므로 페이지를 나가도 됩니다. 완료되면 이메일을 보내드립니다. 모든 비디오는 멤버가 볼 수 있기 전에 자동 검사를 거칩니다.

- **Ready:** 멤버가 시청할 수 있습니다.
- **Held for Anyza review:** 자동 검사(또는 신고)로 인해 사람이 검토해야 합니다. Anyza 중재팀이 곧 판단합니다. 그동안 팀원만 볼 수 있습니다.
- **Failed:** 삭제하고 다시 업로드합니다.

비디오가 멈춘 것 같으면 열어서 **Check now**를 누릅니다.

시청자 선택

- **All members.**
- **Subscribers only**, 선택한 플랜에서만. 다른 사람들은 잠금 표시와 **Subscribe** 버튼이 있는 커버를 봅니다.
- **Invite only:** 시청할 멤버를 직접 선택합니다. **Settings → Invite only**에서도 관리할 수 있습니다. 초대되지 않은 사람은 비디오를 전혀 볼 수 없습니다.

소유자, 관리자, 중재자는 항상 모든 것을 볼 수 있습니다.

컬렉션

컬렉션은 비디오를 시리즈나 "10월 라이브 스트림" 같은 식으로 정렬합니다.

- **New collection**을 누르고 이름을 입력한 후 **Who can watch**를 선택합니다. 컬렉션의 비디오는 컬렉션의 규칙을 따릅니다.
- 비디오를 업로드하거나 편집할 때 컬렉션에 추가합니다. **Video order**에서 순서를 변경합니다(**Move up** / **Move down**).
- 멤버는 "3 of 6 watched", **Continue watching** 버튼, 그리고 각 비디오의 이전/다음 버튼을 봅니다.
- 컬렉션을 삭제해도 비디오는 삭제되지 않습니다. 라이브러리의 느슨한 비디오로 돌아갑니다.

클래스 내의 비디오

Lesson for this video를 선택하면 비디오가 그 레슨에서 재생되며, 코스 순서대로 그리고 레슨의 액세스 권한으로 표시됩니다. 클래스 비디오는 멤버의 Videos 탭에 표시되지 않습니다. 코스에서 시청합니다.

추천 및 고정

- **star**는 비디오 또는 전체 컬렉션을 Videos 페이지 맨 위의 **Featured** 영역에 놓습니다. 컬렉션 내에서도 비디오에 별을 지정할 수 있습니다.
- **pin**은 느슨한 비디오를 맨 위에, 또는 컬렉션을 컬렉션 맨 위에 유지합니다.

환영 비디오

Settings → About → Welcome video에서 비디오를 업로드하거나 라이브러리에서 선택합니다. 커뮤니티의 About 페이지와 랜딩 페이지를 엽니다.

비용

사용한 만큼만 결제하며, 소유자에게 매일 마감할 때 청구되고 패키지는 없습니다.

- **Storage:** 월 GB당 10 크레딧, 매일 청구됩니다.
- **Watch time:** 시청한 시간당 1 크레딧.

예: 6GB 저장은 월약 60 크레딧입니다. 월 50시간 시청은 50 크레딧입니다.

Videos → Usage this month와 **Settings → Credit usage**에서 추적합니다. 소유자의 크레딧이 부족하면 이미 있는 비디오는 계속 재생되지만 새 업로드는 충전을 기다립니다.

Storage limit: 새 커뮤니티는 20GB로 시작합니다. 30일 후 한도는 100GB로 올라갑니다. 더 필요하신가요? Anyza에 문의하세요.

찾기 및 신고

- Videos 탭의 맨 위 검색은 제목과 설명에서 찾으며, 커뮤니티 검색도 비디오를 찾습니다.
- 멤버는 비디오를 **report**할 수 있습니다. 신고는 Anyza 중재팀으로 바로 갑니다.

팁

- **Live stream recordings:** YouTube(또는 OBS)에서 스트리밍하고, 녹화를 다운로드한 후 여기에 업로드합니다. "Live streams" 같은 컬렉션에 넣으면 멤버가 몰아서 볼 수 있습니다.
- **모두를 위한 짧은 예고편, 구독자를 위한 전체 수업:** 모든 멤버를 위한 무료 비디오와 나머지는 "Subscribers only"로 설정하면 플랜 판매에 도움이 됩니다.

11

파일 라이브러리

커뮤니티의 비공개 문서, 이미지, 오디오, 링크 라이브러리를 폴더로 정리하세요. AI가 세부 정보를 채우고, 각 항목을 볼 사람을 선택하며, 모든 커뮤니티가 500 MB를 무료로 사용할 수 있습니다.

Files 탭은 커뮤니티의 비공개 라이브러리입니다. 전자책, 슬라이드, 스프레드시트, 사진, 팟캐스트, 수업 녹음, 유용한 링크가 폴더로 정리되어 있고 쉽게 검색할 수 있습니다. 멤버만 볼 수 있으며 Google이나 다른 검색 엔진에는 절대 표시되지 않습니다.

소유자, 관리자, 중재자가 추가, 편집, 이동, 삭제합니다. 멤버는 열고, 듣고, 다운로드합니다. 멤버가 Files에서 볼 수 있는 항목이 없으면 해당 탭이 표시되지 않습니다.

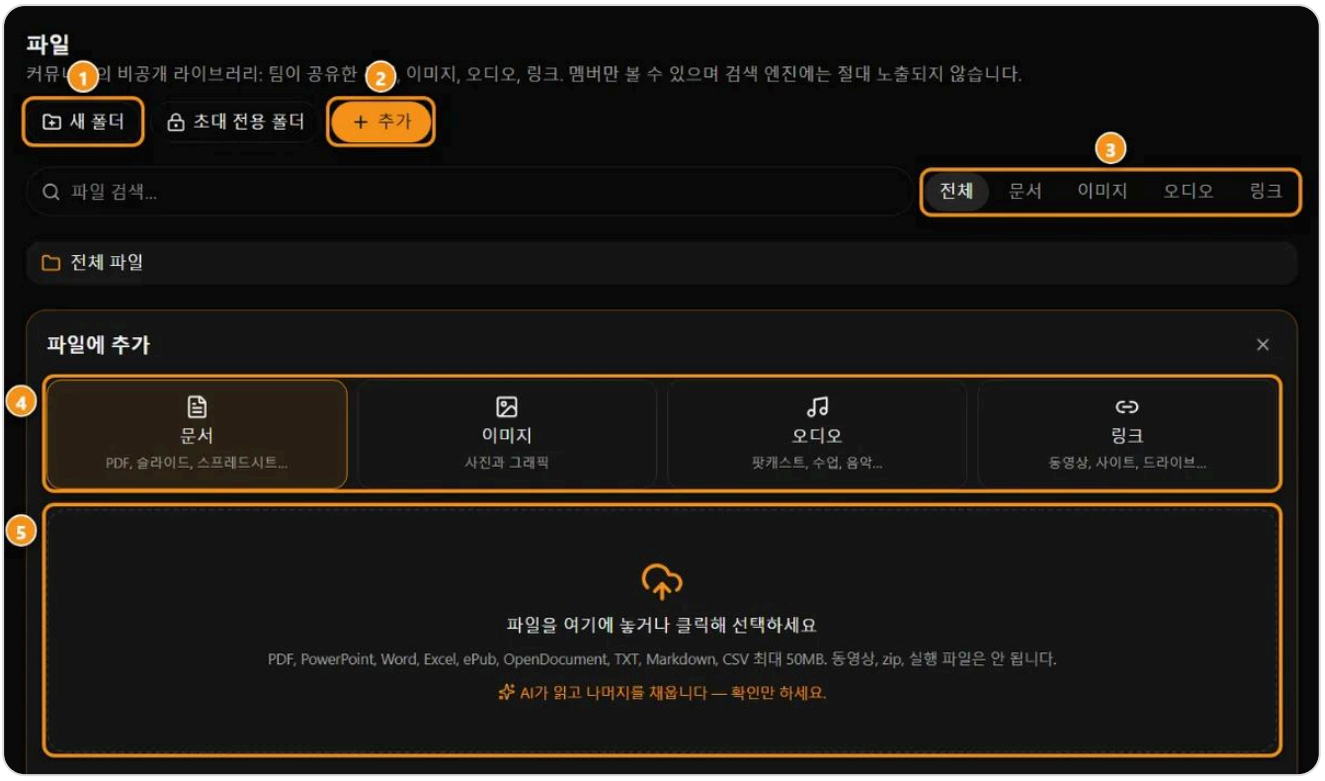
추가할 수 있는 항목

Add를 누르면 4가지 유형 중 하나를 선택합니다:

- **Documents:** PDF, PowerPoint, Word, Excel, ePub, OpenDocument, TXT, Markdown 또는 CSV, 각각 **50 MB**까지.
- **Images:** JPG, PNG, WebP 또는 GIF, 각각 **5 MB**까지. 이미지는 업로드 전에 자동으로 축소됩니다.
- **Audio:** MP3, M4A, WAV, OGG 또는 FLAC(AAC, Opus, WebM도 포함), 각각 **300 MB**까지. 팟캐스트, 녹음된 수업, 음악, 오디오북에 좋습니다.
- **Links:** `https://` 주소, YouTube 동영상, 웹사이트, 공유 드라이브 등.

동영상 파일, zip 파일, 실행 파일은 지원되지 않습니다. 동영상의 경우 Video library를 사용하거나 동영상을 링크로 추가하세요.

항목 추가



Files 탭, 항목 추가

1 새 폴더 · 2 Add · 3 필터 · 4 추가할 항목 · 5 파일을 여기에 드롭

1. 커뮤니티에서 **Files** 탭을 열고 **Add**를 누릅니다.
2. 유형을 선택합니다: **Documents**, **Images**, **Audio** 또는 **Links**.
3. 파일을 상자에 드롭하거나 클릭하여 선택합니다. 링크의 경우 주소를 붙여넣고 **Continue**를 누릅니다.
4. 파일이 업로드되고 AI가 읽어서 **Title**, **Short description**, **Category**, **Folder**를 채웁니다. 내용을 확인하고 필요한 부분을 수정합니다.
5. **Who can see it**을 선택하고, 필요하면 이벤트, 주제, 채팅방으로 **Link to**를 설정합니다.
6. **Add**를 누릅니다.

6 MB 이상의 파일은 여러 부분으로 업로드되며, 진행 표시줄에 전송된 MB가 표시됩니다. 연결이 끊기면 업로드가 일시 중지되었다가 자동으로 다시 시도됩니다. 페이지를 닫으면 **Add**를 다시 누르고 같은 파일을 선택합니다. 중단한 위치부터 계속됩니다(같은 브라우저에서 약 20시간 이내). **Cancel upload**로 중지할 수 있습니다. 잘못된 파일을 선택한 경우 **Replace**를 누릅니다.

AI가 세부 정보를 채우는 방식

- **PDF 및 텍스트 파일:** 첫 페이지를 읽습니다.
- **Images:** 사진을 봅니다.
- **Links:** 페이지를 읽습니다.
- **Audio, PowerPoint, Word, Excel, ePub:** 파일 이름과 유형만 사용하므로 제목과 설명을 더 자세히 확인하세요.

AI는 이미 사용 중인 카테고리와 적합한 경우 기존 폴더 중 하나를 제안합니다. 커뮤니티당 **하루에 30회까지 무료**입니다. 양식에서 남은 횟수를 표시합니다. 횟수를 다 사용하면 직접 필드를 채웁니다. AI가 파일을 읽을 수 없으면 **Fill in with AI**를 누르거나 세부 정보를 입력하세요.

폴더

- **New folder**를 누르면 현재 위치에 폴더가 생깁니다. 폴더는 **3단계**까지 깊어질 수 있습니다(폴더, 하위 폴더, 그 안의 하나 더).
- 폴더 카드에서 **Rename**, **Move**(루트로 또는 다른 폴더로, 내부의 모든 항목 포함) 또는 **Delete folder**를 사용합니다. 폴더를 삭제하려면 먼저 비워야 합니다.
- 항목의 폴더를 변경하려면 항목을 편집하고 다른 **Folder**를 선택합니다.

커버

문서, 오디오, 링크는 **Cover (선택 사항)**를 가질 수 있습니다. 아이콘 대신 목록에 표시됩니다.

- **PDF:** PDF를 업로드하면 첫 페이지가 자동으로 커버로 제안됩니다. 유지하거나, 변경하거나, 제거합니다.
- **Upload image**로 자신의 사진을 사용합니다.
- **Use the PDF's first page**는 커버 없이 추가된 PDF를 편집할 때 나타납니다.
- **Remove cover**로 제거합니다.

이미지는 커버가 필요 없습니다. 사진 자체가 표시됩니다.

추천 및 고정

- **별** (**Feature**)은 항목을 **All files**의 맨 위 **Featured** 스트립에 넣습니다(어느 폴더에 있든). 멤버가 탭을 열면 바로 봅니다.
- **핀** (**Pin to top**)은 항목을 폴더의 맨 위에 유지하며 **Pinned** 레이블과 함께 표시합니다.

별이나 핀을 다시 누르면 취소됩니다.

각 항목을 볼 수 있는 사람

항목을 추가하거나 편집할 때 **Who can see it**을 선택합니다:

- **All members.**
- **Subscribers**, 선택한 **Minimum plan**에서. 이 옵션은 커뮤니티에 구독 플랜이 있을 때만 표시됩니다.
- **Moderators:** 소유자, 관리자, 중재자.
- **Owner only.**

소유자, 관리자, 중재자는 구독자로 표시된 항목도 볼 수 있습니다. 제한이 있는 항목은 잠금 아이콘과 규칙을 팀에 표시합니다.

초대 전용 폴더

HR 팀을 위한 폴더처럼 선택한 멤버만 접근 가능한 폴더입니다. 규칙은 내부의 모든 항목과 하위 폴더에 적용됩니다. Files의 **Invite-only folders** 버튼이나 **Settings → Invite only**에서 설정합니다. 설정에 따라 다른 멤버는 폴더 이름만 잠금과 함께 보거나 아무것도 보지 않습니다. Invite only를 참조하세요.

유료 레슨에 사용된 항목

항목을 유료 과정의 레슨(구독자용 과정 또는 초대 전용 과정)에 나열하면, 멤버는 Files 탭, 검색, **Featured**에서 더 이상 볼 수 없습니다. 레슨 내에서 열려서 과정 접근이 확인됩니다. 이렇게 하면 유료 자료가 라이브러리를 통해 유출되는 것을 방지합니다. Video library의 동영상도 마찬가지로 작동합니다.

여기서 항목을 레슨에 넣으려면 **Edit**를 열고 **Link to → Lessons** 아래에서 레슨을 선택합니다. 다른 것을 선택하면 해당 레슨에서 제거됩니다. 모든 멤버에게 공개된 과정의 레슨에만 사용된 항목은 일반적인 표시 유형을 유지합니다. 팀은 모든 항목을 봅니다. 레슨에 사용된 각 항목은 레슨 이름을 표시하고, 과정이 유료라서 멤버에게 숨겨진 경우 주석이 붙습니다.

항목 찾기

- **Search files…**는 제목, 설명, 카테고리, 파일 이름을 모든 폴더에서 검색합니다.
- 필터 **All**, **Documents**, **Images**, **Audio**, **Links**는 표시 내용을 좁힙니다. 선택한 필터는 폴더를 열거나, 뒤로 가거나, 커뮤니티 메뉴에서 들어올 때 브라우저에 기억되고, **All**을 누르기 전까지 유지됩니다.
- 맨 위의 폴더 경로(**All files**부터 시작)는 현재 위치를 보여줍니다. 어느 부분을 누르든 그곳으로 이동합니다.
- **Back**은 위의 폴더로 가거나 검색에서 나갑니다.
- 커뮤니티 검색도 파일을 찾습니다.
- 이벤트에 연결된 항목은 이벤트 페이지에 "N files from this event"로 표시됩니다.

열기, 듣기, 다운로드

- **Open**은 문서나 이미지를 표시하거나 링크로 이동합니다.
- 오디오는 목록에서 재생되며, 자체 플레이어가 있습니다.
- **다운로드** 버튼은 원본 파일 이름으로 문서와 오디오를 저장합니다.

파일은 볼 수 있는 권한이 있는 사람만 열 수 있습니다. 공유 주소는 규칙 외의 사람이 파일을 열 수 없습니다.

신고

멤버는 플래그 버튼으로 모든 항목을 신고할 수 있습니다. 신고는 Anyza 중재팀으로 직접 전달됩니다.

공간 및 가격

모든 커뮤니티는 **500 MB 무료**입니다. 팀은 Files 탭 맨 아래에서 **"X of Y used"**를 봅니다.

더 많이 필요합니까? **소유자**만 구매할 수 있습니다:

1. Files 맨 아래에서 **Add space**를 누릅니다.
2. 추가 **1 GB** 팩을 몇 개 원하는지 선택합니다(최대 50).
3. **Save space**를 누릅니다.

각 추가 1 GB는 **하루에 3 크레딧**이 소유자에게 나머지와 함께 매일 마감할 때 청구됩니다. 예: 추가 2 GB는 하루에 6 크레딧. 공간을 추가하려면 잔액이 새 팩의 최소 1주일분을 충당해야 합니다. 저장된 항목에 맞는 한 나중에 낮출 수 있습니다. **Settings → Credit usage**에서 비용을 추적할 수 있습니다.

공간이 가득 차면 파일을 삭제하거나 소유자가 공간을 추가할 때까지 새 업로드가 거부됩니다.

세부 정보를 기다리는 업로드

파일을 업로드하고 **Add**를 누르기 전에 페이지를 닫으면 손실되지 않습니다. 다음에 Files를 열면 "files you sent are waiting for their details"가 표시되고 AI 제안이 이미 저장되어 있습니다. **Finish**를 누르면 추가하거나 **Discard**를 누르면 제거합니다. **7일** 동안 보류 중인 업로드는 자동으로 제거됩니다.

자주 묻는 질문

멤버가 파일을 업로드할 수 있습니까? 아니요. 소유자, 관리자, 중재자만 항목을 추가, 편집, 삭제합니다.

멤버가 파일을 볼 수 없는 이유는 무엇입니까? Who can see it, 최소 플랜, 항목이 초대 전용 폴더 내에 있는지 확인합니다.

항목을 삭제하면 공간이 확보됩니까? 네. 파일과 커버가 저장소에서 제거됩니다. 삭제는 실행 취소할 수 없습니다.

팁

- **무료 샘플, 구독자용 전체 자료:** 모든 멤버를 위해 한 챕터나 한 수업을 유지하고 나머지는 구독자를 위해 유지합니다. 플랜을 판매하는 데 도움이 됩니다.
- **"start here" 파일에 별을 표시하세요**(규칙이나 환영 가이드 같은). 신입 멤버가 먼저 찾습니다.
- **파일을 이벤트에 연결하세요:** 라이브 스트림의 슬라이드를 이벤트에 넣으면 참석자가 이벤트 페이지에서 찾을 수 있습니다.

12

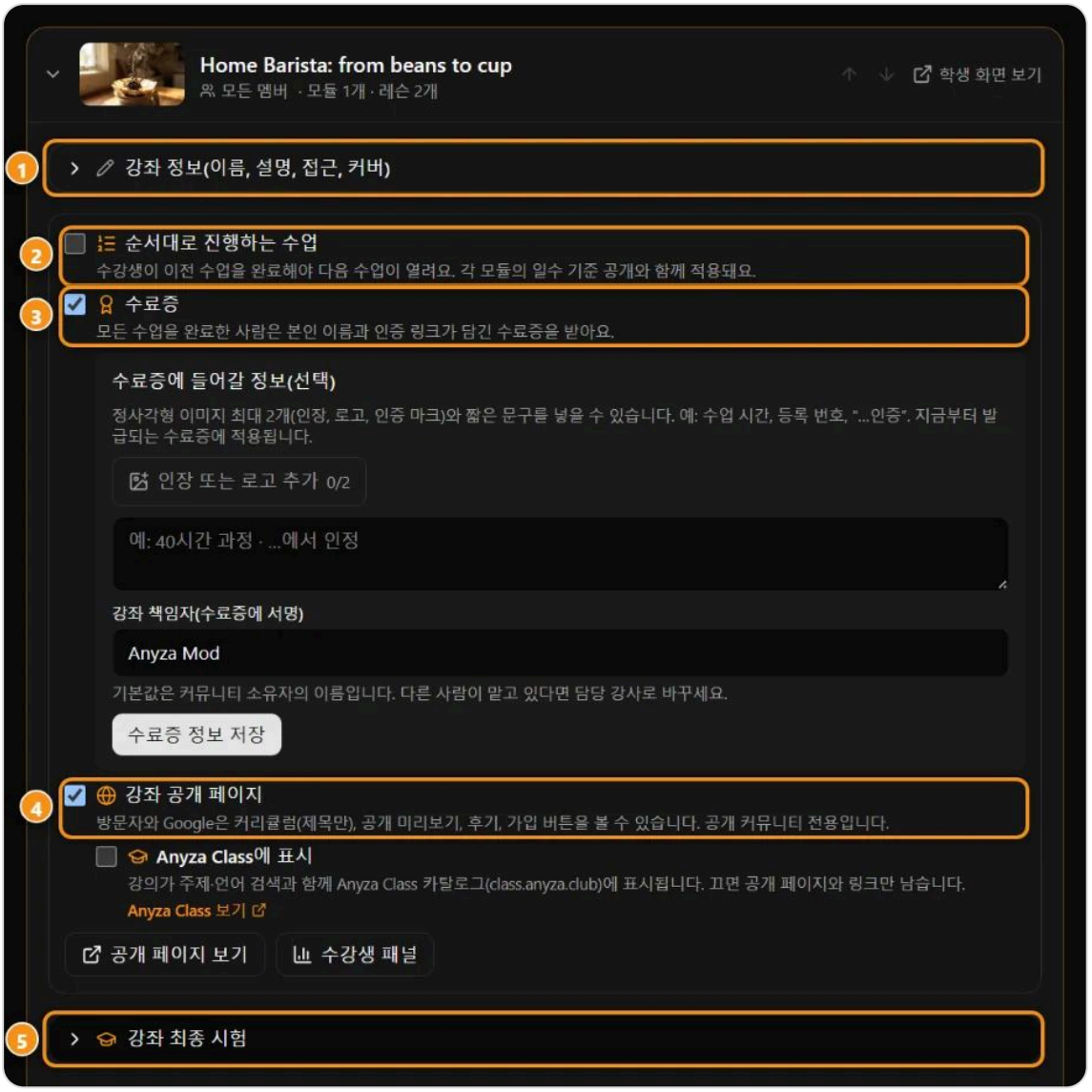
인증서 및 공개 강좌 페이지

학생이 강좌를 완료하면 인증서를 발급하세요. QR 코드, 비트코인 기록, 한 번의 탭으로 LinkedIn 공유가 가능합니다. 각 강좌는 공개 페이지를 통해 방문자와 Google에 노출됩니다.

커뮤니티의 모든 강좌에서 **수료 인증서**를 발급할 수 있습니다. 학생이 강좌를 완료하면 이름을 확인하고 고유한 확인 페이지, QR 코드, 비트코인 기록이 포함된 인증서를 받습니다. 또한 인증서가 PDF로 첨부된 축하 이메일을 받습니다.

각 강좌에는 **공개 강좌 페이지**도 있습니다. 방문자는 강좌 내용을 확인하고, 무료 미리보기 레슨을 시청하고, 리뷰를 읽고, 한 번의 탭으로 등록할 수 있습니다. 공개 강좌는 Anyza 강좌 쇼케이스에도 표시됩니다.

인증서 켜기



설정 → 강좌 및 레슨의 강좌 옵션

1 강좌 세부 정보 · 2 순차 레슨 · 3 수료 인증서 · 4 공개 강좌 페이지 · 5 최종 강좌 시험

1. **설정 → 강좌 및 레슨**으로 이동하여 강좌를 엽니다.
2. 강좌 옵션 상자에서 **수료 인증서**를 선택합니다.
3. 선택사항: **인증서 정보(선택사항)**를 입력하고 (아래 참고) **인증서 정보 저장**을 탭합니다.

소유자와 관리자가 이를 수행할 수 있습니다. 소유자가 **강좌 및 레슨** 섹션 권한을 부여한 경우 중재자도 할 수 있습니다. 추가 인증서 정보는 소유자와 관리자만 저장할 수 있습니다.

동일한 상자에서 다음을 확인할 수 있습니다:

- **순차 레슨:** 이전 레슨을 완료해야만 다음 레슨이 열립니다. 각 모듈의 릴리스 후 일수와 함께 작동합니다.
- **공개 강좌 페이지:** 기본적으로 켜져 있습니다 (아래 참고).
- **학생 패널:** 누가 시작했는지, 진행 상황, 퀴즈 점수, 제출물 및 인증서 소유 여부.

학생이 해야 할 일

강좌가 완료된 것으로 간주될 때 인증서가 잠금 해제됩니다:

- 게시된 모든 레슨이 완료로 표시됨;
- 퀴즈가 **레슨 완료에 필수**로 설정된 레슨은 학생이 합격 점수에 도달해야만 계산됩니다. 필수 작업이 있는 레슨도 동일한 방식으로 작동하며, 재작업 요청은 완료를 제거합니다;
- 강좌에 필수 **최종 강좌 시험**이 있으면 학생은 먼저 통과해야 합니다: "강좌는 통과 후에만 완료된 것으로 간주되며 인증서는 통과 후에만 발급됩니다". 필수 **모듈 시험**은 학생이 통과할 때까지 다음 모듈을 잠급니다.

모든 작업이 완료되면 강좌 페이지에 **이 강좌를 완료했습니다!**가 표시됩니다. 학생이 이름을 확인하고 (**인증서에 표시될 이름을 확인하세요.**) **인증서 받기**를 탭합니다. 인증서가 즉시 열립니다.

탭하기 전에 이름을 신중하게 확인하세요. 이것이 인증서에 인쇄되고 비트코인으로 전송되는 이름입니다. 이후 상자에는 **내 인증서 보기**만 표시됩니다.

인증서 페이지

모든 인증서는 고유한 주소 `anyza.club/certificado/<id>`를 가집니다. 링크를 가진 누구나 열 수 있지만 Google에는 표시되지 않습니다. 페이지는 다음을 표시합니다:

- 인증서 자체: 학생 이름, 강좌, 커뮤니티, 레슨 수, 발급 날짜, 커뮤니티에서 "발급", 강사 서명란, 소유자의 인장 및 참고, Anyza Class 로고 및 QR 코드 (**스캔하여 확인**);
- **LinkedIn에 추가:** 학생의 LinkedIn 프로필에 인증서로 추가합니다. 조직은 "커뮤니티 이름 · Anyza Class"로 표시됩니다;
- 공유 버튼 및 **PDF로 인쇄 또는 저장**;
- **비트코인에 기록됨** 섹션.

비트코인 기록

인증서가 발급되면 Anyza는 정확한 인증서 텍스트(ID, 이름, 강좌, 커뮤니티, 레슨, 날짜, 링크)를 가져와 OpenTimestamps를 통해 비트코인에 핑거프린트(SHA-256)를 기록합니다. 몇 시간 내에 블록에 입력되고 증명이 자동으로 완료됩니다. 그 사이에 페이지에는 기록이 진행 중이라고 표시됩니다.

확인되면 페이지에 블록 번호가 표시되고 다음을 제공합니다:

- **인증서 코드(SHA-256)**;
- **데이터 다운로드(.json)** 및 **증명 다운로드(.ots)**;
- **블록 보기** (mempool.space에서 블록 열기).

Anyza에 의존하지 않고 확인하려면 두 파일을 Anyza 타임스탬프 도구 (**타임스탬프 도구 열기**) 또는 opentimestamps.org에 업로드하세요. 인증서의 모든 변경(이름, 강좌, 날짜)은 코드를 변경하고 증명 일치가 중단됩니다.

축하 이메일

인증서가 발급되면 학생은 "축하합니다, {name}!" 이메일을 받으며, **내 인증서 보기**, **LinkedIn에 추가** 및 **커뮤니티로 돌아가기**가 포함됩니다.

- **인증서는 PDF로 첨부됩니다**(A4 가로 방향). 인쇄하거나 보관할 수 있습니다.
- **일부 스크립트에서는 PDF가 없습니다:** PDF는 라틴 문자, 키릴 문자, 그리스 문자 및 베트남어를 지원합니다. 이름, 강좌, 커뮤니티 또는 소유자의 참고가 중국어, 일본어, 한국어, 아랍어 또는 PDF가 렌더링할 수 없는 다른 스크립트를 사용하는 경우 첨부 파일 없이 이메일이 전송됩니다. 여전히 링크가 있으며 학생은 인증서 페이지에서 **PDF로 인쇄 또는 저장**으로 PDF를 저장합니다.
- 이메일은 한 번만 전송됩니다. 이메일을 끈 학생은 받지 않지만 인증서는 동일한 방식으로 작동합니다.

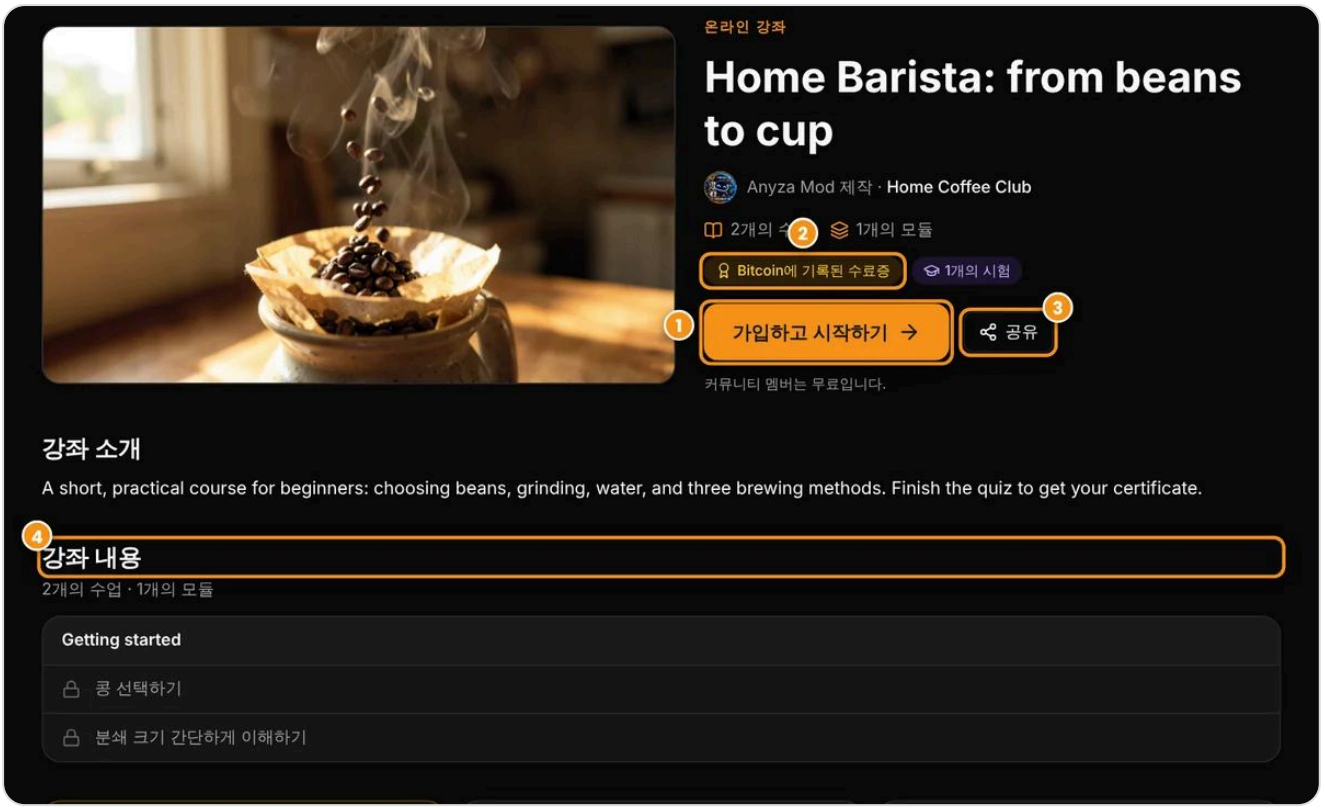
인증서의 소유자 추가 기능

수료 인증서가 켜져 있으면 강좌 옵션에 **인증서 정보(선택사항)**가 표시됩니다:

- **인장 또는 로고:** 최대 2개의 정사각형 이미지(인증, 파트너, 귀사 기관). **인장 또는 로고 추가**를 탭합니다.
- **짧은 텍스트:** 최대 400자 (예: 강좌 워크로드 또는 등록 번호). 이 텍스트는 비트코인에 기록되는 내용의 일부입니다.
- **강좌 강사(인증서 서명):** 커뮤니티 소유자 이름으로 시작합니다. 다른 사람이 강좌를 가르치는 경우 강사로 변경하세요 (2~80자).

이는 이제부터 발급된 인증서에 적용됩니다. 각 인증서는 발급 방식의 사본을 보관합니다. 목록에서 이미지를 제거해도 이미 발급된 인증서에서는 제거되지 않습니다.

공개 강좌 페이지



공개 강좌 페이지, 방문자가 보는 것

1 등록 및 시작 · 2 인증서 배지 · 3 공유 / 추천 · 4 강좌 개요

강좌 주소(`anyza.club/c/<community>/aulas/<course>`)는 회원이 아닌 모든 사람의 판매 페이지로 작동합니다. 방문자는 다음을 봅니다:

- 표지, 강사, 평점 및 리뷰, 레슨 수, 모듈, 시간 및 학생 수;
- 배지: **비트코인에 기록된 인증서**, 시험 수 및 무료 미리보기 레슨 수;
- 잠금(제목만)이 있는 강의 계획 및 강좌와 함께 제공되는 것;
- **등록 및 시작** 버튼 (회원용 강좌 무료) 또는 **등록 및 구독** (계획 및 가격 포함);
- 강좌 쇼케이스로 이동하는 **모든 강좌 보기**.

알아야 할 사항:

- **공개** 커뮤니티에만 존재합니다. 커뮤니티가 검색에서 숨겨져 있으면 페이지가 열리지만 Google에서 인덱싱하지 않습니다.
- 강좌 옵션에서 **공개 강좌 페이지**를 선택 해제하여 강좌별로 끕니다. 켜져 있으면 **공개 페이지 보기**에서 방문자가 보는 것을 확인합니다.
- 회원은 강좌 자체에서 **공개 강좌 페이지** 링크를 찾습니다. 커뮤니티 방문자는 공개 페이지가 있는 강좌를 나열하는 **강좌 및 레슨** 탭을 얻습니다.
- 소유자와 관리자는 공개 페이지에서 **내 웹사이트에 게시**를 보고 다른 사이트에 강좌를 삽입할 수 있습니다.

무료 미리보기 레슨

레슨 편집기에서 **공개 미리보기** 선택: "누구나 등록하지 않고 강좌 페이지에서 시청할 수 있습니다". 레슨(동영상 및 텍스트)이 **무료로 시청**을 통해 공개 페이지에서 바로 열립니다. 강좌를 판매하는 좋은 방법입니다.

학생 리뷰

- 최소 1개 레슨을 완료한 회원만 리뷰할 수 있습니다: 1~5성 및 선택사항 댓글, 사람당 1개 리뷰 (업데이트 또는 삭제 가능).
- 리뷰는 강좌 및 공개 페이지에 학생 이름과 사진과 함께 표시됩니다.
- 소유자와 관리자는 **회신** (공개) 또는 리뷰 **숨기기**를 할 수 있습니다.

강좌 쇼케이스

쇼케이스는 모든 Anyza 커뮤니티의 강좌를 나열하며, `anyza.club/online-courses`에 있습니다 (각 언어는 자신의 주소를 가집니다; 포르투갈어에서는 `anyza.club/cursos`). 사이트 바닥글에서 **온라인 강좌**로 찾을 수 있습니다. 짧은 주소 `class.anyza.club`은 방문자를 해당 언어의 쇼케이스로 이동합니다.

방문자는 검색하고, 언어 및 주제별로 필터링하고, **가장 많은 학생**, **최고 평점** 또는 **최신순**으로 정렬할 수 있습니다. 카드는 **무료 미리보기** 및 **인증서** 배지를 표시합니다.

강좌는 커뮤니티가 공개이고 검색에 나타나고, 강좌가 공개 페이지를 켜고, 최소 1개 레슨이 게시될 때 표시됩니다.

자주하는 질문

학생이 모든 것을 완료했지만 인증서를 받을 수 없습니다. 학생 패널을 확인하세요: 필수 퀴즈가 아직 통과되지 않았거나, 필수 작업이 재작업을 위해 반송되었거나, 필수 최종 시험이 아직 대기 중일 수 있습니다. "인증서를 얻으려면 모든 레슨을 완료하세요."라는 메시지는 아직 무언가가 부족하다는 의미입니다.

학생들이 이미 완료한 후에 인증서를 켤 수 있습니까? 예. 강좌가 이미 완료된 모든 사람은 **인증서 받기** 버튼을 봅니다.

팁

- **1~2개의 무료 미리보기 레슨** 및 **비트코인에 기록된 인증서** 배지는 공개 페이지를 훨씬 더 설득력 있게 만듭니다.
- 인증서 텍스트에 **워크로드를 추가하세요** ("40시간 강좌"). 학생과 고용주가 가장 먼저 찾는 것입니다.
- 공개 페이지 링크를 게시물 및 프로필에 공유하세요: 강좌의 판매 페이지입니다.

관련 항목: 강좌 및 레슨 · 구독 · 동영상 라이브러리 · 앱, 지도 및 위젯

13

클립(짧은 동영상)

멤버들이 최대 60초 길이의 동영상을 피드에 올리고, 클립 탭에서는 한 화면에 하나씩 표시됩니다. 동영상을 올리는 사람이 게시된 동영상당 5크레딧을 지불하며, 커뮤니티는 비용을 내지 않습니다.

클립은 최대 60초 길이의 짧은 동영상으로, 일반 게시물 안에 올립니다. 커뮤니티 피드와 **클립** 탭에 표시되며, 한 화면에 하나의 동영상씩 위로 스크롤하면서 볼 수 있습니다.

커뮤니티 소유자가 누가 올릴 수 있는지를 결정합니다. 클립을 올리는 사람이 비용을 냅니다: **게시된 동영상당 5크레딧**을 본인의 크레딧 계정에서 차감됩니다. 커뮤니티와 소유자는 멤버의 클립에 대해 아무것도 지불하지 않습니다.

클립 올리기

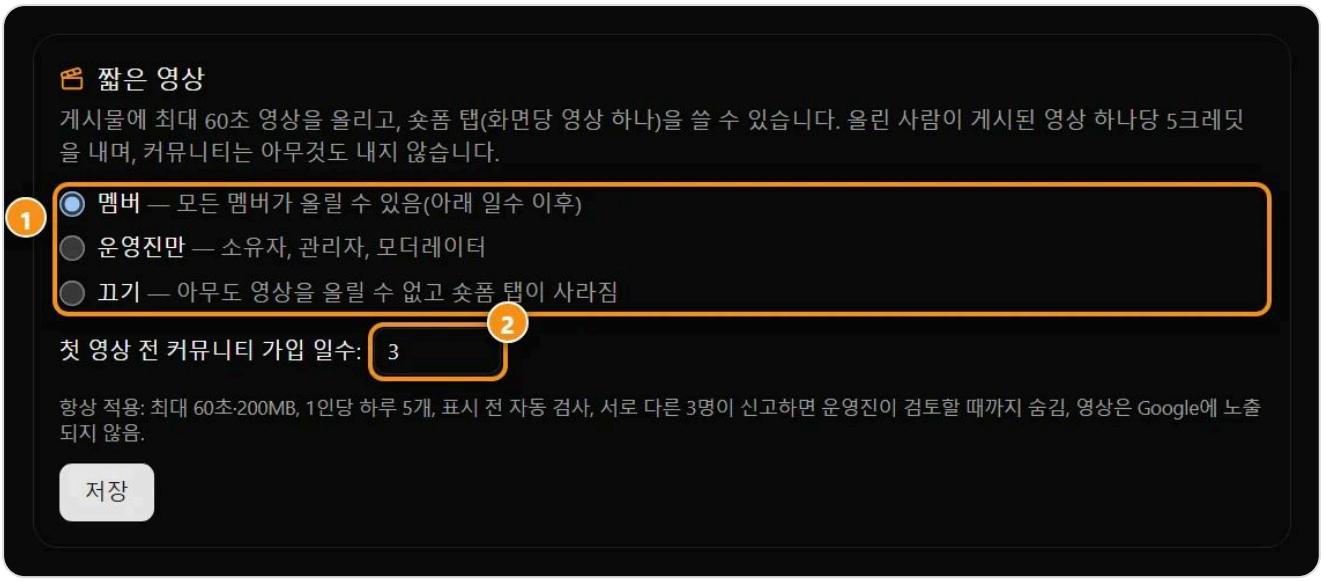
1. 커뮤니티 피드에서 게시물 상자를 열고 **짧은 동영상**(최대 60초)을 탭합니다.
2. 동영상 파일을 선택합니다. **최대 60초, 최대 200MB**여야 합니다. 동영상이 있는 게시물에서 텍스트는 선택사항입니다.
3. 짧은 동영상을 허용하는 주제를 선택하고 게시합니다.

그러면 동영상이 처리되고 검수됩니다. 오직 당신만 피드에 "동영상이 처리되고 검수 중입니다."라는 알림을 볼 수 있습니다. 준비되면 게시물이 자동으로 표시되며, 보통 1~2분이 걸립니다. 중단되었다면 **지금 확인**을 탭합니다.

5크레딧은 동영상이 실시간으로 올라간 후에만 차감됩니다. 게시되지 않으면 **동영상이 게시되지 않았습니다.** 라고 표시되며 이유가 나타나고, 크레딧은 차감되지 않습니다. 가능한 이유들:

- 자동 콘텐츠 검수를 통과하지 못했습니다.
- 60초보다 깁니다.
- 파일을 처리할 수 없습니다.
- 업로드가 제시간에 완료되지 않았습니다.
- 더 이상 해당 커뮤니티에 게시할 수 없습니다.

누가 올릴 수 있는가



설정 → 정보 → 짧은 동영상

1 올릴 수 있는 사람 · 2 커뮤니티 가입 후 첫 동영상 전 날짜

소유자 또는 관리자가 **설정 → 정보 → 짧은 동영상**에서 설정합니다:

- **멤버:** 모든 멤버가 커뮤니티에 가입한 지 일정 기간 후에 올릴 수 있습니다.
- **팀만:** 소유자, 관리자 및 중재자만.
- **끔:** 아무도 동영상을 올리지 못하며 클립 탭이 사라집니다.

멤버를 선택한 경우, **커뮤니티 가입 후 첫 동영상 전 날짜:**를 0~90일 사이로 설정합니다(기본값은 3일). 너무 일찍 시도하는 멤버는 필요한 날짜 수와 시작할 수 있는 날짜 및 시간을 봅니다. 소유자, 관리자 및 중재자는 절대 기다리지 않습니다.

특정 주제에서 클립 끄기

설정 → 주제에서 주제의 **짧은 동영상 허용**을 선택 해제합니다. 선택 해제하면 누구도 해당 주제에 짧은 동영상을 올릴 수 없습니다. 이미 있는 동영상은 유지됩니다.

항상 적용되는 규칙

- 동영상당 최대 60초, 200MB.
- 개인당 하루 최대 5개(모든 커뮤니티 포함).
- 동시에 최대 2개의 업로드 진행 중.
- 동영상이 표시되기 전 자동 검수. AI는 전체 동영상의 프레임에서 나체, 미성년자, 폭력, 잔인함, 자해, 극단주의 및 약물을 확인합니다.
- 서로 다른 3명의 신고로 동영상이 숨겨지며, 커뮤니티 팀이 검토할 때까지 유지됩니다.
- 클립은 Google 및 기타 검색 엔진에서 제외됩니다.

- 게시에는 작동하는 크레딧 계정이 필요합니다. 계정이 차단되면 동영상을 올리기 위해 충전하세요.

멤버가 보는 것

- **피드에서:** 클립이 게시물 안에서 재생됩니다. 세로 동영상은 게시물에 맞게 표시됩니다.
- **클립 탭에서:** 한 화면에 하나의 동영상, 세로 방향으로 위로 스크롤합니다. 화면의 동영상은 자동으로 재생되며, 음소거되고 반복 재생되고, 옆에 좋아요 및 댓글 버튼이 있습니다. 설치된 앱에서 클립은 하단 표시줄에 있습니다.
- **누가 올렸는가:** 클립 탭 상단에 올린 각 멤버의 사진이 표시됩니다. 사진을 탭하면 해당 멤버의 동영상만 표시되거나, **모두**를 탭하면 원래대로 돌아갑니다.
- **검색:** 커뮤니티 검색은 클립을 찾으며, **클립** 필터가 있습니다.

클립 탭은 최소 하나의 클립이 있을 때만 멤버에게 표시됩니다. 팀은 항상 표시되며, **숨겨짐**으로 표시된 숨겨진 클립도 봅니다.

게시된 각 클립은 커뮤니티 순위에서 3포인트를 얻습니다.

자주 묻는 질문

소유자가 멤버의 클립 비용을 내나요? 아니요. 각 사람이 자신의 게시된 동영상당 5크레딧을 냅니다.

요금이 청구되었는데 동영상이 실패했나요? 그런 일은 없습니다: 동영상이 실시간으로 올라간 후에만 요금이 청구됩니다. 거부되거나 실패한 동영상은 비용이 들지 않습니다.

동영상을 올릴 수 없는 이유는 무엇인가요? 짧은 동영상이 꺼져 있거나, 팀만으로 설정되어 있거나, 선택한 주제에서 허용되지 않을 수 있습니다. 또한 커뮤니티에 가입한 지 얼마 되지 않았거나, 오늘 5개 동영상에 도달했거나, 2개의 업로드가 여전히 실행 중일 수 있습니다.

방문자가 클립을 볼 수 있나요? 아니요. 클립 탭은 멤버용입니다.

팁

- **"팀만"으로 시작**하여 형식을 테스트한 후 멤버에게 공개합니다.
- **날짜 설정을 사용**하여 새로 만든 계정이 즉시 동영상을 올리지 못하도록 합니다.
- **클립이 없는 주제 하나를 유지**(선택 해제 **짧은 동영상 허용**)하여 텍스트만 있는 토론용입니다.

관련: 게시물, 주제 및 채팅 · 동영상 라이브러리 · 크레딧이란

14

초대만 가능

토픽, 채팅방, 이벤트, 파일 폴더 또는 비디오를 선택한 멤버에게만 공개합니다. 다른 사람들에게는 잠금 표시가 있는 이름만 보이거나 아무것도 보이지 않습니다.

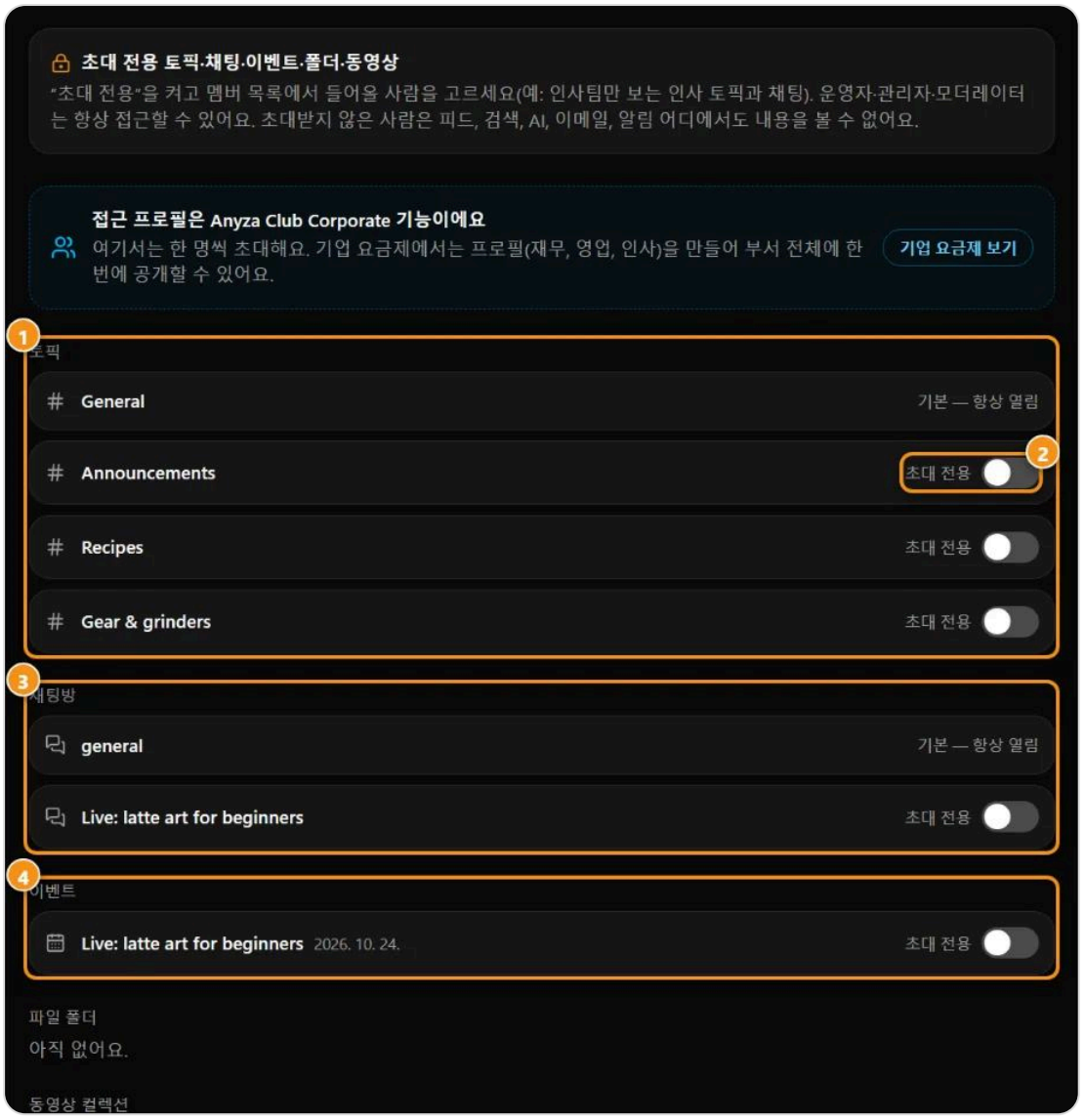
커뮤니티의 일부는 더 작은 그룹만을 위한 것일 수 있습니다. HR 팀만을 위한 HR 토픽과 채팅, 소수 학생을 위한 멘토링 룸, 내부 이벤트, 계약서 폴더 등이 그 예입니다. **초대만 가능**을 사용하면 정확히 어느 멤버가 접근할지 선택할 수 있습니다. 나머지 커뮤니티는 그 콘텐츠를 볼 수 없습니다.

다음을 초대만 가능으로 설정할 수 있습니다:

- **토픽**
- **채팅방**
- **이벤트**
- **파일 폴더** (규칙은 내부의 모든 것, 하위 폴더 포함을 보호)
- **비디오 컬렉션**
- **비디오 (컬렉션 밖의)**

소유자, 관리자, 중재자는 이를 설정하며 초대 여부와 관계없이 항상 모든 것에 접근할 수 있습니다.

켜기



설정 → 초대만 가능

1 토픽 · 2 초대만 가능 스위치 · 3 채팅방 · 4 이벤트

1. 커뮤니티에서 **설정 → 초대만 가능**을 엽니다. 토픽, 채팅방, 이벤트, 폴더, 비디오 컬렉션 및 개별 비디오가 각각의 그룹으로 표시됩니다.
2. 항목을 찾아 **초대만 가능** 스위치를 켭니다.
3. 토픽, 채팅방, 이벤트 및 폴더의 경우 다른 사람들이 그것의 존재를 보는 방식을 선택합니다:
    - **잠금 표시와 함께 표시:** 다른 멤버들은 이름만 잠금 표시와 함께 봅니다. 콘텐츠는 보이지 않습니다.
    - **숨김:** 다른 멤버들은 그것이 존재한다는 것조차 모릅니다.
4. 초대 목록이 열립니다. **멤버에서 추가**에서 이름이나 @사용자명으로 검색하고, 사람들을 선택한 후 **멤버 초대**를 누릅니다.

초대받은 각 멤버는 해당 항목으로의 링크가 포함된 알림을 받습니다.

파일 탭에서 팀은 같은 화면을 열어주는 **초대만 가능 폴더** 버튼도 가지고 있습니다.

누군가 제거하기

설정 → 초대만 가능에서 항목을 열고, 초대자 수를 눌러 **초대됨** 목록을 본 후, 해당 사람 옆의 X (**초대 제거**)를 누릅니다. 즉시 접근 권한이 해제됩니다.

항목을 다시 모두에게 공개하려면 **초대만 가능** 스위치를 끕니다.

초대받지 않은 사람들이 보는 것

콘텐츠는 아무것도 보이지 않습니다. 피드, 검색, AI, 이메일 또는 알림에 표시되지 않습니다.

- **잠금 표시와 함께 표시:** 잠금 표시가 있는 이름만 봅니다. 열면 "초대된 멤버만 이용 가능합니다. 참여하고 싶으신가요? 커뮤니티의 소유자, 관리자 또는 중재자에게 문의하세요."라는 메시지를 받습니다.
- **숨김:** 전혀 보이지 않습니다.

비디오 및 컬렉션

비디오 및 비디오 컬렉션의 경우 "잠금 표시와 함께 표시" 옵션이 없습니다. 초대받지 않은 사람들은 비디오나 컬렉션을 전혀 볼 수 없습니다.

- 컬렉션 내부의 비디오는 컬렉션의 규칙을 따릅니다. 비공개로 설정하려면 컬렉션을 초대만 가능으로 설정합니다.
- 비디오 또는 컬렉션 양식에서도 이를 설정할 수 있습니다: **시청 가능자**에서 **초대만 가능 (본인이 시청자 선택)**을 선택하고 그곳에서 멤버를 검색합니다.

비디오 라이브러리에서 더 알아보세요.

알아두어야 할 규칙

- **주 토픽과 주 채팅방은 항상 공개입니다.** "main — 항상 공개"로 표시되며 비공개로 설정할 수 없습니다. 비공개 콘텐츠를 위해 다른 토픽이나 룸을 만드세요.
- **폴더:** 초대만 가능 폴더는 하위 폴더 및 그 파일을 포함한 내부의 모든 것을 보호합니다. 파일 라이브러리를 참조하세요.
- **이벤트:** 이벤트를 초대만 가능으로 설정하면 커뮤니티 커버에 라이브 스트림이 더 이상 주목받지 않습니다.
- **멤버만 초대할 수 있습니다.** 게스트는 커뮤니티의 멤버 목록에서 선택됩니다.

일반적인 질문

중재자가 초대를 관리할 수 있나요? 예. 소유자, 관리자, 중재자는 초대만 가능을 켜고 끌 수 있으며, 사람들을 초대하고 제거할 수 있습니다.

멤버가 자신이 초대되었다는 것을 알까요? 예, 링크가 포함된 알림을 받습니다.

누군가 비공개 토픽의 링크를 공유했습니다. 다른 사람들이 열 수 있나요? 아니요. 초대받지 않은 사람은 최대 잠금 메시지를 받으며, 절대 콘텐츠를 볼 수 없습니다.

팁

- **회사 또는 팀 사용:** 부서별(HR, 영업, 재무)로 하나의 토픽과 하나의 채팅방을 만들고 초대만 가능으로 설정한 후 각 팀을 초대하세요.
- **"잠금 표시와 함께 표시"를 사용하여 욕망을 자극하세요:** 멤버들이 VIP 룸이 존재한다는 것을 보고 참여를 요청할 수 있습니다.
- **민감한 사항에는 "숨김"을 사용하세요,** 계약서나 내부 결정 같은 경우, 그 항목이 존재한다는 것을 아무도 모르도록 합니다.

15

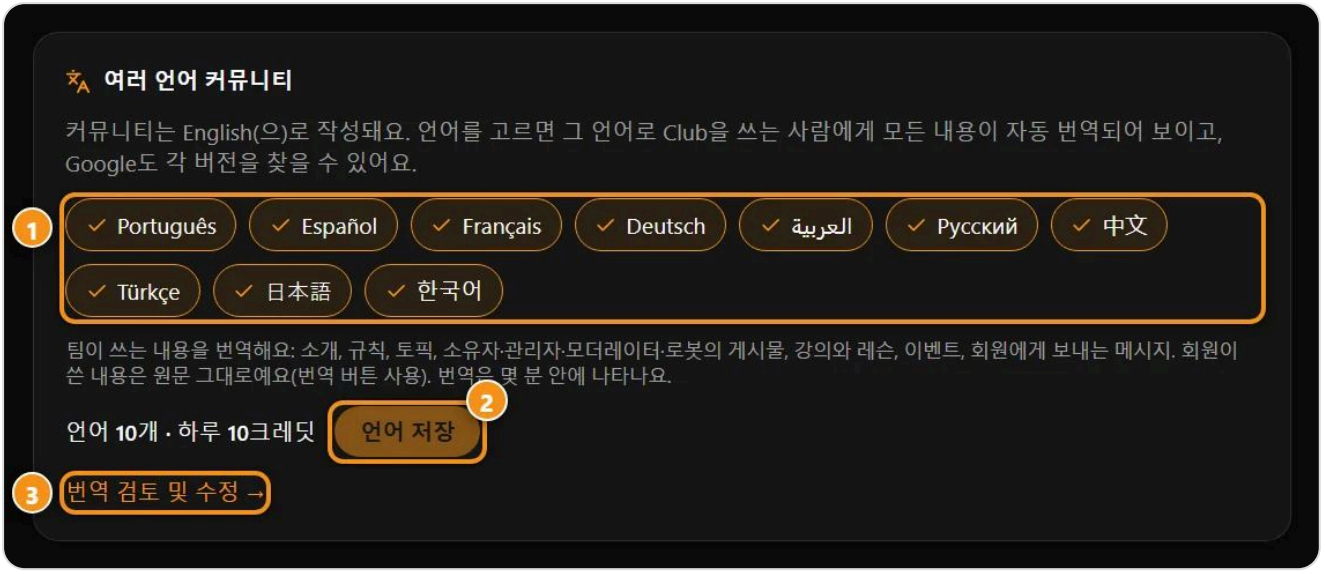
자동 번역

추가 언어를 켜면 그 언어로 Club을 사용하는 사람들이 커뮤니티를 자동으로 번역된 상태로 보게 되고, Google이 각 버전을 찾을 수 있습니다. 언어당 하루 1크레딧.

한 가지 언어로 커뮤니티를 만들고 다른 언어를 사용하는 사람들에게 다가가세요. 자동 번역을 켜면 선택한 언어 중 하나로 Club을 사용하는 모든 사람이 팀이 작성한 내용을 이미 번역된 상태로 봅니다. 각 언어는 Google이 찾을 수 있는 별도의 버전이 됩니다.

오너와 관리자만 언어를 선택합니다. 비용은 오너의 크레딧 계정으로 청구됩니다.

켜기



설정 → 정보 → 여러 언어로 커뮤니티

1 언어 선택 · 2 저장 · 3 번역 검토 및 수정

1. **설정 → 정보**를 열고 **여러 언어로 커뮤니티**를 찾으세요.
2. 원하는 언어를 탭하세요. 목록에는 커뮤니티가 작성된 언어를 제외한 모든 Club 언어가 표시되므로 최대 10개까지 켤 수 있습니다: English, Português, Español, Français, Deutsch, العربية, Русский, 中文, Türkçe, 日本語, 한국어.
3. 비용 줄(예: "3개 언어 · 하루 3크레딧")을 확인하고 **언어 저장**을 탭하세요.

번역은 즉시 시작되고 몇 분 안에 표시됩니다. 끄려면 모든 언어를 선택 해제하고 저장하세요.

언어를 제거하면 해당 언어의 번역이 삭제됩니다. 나중에 다시 켜면 모든 내용이 다시 번역됩니다.

무엇이 번역되나요

팀이 작성한 내용(커뮤니티의 "목소리"):

- 정보 페이지: 태그라인, 설명 및 규칙.
- 토픽 이름.
- 오너, 관리자, 중재자 및 봇의 게시물. 일반 멤버가 작성한 경우에도 고정된 게시물이 번역됩니다.
- 강좌, 모듈 및 레슨.
- 이벤트.
- 멤버에게 보내는 메시지. 벨 및 푸시 요약과 새 게시물 및 멤버 메시지에 대한 이메일은 각 멤버의 언어로 발송됩니다.
- 설문조사: 제목, 소개, 질문 및 선택 항목(답변은 모든 언어에서 동일하게 집계됨).

멤버가 작성한 내용(게시물, 댓글 및 채팅)은 원본으로 유지됩니다. 그 옆에 **번역** 버튼이 있어서 로그인한 모든 사람이 즉시 번역할 수 있습니다(사람당 하루 최대 200개 번역).

각 항목은 언어당 한 번 번역됩니다. 원본을 편집하면 다시 번역됩니다.

멤버가 보는 것

언어는 각 사람이 Club을 사용하는 언어입니다. 켠 언어를 사용하는 사람들은 "Portuguese에서 English로 자동 번역됨" 같은 스트립과 **원본 보기** 링크가 있는 번역된 커뮤니티를 봅니다. 선택사항은 그 커뮤니티에 대해 기억되고, **다음 언어로 보기…** 링크(예: **English로 보기**)는 번역으로 다시 전환합니다.

목록에 없는 언어를 사용하는 사람들은 원본을 봅니다.

발견 페이지에서 커뮤니티 카드는 보는 사람의 언어로 태그라인을 표시하고 **다국어** 배지를 표시합니다. 배지 위에 마우스를 올리면 언어를 볼 수 있습니다. 같은 배지가 커뮤니티 헤더에 나타납니다.

번역 수정

언어가 켜지면 **설정 → 번역**이 오너와 관리자에게 표시됩니다. 원본을 번역과 나란히 표시하며, 언어별로 표시되고 유형별 필터(**정보 & 규칙**, **토픽**, **게시물**, **강좌**, **모듈**, **레슨**, **이벤트**)와 텍스트 검색이 있습니다.

각 항목은 상태를 표시합니다: **AI로 번역됨**, **수동으로 수정됨**, **원본 변경됨 — 다시 번역 중**, **번역 대기 중** 또는 **AI가 번역할 수 없음**.

- **수정**은 당신의 버전을 저장하며, "수정됨(당신의 이름)" 표시가 됩니다. AI는 원본이 변경되지 않는 한 이를 덮어쓰지 않습니다.
- **번역 작성**은 번역이 없는 항목을 채웁니다.
- **AI로 다시 하기**는 현재 번역을 버리고 다시 번역합니다.

단축키: 번역된 스트립의 **번역 수정**(오너 및 관리자만) 및 설정 → 정보의 언어 아래 **번역 검토 및 수정 →**.

비용

언어당 하루 1크레딧, 오너에게 청구됩니다. 3개 언어는 하루 3크레딧, 약 한 달에 90크레딧입니다. 멤버는 비용을 지불하지 않습니다.

언어는 **설정 → 크레딧 사용**의 커뮤니티 일일 비용에 추가됩니다. 일시 중지된 커뮤니티는 크레딧을 사용하지 않습니다.

자주 묻는 질문

채팅도 자동으로 번역되나요? 아니요. 채팅, 댓글 및 멤버 게시물은 원본으로 유지되며 **번역** 버튼이 있습니다.

이탈리아어나 힌디어로 번역할 수 있나요? 아니요. 자동 번역은 위에 나열된 11개의 Club 언어를 포함합니다.

Google이 번역을 색인으로 만드나요? 네. 각 언어는 커뮤니티, 정보 페이지 및 번역된 게시물의 별도 버전입니다.

팁

- **청중의 언어부터 시작하세요.** 멤버들이 어디서 오는지 확인하고 그 언어만 켜세요. 각각 하루 1크레딧이 드닙니다.
- **설정 → 번역에서 정보 페이지와 규칙을 먼저 검토하세요.** 새 방문자가 가입하기 전에 읽는 내용입니다.

관련: 크레딧 사용 · 커뮤니티 만들고 설정하기 · 게시물, 토픽 및 채팅

16

경품 추첨

누구나 결과를 확인할 수 있는 경품 추첨을 커뮤니티에서 진행하세요. 참가자 목록은 마감 시점에 고정되며, 우승자는 미래의 비트코인 블록(또는 라이트닝 모드에서는 솔라나 블록)의 해시로부터 선정됩니다.

경품 추첨은 멤버들을 보상하고 커뮤니티로 돌아오게 합니다. 당신이 상품, 참가 자격, 마감 시간을 정하면 시스템이 자동으로 처리합니다. 마감 시점에 참가자 목록을 고정하고, 지문을 공개한 후, 아직 존재하지 않는 블록의 해시로부터 우승자를 선정합니다. 당신도, Anyza도 결과를 미리 알 수 없으며, 누구나 나중에 검증할 수 있습니다.

오너, 관리자, 중재자가 경품 추첨을 만들고 관리합니다. 자신이 속한 커뮤니티의 경품 추첨에는 참가할 수 없습니다. 멤버들은 참가하고, 경품 추첨 링크를 열린 방문자는 먼저 커뮤니티에 가입해야 합니다.

찾는 방법

- **경품 추첨 탭:** 팀은 항상 봅니다. 멤버는 경품 추첨이 진행 중이거나 추첨 중일 때, 그리고 추첨 후 14일간 봅니다. 경품 추첨이 진행 중이거나 블록을 기다리는 중일 때, 탭에는 개수가 표시된 주황색 펄싱 배지가 나타납니다. 앱에서는 아이콘에 배지가 있고, **더보기**에 주황색 점이 나타납니다.
- **설정 → 경품 추첨** ("멤버와의 소통" 아래): **새 경품 추첨**, 경품 추첨 목록, 탭 링크. 오너와 관리자만 이 메뉴를 봅니다. 중재자는 탭에서 만듭니다.

경품 추첨 만들기



설정 → 경품 추첨 → 새 경품 추첨

1 이름 · 2 상품 · 3 우승자 · 4 마감일 · 5 참가 자격 · 6 참가 방법

1. **경품 추첨** 탭(또는 **설정 → 경품 추첨**)을 열고 **새 경품 추첨**을 탭합니다.
2. **경품 추첨 이름**과 **상품**을 입력합니다. **규칙 및 전달(선택사항)**에서 상품을 어떻게, 언제 전달할지 설명합니다.
3. **우승자** 수를 선택합니다(1~20명).
4. **마감일**을 설정합니다: 지금부터 5분~180일 사이.
5. **우승자 확인 기간**을 설정합니다(1~30일, 기본값 7일).
6. **참가 자격**을 선택합니다: **모든 멤버** 또는 **구독자만**(당신이 선택한 플랜 "플랜 이상"). 두 번째 옵션을 사용하려면 구독 플랜이 필요합니다.
7. **참가 방법**(과제)과 **참가 유형**을 선택합니다(아래 참조).
8. **증명 모드**를 선택합니다(아래 참조).

9. 경품 추첨과 상품에 대해 당신이 책임이 있으며, 참가는 항상 무료임을 확인하는 체크박스를 체크합니다. **경품 추첨 만들기**를 탭합니다.

참가 방법

- **무료 참가:** 과제 없음.
- **이벤트 참석:** 멤버가 당신이 선택한 이벤트에 RSVP해야 합니다.
- **수업 완료** 또는 **코스 완료:** 어느 것을 완료할지 선택합니다.
- **게시물 작성:** 어느 주제에나 또는 당신이 선택한 주제에. 경품 추첨 생성부터 마감까지 만들어진 게시물이 카운트됩니다.

참가

- **멤버가 "참가" 탭:** (과제가 있으면 완료 후). 가입했지만 더 이상 규칙을 충족하지 않는 사람은 경고를 봅니다: 마감 전에 규칙을 충족해야 참가가 계산됩니다.
- **자동:** 규칙을 충족하는 모든 사람이 마감 시점에 자동으로 참가하며, 탭이 필요 없습니다.

증명 모드

- **빠른 모드(약 30분 후 결과):** 결과는 마감 직후 비트코인 블록에서 나옵니다. 목록도 몇 시간 내에 비트코인에 기록되어 나중에 변경되지 않았음을 증명합니다.
- **최대 증명(몇 시간 후 결과):** 먼저 목록이 비트코인에 기록되고, 결과는 다음 블록에서 나옵니다. 이는 목록이 추첨 블록 전에 존재했음을 증명합니다.
- **솔라나 라이트닝(약 1분 후 결과):** 결과는 마감 약 1분 후 최종 확정된 첫 번째 솔라나 블록에서 나옵니다. 목록은 추가 증명으로 나중에 비트코인에 기록됩니다. 라이브 스트림에 좋습니다. 고가 상품의 경우 비트코인을 선호하세요. 솔라나에서는 블록을 생성하는 사람이 조금 더 영향력을 가집니다.

멤버가 보는 것

- 경품 추첨이 생성되면, 참가할 수 있는 멤버는 벨 알림과 이메일을 받습니다(사람당 하나, 그들이 그 이메일을 끄지 않았으면). 구독자 전용 경품 추첨의 경우, 선택한 플랜 이상의 구독자만 알림을 받습니다.
- 진행 중인 경품 추첨은 커뮤니티 피드 맨 위에 카드로도 표시됩니다.
- 경품 추첨 페이지에서 멤버는 상품, 규칙, 과제, **참가** 버튼을 봅니다(또는 자동으로 참가된다는 공지). **경품 추첨 나가기**를 할 수 있으며, 진행 중인 동안 언제든지 가능합니다.
- 모든 시간은 타임존과 함께 표시됩니다. **타임존 변경**으로 다른 시간대를 선택할 수 있습니다.

추첨 방식

마감일에 설정한 시간에 시스템이 참가를 종료하고, 규칙을 충족한 사람들의 목록을 고정하고, 목록의 지문(SHA-256)을 저장하고 비트코인에 기록합니다. 아무도 버튼을 누를 필요가 없습니다. 팀은 **지금 종료**를 사용할 수도 있습니다.

그다음 추첨을 결정할 블록을 표시합니다: 빠른 모드에서는 현재 블록의 2개 블록 앞인 비트코인 블록으로, 누구도 예측할 수 없습니다. 기다리는 동안 페이지는 카운트다운, 현재 블록, 실제 평균 대기 시간을 표시합니다.

수학은 공개됩니다: 각 우승자 k(1, 2, 3…)에 대해 SHA-256("block hash:giveaway id:k")의 첫 15자를 16진수로, 남은 목록의 참가자 수로 나눈 나머지를 구합니다. 그 위치의 사람이 우승하고 목록에서 나갑니다.

우승자 및 확인

- 각 우승자는 벨 알림과 "당신이 우승했습니다" 이메일을 받으며, 확인 기한이 표시됩니다.
- 우승자가 **상품 확인**을 탭하고 팀을 위해 메모를 남깁니다(주소, 지갑, 연락처). 오너와 관리자는 확인할 때 알림을 받습니다.
- 기한이 지나면 우승자에게 **제시간에 확인하지 않음**이 표시됩니다. 팀은 **회신 없음 / 포기**로도 표시할 수 있습니다.
- 자리가 나면 팀이 **다음 우승자 추첨**을 탭합니다: 같은 수학, 같은 블록, 새 우승자는 바로 알림을 받습니다.

경품 추첨과 상품 전달은 주최자의 책임입니다. Anyza는 도구와 결과 증명을 제공합니다.

결과 및 증명

각 경품 추첨 페이지에는 다음이 표시됩니다:

- **타임라인**: 목록 고정(초 표시), 목록 비트코인 기록, 추첨 블록 채굴, 결과 계산;
- **결과 확인**: 참가자 수, **목록 해시(SHA-256)**, 블록과 해시, **여기서 수학 다시 하기**는 브라우저에서 모든 것을 다시 계산합니다;
- **참가 ID 보기(순서대로)**;
- 비트코인의 목록 기록(OpenTimestamps): **목록 다운로드**와 **OTS 다운로드**는 opentimestamps.org에서 직접 확인할 수 있습니다. **OTS 파일 업로드**는 페이지에서 증명이 이 경품 추첨에 속하는지 확인합니다.

탭에는 완료된 경품 추첨과 우승자(확인됨 또는 확인 대기 중), 각 결과 및 증명 링크도 나열됩니다.

편집, 취소, 보관

- **편집**은 경품 추첨이 진행 중일 때만 가능합니다. 사람들이 참가한 후에는 텍스트, 상품, 날짜를 변경할 수 있지만 참가 규칙은 변경할 수 없습니다.
- **경품 추첨 취소**는 진행 중이거나 추첨 중일 때 가능하며 실행 취소할 수 없습니다.
- 취소된 경품 추첨이나 참가자가 없이 마감된 경품 추첨의 경우, 팀이 **보관**을 탭할 수 있습니다: 모두가 목록에서 볼 수 없지만, 기록은 남아 있고 참가한 사람들은 링크로 여전히 열 수 있습니다. 팀은 축소된 섹션에서 보관된 경품 추첨을 보고 **복원**할 수 있습니다. 진행 중, 추첨 중, 이미 추첨된 경품 추첨은 보관할 수 없습니다.

누구나 이용할 수 있는 무료 경품 추첨 도구

커뮤니티 밖에는 anyza.club/bitcoin-giveaway에 무료 공개 도구가 있습니다(포르투갈어의 경우 `anyza.club/sorteio`). 계정이 필요 없습니다:

- 참가자를 한 줄에 하나씩 붙여넣고(2~5,000개), 최대 50명의 우승자를 선택합니다;
- 네트워크를 선택합니다: **비트코인**(기본값, 약 20~30분) 또는 **솔라나 라이트닝**(약 1분);
- 이메일을 입력합니다(필수): 링크를 바로 받고 결과가 나오면 받습니다. 당신의 이메일은 페이지에 표시되지 않습니다;
- 경품 추첨 페이지는 링크를 가진 누구에게나 공개되고 이름 목록을 표시하므로, 이름 이상의 개인정보는 붙여넣지 마세요.

연결당 하루 최대 20개의 경품 추첨 제한이 있습니다. 비트코인 해시 경품 추첨의 작동 방식 페이지는 단계별로 방법을 설명합니다.

자주 묻는 질문

내 커뮤니티의 경품 추첨에 참가할 수 있나요? 아니요. 오너, 관리자, 중재자는 참가할 수 없습니다.

참가비를 받을 수 있나요? 아니요. 참가는 항상 무료이며, 경품 추첨을 만들 때 이를 확인합니다. 당신의 국가 경품 추첨 규칙을 따르세요.

참가 자격을 변경할 수 없는 이유는 무엇인가요? 이미 사람들이 참가했기 때문입니다. 텍스트, 상품, 날짜는 여전히 변경할 수 있습니다.

팁

- **경품 추첨을 활동과 연결하세요**(라이브 참석, 첫 번째 수업 완료, 자기소개 게시물 작성) 비용 없이 참여를 높이려면.
- **라이브 스트림에서 라이트닝 모드를 사용하세요** 결과가 모두 여전히 시청하는 동안 나오도록. 더 큰 상품의 경우 빠른 모드나 최대 증명을 사용하세요.
- **규칙 및 전달**에서 전달을 설명해서 나중에 질문을 피하세요.

관련: 이벤트 및 라이브 스트림 · 코스 및 수업 · 구독 · 게시물, 주제, 채팅

17

커뮤니티 앱, 지도, 그룹 및 위젯

멤버들이 당신의 커뮤니티를 홈 화면에 설치하고 알림을 받습니다. 도시별 멤버 지도, 그룹 탭, 웹사이트에 붙일 수 있는 위젯도 포함됩니다.

네 가지 기능이 커뮤니티를 멤버들과 가깝게 유지하고 Anyza 외부에서 성장을 도와줍니다: **커뮤니티 앱** (휴대폰 알림 포함), **멤버 지도**, **그룹** 탭 (Telegram과 Discord) 및 다른 사이트에 붙일 수 있는 **위젯**. 이 중 어느 것도 앱 스토어나 코딩이 필요하지 않습니다.

커뮤니티 앱

각 커뮤니티는 휴대폰 홈 화면에 "앱"이 될 수 있으며, **자신의 이름과 아이콘**을 갖습니다. 아이콘을 탭하면 커뮤니티로 바로 들어갑니다. 같은 웹사이트이므로 무료이고 공간을 차지하지 않습니다. 설치된 각 커뮤니티는 별도의 아이콘입니다.

멤버들이 설치하는 방법

멤버들은 커뮤니티 탭 오른쪽에 **앱** 버튼 (휴대폰 아이콘)을 봅니다.

- **Android 및 컴퓨터 (Chrome 또는 Edge):** **앱**을 탭한 후 **지금 설치**를 탭합니다.
- **iPhone 및 iPad:** Safari는 설치 버튼이 없으므로 창에 방법이 표시됩니다: 1. Safari에서 공유 (화살표가 있는 정사각형)를 탭합니다. 2. **홈 화면에 추가**를 선택합니다. 3. 추가를 탭합니다. 커뮤니티 아이콘이 화면에 나타납니다.
- **다른 브라우저:** 브라우저 메뉴 (⋮ 또는 ⋯)를 열고 **앱 설치** 또는 **홈 화면에 추가**를 선택합니다.

설치되면 **앱** 버튼이 사라집니다. 아이콘에서 열면 Club은 앱처럼 보입니다: 웹사이트 헤더가 사라지고, 커뮤니티는 상단 바 (아이콘, 이름, 검색, 벨, 사진)를 얻으며 탭은 하단 바로 이동하고 나머지는 **더보기**에 있습니다.

휴대폰 알림 (푸시)

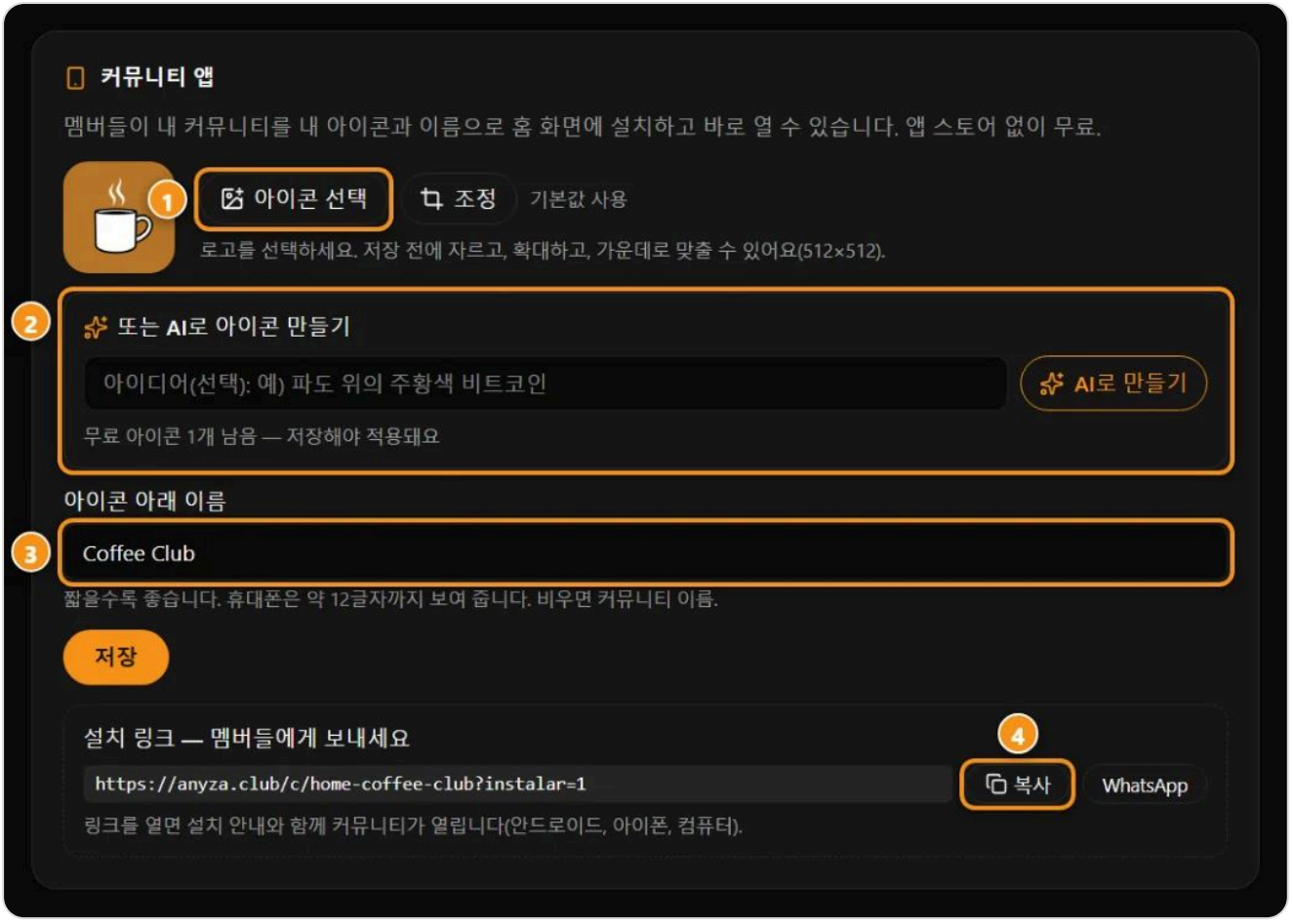
멤버들은 Club이 닫혀 있어도 휴대폰이나 컴퓨터에서 메시지와 커뮤니티 알림을 받을 수 있습니다.

1. **알림** (벨)을 열고 **이 기기에서의 알림**을 찾습니다.
2. **알림 켜기**를 탭하고 브라우저 프롬프트를 수락합니다.
3. 원하는 것을 선택합니다: **다이렉트 메시지** 및/또는 **커뮤니티 알림 (답글, 게시물, 이벤트…)**.
4. **테스트 전송**을 탭하여 확인합니다.

각 휴대폰 또는 컴퓨터는 기기 자체에서 따로따로 켜집니다. 설치된 앱은 알림을 켜도록 초대합니다.

> iPhone에서는 iOS 16.4 이상에서 홈 화면에 설치된 앱에서만 알림이 작동합니다. **앱** 버튼에서 설치하고 앱 내에서 알림을 켜세요. Android에서는 브라우저와 설치된 앱에서 작동합니다.

소유자가 앱을 설정하는 방법



설정 → 정보 → 커뮤니티 앱

1 당신의 로고 · 2 또는 AI로 아이콘 생성 · 3 아이콘 아래 이름 · 4 멤버들을 위한 설치 링크

소유자와 관리자만 **설정 → 정보 → 커뮤니티 앱**에서 이를 변경할 수 있습니다.

1. **아이콘: 아이콘 선택**을 탭하고 로고를 업로드합니다. 에디터가 열려서 드래그하고, 줌 인/아웃하고, 전체 로고를 선택하거나 채우고 맞추고, 중앙에 정렬하고, 배경색을 변경할 수 있습니다. 로고를 점선 원 안에 유지하세요: 이 부분이 모든 휴대폰에 표시됩니다. 아이콘은 512×512로 저장됩니다. 나중에 다시 하려면 **조정**을 사용하고, 기본 아이콘 (커뮤니티 초기에서 만든)으로 돌아가려면 **기본값 사용**을 탭합니다.
2. **또는 AI로 아이콘 생성:** 아이디어를 입력하고 (선택사항) **AI로 생성**을 탭합니다. 커뮤니티당 **3개의 무료 아이콘**을 얻으며, 아이콘은 저장할 때만 적용됩니다.
3. **아이콘 아래 이름:** 최대 30자이지만 짧을수록 좋습니다. 휴대폰은 약 12글자를 표시하기 때문입니다. 비어 있으면 커뮤니티 이름입니다.
4. **저장**을 탭합니다. 그 이후에 설치하는 누구나 새 아이콘을 얻습니다.

설치 링크 — 멤버들에게 보내기 아래에서 링크를 복사하거나 WhatsApp에서 보냅니다. 커뮤니티를 열고 설치 지시사항을 표시합니다 (Android, iPhone 및 컴퓨터).

멤버 지도

지도 탭은 멤버들이 어디에 있는지 **도시별로만** 보여줍니다. 누구를 추적하는 것이 아니라 사람들이 만나고 연결되도록 하기 위한 것입니다.

켜거나 끄기

소유자와 관리자는 **설정 → 정보 → 멤버 지도 켜기**에서 이를 켭니다. 같은 스위치가 그들을 위해 지도 탭에도 표시됩니다.

- **켜기:** 멤버들은 **지도** 탭을 봅니다.
- **끄기:** 탭이 모두에게 사라집니다.
- 새 커뮤니티는 지도가 꺼진 상태로 시작합니다.

표시되는 것

- 각 멤버는 입력한 도시로 표시되며, 도시 중심에서 몇 km 떨어진 지점입니다. 절대 주소나 정확한 위치는 아닙니다.
- 축소하면 지점이 인원 수와 함께 그룹화되고, 확대하면 흩어집니다.
- 멤버를 탭하면 사진, 이름, 레벨, 도시 및 **메시지**, **팔로우** 및 **프로필** 버튼이 있는 카드를 엽니다.
- 커뮤니티의 **대면 이벤트**는 주황색 핀과 **이벤트 보기**로 표시됩니다.
- **근처** 패널은 당신의 도시에 있는 사람들과 약 150 km 떨어진 곳까지의 사람들을 나열합니다.
- 이 커뮤니티의 멤버들만 지도를 봅니다. 방문자는 보지 못합니다.

멤버: 내 위치 및 개인정보 보호

지도 옆의 **내 위치** 패널에서:

- 도시와 국가를 입력하고 (2글자, 예: BR) **저장**을 탭합니다. 또는 **내 위치 사용 (GPS)**을 사용합니다: 기기는 도시 이름만 채우고 좌표는 저장되지 않습니다.
- 당신의 도시는 모든 커뮤니티와 Anyza Events에서 동일합니다.
- 표시되고 싶지 않으세요? 언제든 **Anyza 지도에 나를 표시하지 않기**를 체크합니다. 모든 Anyza 지도에 적용됩니다.

그룹 탭 (Telegram 및 Discord)

커뮤니티에 Anyza 봇을 통해 연결된 채널, 그룹 또는 서버가 있으면 **그룹** 탭이 나타납니다.

- **공개 채널 및 그룹:** 누구나 볼 수 있고 **Telegram에서 열기** 또는 **Discord에 가입**으로 가입할 수 있으며, 멤버가 아니어도 됩니다.
- **멤버만:** 멤버들은 봇을 통해 가입하며, 봇이 접근을 확인합니다 (예: 구독자만). 아직 멤버가 아닌 사람들은 멤버만 가능한 그룹이 몇 개인지 보고 커뮤니티에 가입하도록 초대됩니다.

탭은 그 사람이 열 수 있는 것이 있을 때만 표시됩니다. 봇을 연결하려면 접근을 선택하고 초대 링크를 가져오세요. 당신의 커뮤니티에서 Telegram, Discord 및 WhatsApp을 참조하세요.

웹사이트용 위젯

코드 조각을 복사하여 웹사이트, 블로그 또는 링크 페이지에 커뮤니티를 넣습니다. 위젯은 자동으로 업데이트되고, 새 탭에서 Anyza를 열며, 바닥글에 "Anyza Club에서" 링크가 있습니다.

Club 위젯

- **커뮤니티 카드:** 커버, 이름, 멤버 및 가입 버튼.
- **"나는 참여 중입니다" 배지:** 블로그, 프로필 또는 이메일 서명을 위한 작은 배지.
- **코스 목록:** 공개 페이지가 있는 코스, 평점 및 무료 미리보기 포함.
- **코스 카드:** 커버, 평점 및 페이지로 가는 버튼이 있는 한 코스.
- **예정된 이벤트:** 커뮤니티의 일정, 각 방문자의 시간대, 카운트다운 포함.

코스 목록과 코스 카드는 커뮤니티에 공개 페이지가 있는 코스가 있을 때만 나타납니다.

단계별

1. `anyza.club/widgets`에서 **웹사이트용 위젯** 페이지를 엽니다. 소유자와 관리자는 **설정 → 정보 → 웹사이트에서 커뮤니티 홍보 → 위젯 가져오기**에서 여기에 도달합니다. 공개 페이지가 있는 코스에서는 단축키가 **내 웹사이트에 넣기**입니다.
2. **커뮤니티 주소**에 주소를 입력하고 (예: `crypto-club` 또는 `anyza.club/c/…`) **로드**를 탭합니다.
3. **위젯**, **테마** (**밝게** 또는 **어둡게**), **언어** (또는 **방문자의 언어**) 및 목록의 경우 표시할 **항목** 수 (1~10)를 선택합니다.
4. **미리보기**를 확인하고 **코드 복사**를 탭합니다.
5. 위젯이 나타나길 원하는 곳에 붙여넣습니다. WordPress에서는 "사용자 정의 HTML" 블록을 사용합니다. 스크립트 라인은 선택사항입니다: 높이를 자동으로 조정합니다.

사용할 수 있는 사람

공개, 활성 커뮤니티에 대한 위젯은 소유자만이 아닌 누구나 만들 수 있습니다. 비공개 커뮤니티는 위젯이 없습니다. 위젯은 Anyza에서 이미 공개된 것만 표시하고 사이트에 쿠키나 추적을 추가하지 않습니다.

위젯을 통한 추천

홍보하는 사람 (선택사항) 필드는 당신의 @사용자명을 받습니다 (로그인했을 때 이미 채워져 있음). 모든 위젯 링크에 들어가고, 이를 통해 커뮤니티에 가입한 사람들은 **공유** 링크처럼 당신의 추천으로 계산됩니다. 가입한 추천인은 순위 포인트를 얻습니다.

자주 묻는 질문

커뮤니티 앱이 앱 스토어나 Google Play에 있나요? 아니요. 브라우저에서 커뮤니티에서 바로 설치되며, 스토어가 필요하지 않습니다.

아이콘을 변경했습니다. 언제 적용되나요? 저장을 탭하는 즉시: 그 이후에 설치하는 누구나 새 아이콘을 얻습니다.

iPhone에서 알림을 받지 못합니다. 홈 화면 아이콘에서 커뮤니티를 열었는지 (Safari에서가 아니라), iOS 16.4 이상이 있는지, 그리고 앱 내의 **이 기기에서의 알림**에서 알림을 켰는지 확인하세요.

지도가 내가 사는 곳을 보여주나요? 아니요. 도시만 보이고, 지점은 중심에서 몇 km 떨어져 있습니다.

지도를 껐습니다. 데이터가 삭제되나요? 탭이 모두에게 사라집니다. 각 멤버의 도시는 그들의 프로필에 남아있고 지도를 다시 켜면 다시 표시됩니다.

비공개 커뮤니티를 임베드할 수 있나요? 아니요. 공개, 활성 커뮤니티만 위젯을 가집니다.

위젯, 앱 또는 지도가 크레딧 비용이 드나요? 아니요. 유일한 제한은 AI 아이콘: 커뮤니티당 3개 무료. 그 후에는 이미지를 업로드합니다.

팁

- **설치 링크**를 환영 메시지에 보내고 멤버들에게 알림을 켜도록 요청하는 게시물을 고정합니다. 화면에 아이콘이 있는 멤버들은 더 자주 돌아옵니다.
- 지역 커뮤니티나 대면 미팅이 있는 커뮤니티에서 지도를 켜세요: **근처** 패널은 같은 도시의 사람들이 서로를 찾도록 도와줍니다.
- **커뮤니티 카드**를 바이오나 사이트에 **홍보하는 사람**에 당신의 @를 포함하여 붙이고, **예정된 이벤트**를 일정 페이지에 붙입니다.

18

크레딧 사용량

크레딧 잔액, 각 커뮤니티의 일일 사용량, 월간 예상액을 확인하고 커뮤니티를 일시 중지하거나 재개할 수 있습니다. 멤버는 비용을 지불하지 않습니다.

설정 → 크레딧 사용량은 오너를 위한 크레딧 패널입니다. 잔액, 지속 기간, 각 커뮤니티의 일일 사용량과 월간 총액을 보여줍니다. 여기서 커뮤니티를 일시 중지하거나 재개할 수 있습니다.

크레딧은 오너의 Anyza 계정에서 나오며 일일 마감 시점에 청구됩니다. 멤버는 비용을 지불하지 않습니다. 크레딧이 처음이신가요? 크레딧이란 무엇인가부터 시작하세요.

누가 볼 수 있나요

- **오너:** 모든 것을 보며 충전, 일시 중지, 재개할 수 있습니다.
- **관리자:** 패널을 열어 상태를 확인할 수 있으며, "오너만 충전할 수 있습니다. 잔액과 사용량은 오너 계정에 속합니다."라는 메모가 표시됩니다.

잔액 및 상태

상단에 다음이 표시됩니다:

- 크레딧 잔액.
- 상태: **정상**, **부족**, **거의 없음**, **크레딧 부족** 또는 **일시 중지됨**.
- 지속 기간: "현재 속도로 약 N일 지속".
- **충전**, **명세서 보기**, **요금 보기**. 이들은 Anyza 크레딧 계정을 열어줍니다.

각 커뮤니티의 일일 사용량

커뮤니티 및 각 커뮤니티의 사용량 아래에서 소유한 각 커뮤니티는 일일 크레딧과 구성 요소를 보여줍니다:

- **공개** 커뮤니티: 하루 1크레딧. **비공개**: 하루 2크레딧.
- **구독자 전용 주제:** +하루 1크레딧(1개든 여러 개든).
- **구독자 전용 채팅방:** +하루 1크레딧(1개든 여러 개든).
- **구독자 전용 레슨:** +하루 1크레딧(1개든 여러 개든).
- **구독자:** 활성 구독자 10명당 +하루 1크레딧(예: 구독자 25명 = 3 × 10).
- **자동 번역:** 언어당 +하루 1크레딧.
- **추가 GB 파일:** GB당 +하루 3크레딧.

예: 구독자 전용 주제가 있는 비공개 커뮤니티, 구독자 25명, 번역 언어 2개는 하루 2 + 1 + 3 + 2 = 8크레딧을 사용합니다.

사용량에도 포함됨

목록 아래 **사용량에도 포함됨(모든 커뮤니티 합계)**에는:

- **저장된 비디오:** GB당 월 10크레딧, 약 3GB당 하루 1크레딧.
- **시청한 비디오:** 시간당 1크레딧, 지난 30일 기준.
- **로봇 게시물:** 각 5크레딧, 지난 30일 기준.

각 줄은 집계할 항목이 있을 때만 나타납니다.

일일 및 월간 총액

- **일일 총액:** 모든 커뮤니티 + 비디오 저장소.
- **≈ 월간:** 30일의 커뮤니티 + 비디오 저장소 + 지난 30일 페이스의 시청 시간 및 로봇 게시물.

일회성 AI 사용(커버, 아이콘, 무료 범위를 초과한 파일 읽기, 설문조사의 AI 요약, 커뮤니티 데이터의 트렌드 주제 분석, 각각 10크레딧)은 즉시 청구되며 명세서에 표시되고 일일 총액에는 포함되지 않습니다.

커뮤니티 일시 중지 또는 재개

목록의 커뮤니티 옆 **일시 중지**를 탭하거나 **설정 → 정보 → 오너만 → 커뮤니티 일시 중지**로 이동합니다. 일시 중지된 커뮤니티:

- 크레딧을 사용하지 않습니다.
- 검색에서 제거됩니다.
- 멤버에게 읽기 전용이 됩니다.

원할 때마다 **재개**를 탭합니다. 재개하려면 잔액이 필요합니다: 크레딧이 없으면 먼저 충전하세요.

커뮤니티가 일시 중지되어 있는 동안 설정에서 **크레딧 사용량**과 **정보**만 열 수 있습니다.

크레딧이 부족할 때

잔액이 0에 도달하면 유예 기간이 시작됩니다:

- 멤버는 평소대로 이용합니다.
- 커뮤니티는 검색에서 제거되고 새 구독자를 받지 않습니다.
- 설정 패널이 잠깁니다. 충전할 수 있도록 **크레딧 사용량**만 열립니다.
- 이 기간 동안 아무것도 청구되지 않습니다.

90일 동안 잔액이 없으면 커뮤니티가 일시 중지되고 **잔액 부족으로 일시 중지됨**이 표시됩니다. 충전하고 **재개**를 탭하여 복구합니다.

자주 묻는 질문

멤버가 비용을 내나요? 아니요. 커뮤니티 비용은 항상 오너가 부담합니다. 유일한 예외는 멤버가 직접 업로드한 쇼트 비디오입니다: 클립을 게시하는 사람이 비용을 지불합니다.

일일 비용이 왜 올라갔나요? 각 커뮤니티 아래 나열된 항목을 확인하세요: 새로운 구독자 전용 주제, 더 많은 구독자, 새로운 번역 언어 또는 추가 파일 공간 모두 일일 비용을 증가시킵니다.

일시 중지된 커뮤니티도 여전히 청구되나요? 아니요. 일시 중지되어 있는 동안 크레딧을 사용하지 않습니다.

팁

- **번역 언어나 추가 저장소 같은 새로운 기능을 켠 후 활주로를 확인하세요.**
- **사용하지 않는 커뮤니티는 계속 실행하는 대신 일시 중지하세요.**
- **몇 주치 잔액을 유지하세요.** 크레딧이 부족하면 패널이 잠기지만 멤버는 계속 접근할 수 있습니다.

관련: 크레딧이란 무엇인가 · 자동 번역 · 파일 라이브러리 · 비디오 라이브러리 · 클립

19

무료 Anyza 도구

누구나 무료로 사용할 수 있는 8가지 공개 도구(거의 모두 계정 불필요: 비트코인 타임스탬프, 디지털 서명, 검증 가능한 경품 추첨, 커뮤니티 수익 계산기, 강좌 쇼케이스, 결제 QR 생성기, 주소 검사기, 암호화폐 변환기). 각 도구가 하는 일, 주소, 제한 사항을 설명합니다.

Anyza는 무료 공개 도구들을 제공합니다. 어떤 커뮤니티의 멤버일 필요가 없으며, 거의 대부분 Anyza 계정이 필요하지 않습니다. 5개는 Anyza Club(anyza.club)에, 3개는 Anyza Pay(anyzapay.com)에 있습니다.

각 Club 도구는 각 언어마다 고유한 주소를 가집니다. 영어 주소는 아래에 있고, 포르투갈어 주소는 이 문서의 포르투갈어 버전에 있습니다. 페이지 상단의 선택기로 언어를 바꿀 수도 있습니다. 그러면 그 언어의 주소로 이동합니다. Pay 도구는 모든 언어에서 동일한 주소를 사용하며 `?hl=`로 언어를 바꿉니다(예: `anyzapay.com/qr?hl=es`).

로그인을 요청하는 유일한 도구는 디지털 서명이며, Anyza 계정으로 서명하기를 선택한 경우에만 필요합니다.

비트코인 타임스탬프

주소: anyza.club/bitcoin-timestamp. 무료, 가입 불필요.

파일이 특정 날짜에 존재했으며 그 이후로 변경되지 않았음을 증명합니다. 브라우저가 파일의 지문(sha256)을 계산하고 그 지문만 OpenTimestamps 달력으로 가서 비트코인 블록에 기록됩니다. 파일은 절대 업로드되지 않으며 Anyza는 파일이나 증명을 보관하지 않습니다.

등록하려면:

1. **Stamp** 아래에서 **Files** 또는 **Text**를 선택합니다.
2. 파일을 드래그(한 번에 최대 20개, 각각 최대 500MB, 모든 유형) 하거나 텍스트를 붙여넣고 **Stamp the text**를 탭합니다.
3. **Stamp on Bitcoin**을 탭합니다.
4. 각 파일에 대해 **Download the proof (.ots)**를 탭합니다. 텍스트의 경우 **Download the text**도 탭하세요. 나중에 확인할 때 정확한 텍스트가 필요합니다.

`.ots`를 원본 파일과 함께 보관하고 파일의 어떤 것도 변경하지 마세요. 둘 다 필요합니다. 증명은 처음에 "pending"으로 시작하며 보통 1~12시간 내에 비트코인 블록에 들어갑니다.

확인하려면 **Check a record**를 열고 **Original file**과 **Proof (.ots)**를 선택한 후 **Check**를 탭합니다. 기록이 블록에 있으면 "This file existed on {date}", 블록 번호, **Download the complete proof**가 보입니다. 완전한 증명으로 이전 것을 대체합니다. 더 이상 어떤 서버에 의존하지 않으며 누구나 opentimestamps.org에서도 확인할 수 있습니다. 증명이 일치하지 않으면 파일이 다르거나 타임스탬프 이후 변경된 것입니다.

이메일 알림(선택사항)

타임스탬핑 후 **Want an email when the record makes it into a Bitcoin block?** 상자에서 이메일을 입력하고 **Notify me**를 탭할 수 있습니다. 그 요청의 모든 파일이 블록에 들어가면 블록, 날짜(UTC), 완전한 `.ots` 증

명이 첨부된 이메일 1개를 받습니다. 그때까지 Anyza는 지문, 파일 이름, 이메일만 보관합니다. 알림 후에는 삭제됩니다. 4일 이내에 블록이 없으면 요청도 삭제됩니다.

제한 사항

- 연결당 하루 최대 30개 등록, 하루 최대 200개 확인, 하루 최대 20개 이메일 알림 요청.
- 파일이 특정 날짜에 존재했음을 증명합니다. 저작권을 증명하지 않으며 법이 요구하는 경우 공증, 상표 또는 저작권 등록을 대체하지 않습니다.

비트코인에 기록된 디지털 서명

주소: anyza.club/bitcoin-digital-signature. 무료. 계정은 레벨 2에만 필요합니다.

메시지(이름, 동의, 진술)로 파일에 서명합니다. 메시지, 파일의 지문, 날짜가 파일 자체 내에 기록되고 그 묶음이 비트코인(OpenTimestamps)에 기록됩니다. 파일은 브라우저에서 읽고 서명되며 절대 업로드되지 않습니다.

서명하려면:

1. **Sign a file** 아래에서 최대 200MB의 파일 1개를 선택합니다.
2. **Signature message**를 입력합니다.
3. **How to sign** 아래에서 레벨을 선택합니다:
    - **Stated name**: 이름을 입력합니다. 가입 불필요. 내용과 날짜를 증명하며, 이름은 사용자가 진술합니다.
    - **Anyza account**: **Log in to Anyza** 필요. 확인자는 "Anyza가 확인한 @user가 서명"을 봅니다.
    - **Solana wallet**: **Connect wallet**(Phantom, Solflare 등)을 탭합니다. 지갑이 메시지에 키로 서명합니다. 휴대폰에서 지갑의 브라우저에서 페이지를 엽니다.
4. **Sign and record on Bitcoin**을 탭합니다. 서명된 파일이 이름에 "-signed"가 추가되어 다운로드됩니다 (예: `contract-signed.pdf`). **Download the certificate (image)**를 탭할 수도 있습니다.

인장이 들어가는 위치:

- **PDF**: 증명서 페이지가 끝에 추가되며, 파일, 지문, 메시지, 서명자, 날짜(시간대), 비트코인 기록, 인장 코드, 검증 QR 코드가 포함됩니다. PDF 업데이트로 추가됩니다. 원본 페이지는 변경되지 않으며 이미 공식 서명이 있는 PDF는 유효성을 유지합니다.
- **Word, Excel, ZIP**: 인장이 파일 댓글로 들어갑니다. 파일은 계속 열립니다.
- **이미지, 비디오, 오디오 및 기타 파일**: 인장이 파일 끝에 들어갑니다. 정상적으로 열립니다.

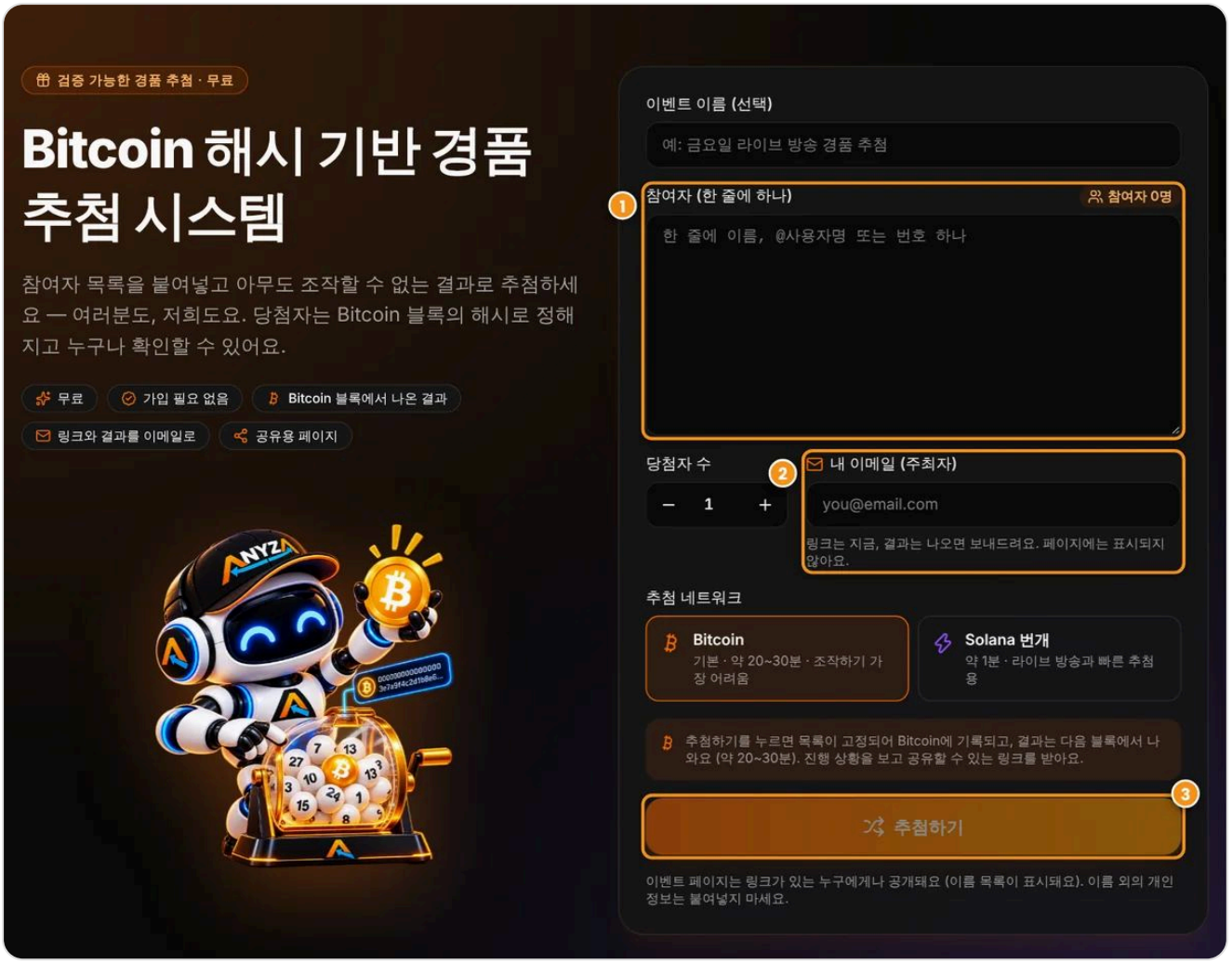
확인하려면 **Check a signed file**을 열고 **Choose the signed file**을 탭합니다. 브라우저가 인장을 찾아 정확한 원본을 분리하고 **Valid signature: the file is exactly as it was signed** 또는 내용이 변경되었음을 알려줍니다. 메시지, 서명자, 날짜, 비트코인 블록을 보여주고 **Download the original file**과 **Download the complete proof (.ots)**를 할 수 있습니다. 증명서의 QR 코드를 스캔하면 파일 없이 기록(누가, 언제, 블록)이 열립니다. 내용을 확인하려면 파일을 업로드하세요.

Anyza는 인장 코드, 파일의 지문, 서명 유형, 계정(레벨 2) 또는 지갑(레벨 3), 증명만 보관합니다. 메시지와 파일 이름은 저장되지 않습니다.

제한 사항

- 서명당 최대 200MB의 파일 1개, 연결당 하루 최대 30개 서명.
- 적격 전자서명(eIDAS 또는 ICP-Brasil 같은 국가 PKI)이 아닙니다. 법이 공식 인증서를 요구하면 그것을 사용하세요.

검증 가능한 경품 추첨(비트코인 또는 솔라나)



무료 경품 추첨 도구

1 참가자, 한 줄에 하나씩 · 2 이메일(결과용) · 3 추첨

주소: anyza.club/bitcoin-giveaway. 무료, 가입 불필요.

목록을 붙여넣으면 목록이 고정되기 전에 존재하지 않았던 블록의 해시에서 우승자가 나옵니다. Anyza를 포함한 아무도 결과를 선택할 수 없습니다.

1. 선택적으로 **Giveaway name (optional)**을 입력합니다.
2. **Entries (one per line)** 붙여넣기: 이름, @사용자명 또는 숫자, 2~5,000개.
3. **Winners** 수 선택(최대 50개).

4. **Draw network** 선택: **Bitcoin**(기본값, 약 20~30분, 조작하기 가장 어려움) 또는 **Solana lightning**(약 1분, 라이브 스트림 및 빠른 추첨용).
5. **Your email (organizer)** 입력. 필수입니다. 즉시 링크를 받고 결과가 나올 때 받습니다. 페이지에 표시되지 않습니다.
6. **Draw**를 탭합니다.

경품 추첨 페이지는 링크가 있는 모든 사람에게 공개되고 이름 목록을 보여주므로 이름 외에 개인 정보를 붙여넣지 마세요. **Share** 또는 **Copy link**를 사용하여 참가자에게 보냅니다. 페이지는 카운트다운을 보여주고 자동으로 새로 고칩니다. 완료되면 우승자, **Redo the math here**(브라우저에서 모든 것 다시 계산), **Download the list**, **Download the .ots**를 보여줍니다. 누구나 **Upload the .ots file**로 `.ots`를 업로드하여 비트코인 기록을 확인할 수도 있습니다.

솔라나를 사용하면 블록 생성자가 해시에 약간 더 영향을 미칠 수 있으며 목록의 비트코인 기록이 결과 후에 도착합니다. 가치 있는 상품의 경우 비트코인을 선호합니다.

제한: 연결당 하루 20개 경품 추첨. 주최자는 경품 추첨, 상품, 국가 규칙에 책임이 있습니다.

How the Bitcoin hash giveaway works 페이지는 실제 예시로 방법을 설명합니다. 커뮤니티 내 경품 추첨(작업, 구독자, 자동 알림 포함)은 Giveaways를 참조하세요.

커뮤니티 수익 계산기

주소: anyza.club/community-revenue-calculator. 무료, 가입 불필요.

유료 커뮤니티에서 각 플랫폼에서 유지하는 수익을 보여줍니다. **Paying members**, **Price per month**, **Currency**를 입력하고 비공개 커뮤니티면 **Private community**를 선택합니다. 계산기는 Anyza Club과 Skool(Hobby 및 Pro), Patreon, Whop, Hotmart를 비교하고 수수료가 연간 얼마를 차지하는지 보여줍니다.

다른 플랫폼의 수수료는 2026년 10월에 확인한 공개 수치이며 변경되었을 수 있습니다. Anyza Club에서 계산기는 커뮤니티의 크레딧을 계산합니다(공개 하루 1크레딧, 비공개 2개; 1,000크레딧 = US$10). 라이브, 비디오, 번역은 사용할 때 추가 크레딧을 사용합니다.

강좌 쇼케이스

주소: anyza.club/online-courses 또는 짧은 주소 class.anyza.club. 검색은 무료이며 계정이 필요하지 않습니다.

Anyza 커뮤니티의 공개 페이지가 있는 강좌를 나열합니다. **Search courses**할 수 있고 **Language**와 **Topic**으로 필터링하며, **Most students**, **Top rated** 또는 **Newest**로 정렬할 수 있고, **Free preview** 또는 **Certificate**가 있는지 확인할 수 있습니다. 각 강좌는 공개 페이지를 엽니다. 강좌를 수강하려면 커뮤니티에 가입해야 하며 Anyza 계정이 필요합니다. Certificates and public course pages를 참조하세요.

결제 QR 코드 생성기(Pay)

주소: anyzapay.com/qr. 무료, 가입 불필요.

Bitcoin, **Lightning**, **USDC · Solana** 또는 **USDT · Solana**로 결제를 받기 위한 QR 코드를 생성합니다. 돈은 입력한 주소로 직접 가며, Anyza는 수신, 보관, 요금을 청구하지 않습니다.

1. **Network**를 선택하고 주소를 붙여넣습니다(Lightning의 경우 Lightning Address).
2. 선택적으로 17개 통화 중 하나 또는 sats에서 **Amount (optional)**을 입력합니다. 현재 환율로 변환됩니다. 금액 없으면 지급자가 입력합니다.
3. 선택적으로 **Description (optional)**을 추가합니다.
4. **Generate QR code**를 탭합니다. **PNG** 또는 **SVG**로 다운로드하거나 **Copy link**를 사용합니다.

생성 전에 주소가 선택한 네트워크에 속하는지, 비트코인 주소의 체크 디지트가 일치하는지, 솔라나 주소가 일반 지갑인지 확인합니다. Lightning과 금액이 있으면 공급자에게 곧 만료되는 청구서를 요청합니다. 금액 없으면 인쇄하여 영구적으로 사용할 수 있는 고정 QR을 만듭니다. Tron 또는 Ethereum의 USDT는 이 QR에서 작동하지 않습니다. 인쇄하기 전에 작은 테스트 결제를 하세요.

암호화폐 주소 검사기(Pay)

주소: anyzapay.com/address. 무료, 가입 불필요.

주소, 청구서 또는 Lightning Address를 붙여넣습니다. 네트워크(Bitcoin, Tron, Ethereum 및 기타 EVM 네트워크, Solana, Lightning Address, Lightning 청구서, LNURL), 올바르게 입력했는지 여부, 어떤 것을 보내면 안 되는지 알려줍니다. Lightning Address의 경우 **Check it exists**는 응답 여부와 공급자의 제한을 보여줍니다. 붙여넣은 것이 시드 구절이나 비공개 키처럼 보이면 경고합니다. 확인은 브라우저에서 실행됩니다. 주소는 전송되거나 저장되지 않습니다. 결과에서 **Generate a QR to receive here**는 이미 채워진 QR 생성기를 엽니다.

암호화폐 변환기(Pay)

주소: anyzapay.com/convert. 무료, 가입 불필요.

비트코인, sats, 솔라나, USDC, USDT를 17개 통화(달러, 레알, 유로 등 14개 이상)로 상호 변환합니다. 사용자 언어의 통화로 열립니다. **Amount**, **From**, **To**를 입력합니다. **Swap**으로 반대로 바꿉니다. **Rates right now**와 **Most searched conversions**도 보여줍니다.

각 변환은 자체 페이지가 있습니다(예: `anyzapay.com/convert/100-brl-to-sats` 또는 `anyzapay.com/convert/1-btc-to-usd`). 양방향 테이블이 있습니다. `anyzapay.com/convert/btc-brl` 같은 짧은 주소는 올바른 페이지로 리디렉션됩니다.

출처: Bitcoin은 mempool.space(매분), Solana는 Jupiter(5분마다), USDC와 USDT는 1달러, 통화는 당일 기준 환율. 수수료 없는 참조 가격입니다. 거래소와 지갑은 자신의 가격을 사용하고 수수료를 청구합니다.

일반적인 질문

계정이 필요한가요? 아니요. 디지털 서명에서 레벨 2(Anyza 계정)로 서명하는 경우를 제외하고. 강좌 쇼케이스는 검색에 공개되어 있습니다. 강좌를 수강하려면 커뮤니티에 가입해야 합니다.

정말 무료인가요? 예. 하루 제한은 악용을 방지하기 위해서만 있습니다.

Anyza가 파일을 보관하나요? 아니요. 타임스탬프와 서명은 브라우저에서 모든 것을 계산하고 파일을 절대 업로드하지 않습니다.

타임스탬프 또는 서명? 타임스탬프는 날짜만 증명하고 파일을 그대로 유지합니다(별도의 `.ots` 보관). 서명은 메시지와 신원을 파일 내에 추가하므로 받는 사람이 독립적으로 확인할 수 있습니다.

팁

- 원본 파일과 `.ots`를 함께 보관하고 백업을 만드세요. 하나라도 없으면 타임스탬프를 확인할 수 없습니다.
- 가치 있는 상품의 경우 경품 추첨에서 비트코인 네트워크를 사용하고 결과가 나오기 전에 링크를 공유하세요.
- 처음 사용하는 주소로 암호화폐를 보내기 전에 주소 검사기를 사용하세요.

20

설문조사

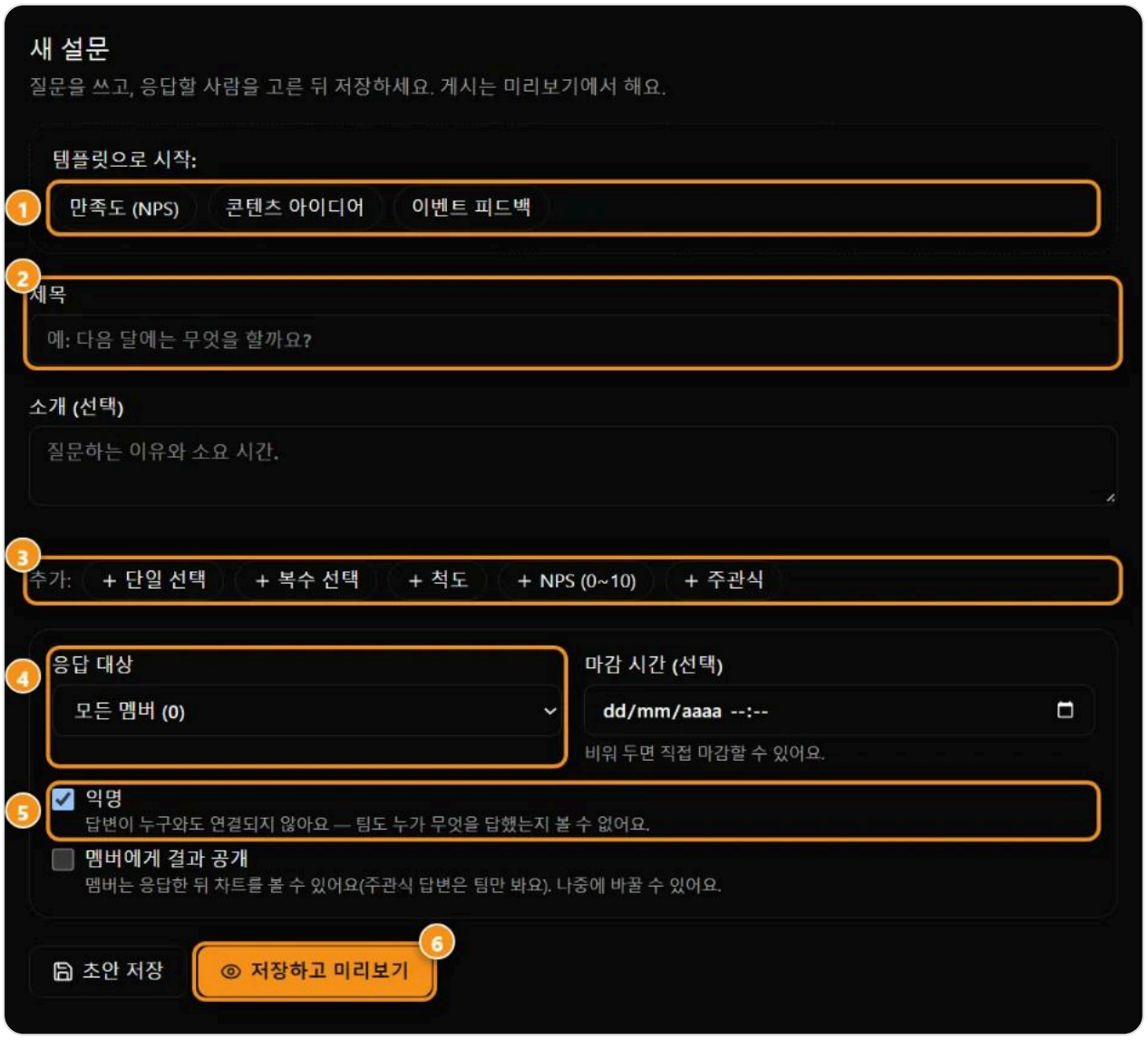
멤버들의 의견을 묻고 차트로 결과를 확인하세요 — 객관식, 척도, NPS, 개방형 답변. 기본값은 익명이며, 선택적 AI 요약을 제공합니다.

설문조사는 멤버들이 원하는 것을 빠르게 파악하는 가장 좋은 방법입니다: 어떤 주제, 어떤 형식, 무엇을 개선할지 알 수 있어요. 질문을 작성하고, 누가 답변할지 선택하고, 발행하면 됩니다. 멤버들은 알림을 받고 1분 안에 답변하며, 결과는 실시간으로 확인할 수 있습니다.

찾는 방법

- **설정 → 설문조사** ("멤버와의 소통" 아래): 설문조사 목록과 **새 설문조사**. 오너와 관리자만 이 메뉴를 볼 수 있습니다.
- **설문조사 탭:** 멤버들이 할 설문조사가 있을 때 표시됩니다. 배지는 아직 답변하지 않은 열린 설문조사가 몇 개인지 보여줍니다. 오너와 관리자는 항상 볼 수 있습니다.

설문조사 만들기



설정 → 설문조사 → 새 설문조사

1 템플릿 · 2 제목 · 3 질문 추가 · 4 응답 대상 · 5 익명 · 6 저장 및 미리보기

1. **설정 → 설문조사**로 이동하고 **새 설문조사**를 탭하세요.
2. 템플릿(**만족도 (NPS)**, **콘텐츠 아이디어**, **이벤트 피드백**)에서 시작하거나 처음부터 작성하세요.
3. **제목**을 입력하고, 원하면 왜 묻는지와 얼마나 걸리는지 설명하는 **소개**를 추가하세요.
4. 질문을 추가하세요(최대 30개). 각 질문마다 유형을 선택하고 필수 답변이면 **필수**로 표시하세요:
    - **단일 선택**과 **복수 선택:** 2~12개 옵션.
    - **척도:** 1–5, 1–7 또는 1–10.
    - **NPS (0–10):** "얼마나 추천할 가능성이 있나요…". 결과는 NPS 점수를 표시합니다.
    - **개방형 답변:** 자유 텍스트.
5. **응답 대상** 선택: 모든 멤버, 구독자, 비구독자 또는 리스트 중 하나. 회사 모드에서는 접근 프로필도 선택할 수 있습니다.

6. 선택사항: **종료 일시** — 비워두면 직접 종료할 수 있습니다.
7. **익명** 선택(기본값 온) 및 **멤버에게 결과 표시** 여부를 선택하세요.
8. **임시저장**을 탭하여 나중에 계속 편집하거나, **저장 및 미리보기**를 탭하여 멤버들이 보는 방식으로 미리보세요.
9. 미리보기에서 **발행**을 탭하세요. 발행 후에는 질문을 변경할 수 없습니다.

> 각 커뮤니티마다 주당 최대 3개의 설문조사를 발행할 수 있습니다. 설문조사가 적을수록 더 많은 답변을 받습니다.

익명 또는 식별

- **익명:** 답변이 누구와도 연결되지 않습니다. 팀도 누가 무엇을 답변했는지 알 수 없습니다. Anyza는 그 사람이 이미 답변했다는 것(중복 답변 방지)만 별도로 기록하며, 요일은 기록하지만 시간은 기록하지 않습니다.
- **식별:** 팀이 각 사람의 이름을 그들의 답변, 개방형 답변, CSV에서 볼 수 있습니다.

소개에서 어느 것인지 명시하세요. 멤버들도 질문 위에서 이를 확인할 수 있습니다.

멤버들이 보는 것

- 벨 알림과 이메일 (설문조사 이메일을 이메일 설정에서 끈 사람들은 벨 알림만 받음).
- 커뮤니티에 자동 번역이 켜져 있을 때 멤버들의 언어로 된 설문조사.
- 사람당 한 번의 답변. 필수 질문은 *로 표시됩니다.
- **멤버에게 결과 표시**를 선택했다면, 답변 후(또는 설문조사가 종료될 때) 차트를 볼 수 있습니다. 개방형 답변은 항상 팀과만 공유됩니다.

결과

설정 → 설문조사 또는 **설문조사** 탭에서 설문조사를 열세요:

- **응답률:** 초대된 모든 사람 중 답변한 사람 수.
- **객관식 질문:** 각 옵션별 막대 그래프, 개수 및 백분율.
- **척도 및 NPS:** 평균, 점수 분포, NPS의 경우 촉진자(9–10), 중립자(7–8), 비판자(0–6) 및 점수.
- **개방형 답변:** 모든 답변, 한 번에 50개씩.
- **CSV:** 모든 답변을 스프레드시트로 다운로드하세요.
- **지금 종료**, **멤버에게 결과 표시**(언제든 온/오프) 및 **삭제**.

AI 요약

3개 이상의 응답이 있으면 **AI로 요약**을 탭하세요. AI가 숫자와 개방형 답변을 읽고 주요 내용, 멤버들이 요청하는 것, 우려 사항, 3가지 다음 단계를 당신의 언어로 작성합니다.

- 각 요약에는 **10 크레딧**이 소요됩니다. 같은 답변으로 다시 열면 무료입니다. 새로운 답변이 들어오거나 다른 언어로 원할 때만 다시 비용을 지불하면 됩니다.
- 회사 모드에서는 요약이 플랜에 포함됩니다.
- 결정하기 전에 차트의 숫자를 확인하세요 — 요약은 참고용입니다.

팁

- 짧게 유지하세요: 3~7개 질문이 가장 많은 답변을 받습니다.
- 개방형 질문 하나("추가로 할 말이 있으신가요?")를 만드세요 — 최고의 아이디어가 나오는 곳입니다.
- 나중에 멤버들과 결과를 공유하세요. 사람들은 지난 설문조사가 변화를 가져왔다는 것을 보면 다음 설문조사에 답변합니다.

21

커뮤니티 데이터

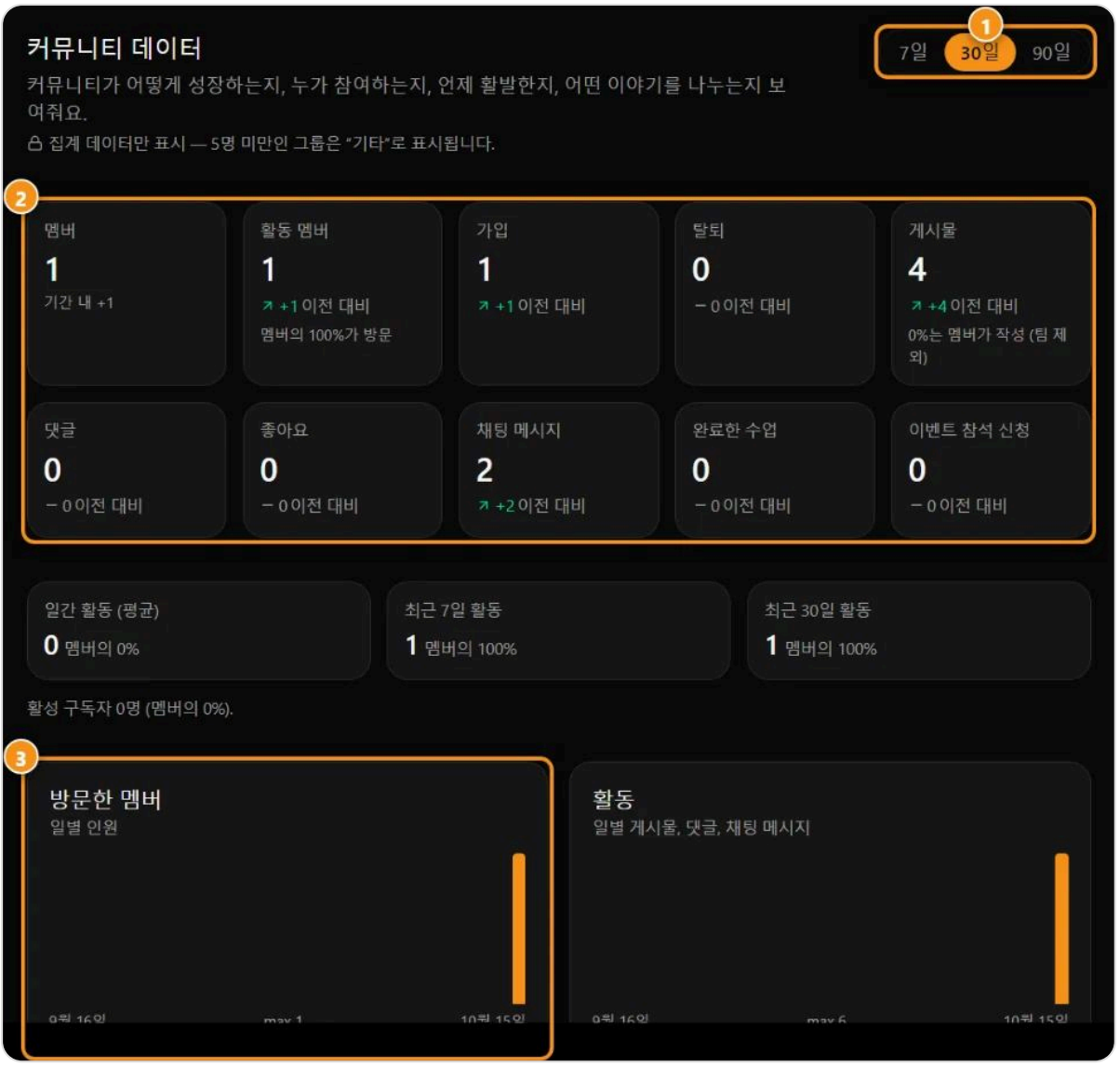
커뮤니티의 성장, 참여자, 활동 시간, 대화 주제를 확인하세요 — 집계된 수치만 표시되며, 선택적으로 AI가 트렌드 주제를 분석합니다.

커뮤니티 데이터는 커뮤니티의 대시보드입니다: 성장, 참여도, 멤버 지역, 활동 피크 시간, 인기 게시물, 그리고 AI를 통한 사람들이 이야기하는 주제들을 볼 수 있습니다. 커뮤니티 소유자와 관리자만 볼 수 있습니다.

찾는 방법

설정 → 커뮤니티 데이터("사람들" 아래). 상단에서 기간을 선택하세요: **7일**, **30일** 또는 **90일**. 각 수치는 이전의 같은 길이 기간과 비교됩니다.

볼 수 있는 내용



설정 → 커뮤니티 데이터

1 기간 · 2 수치 · 3 차트

- **멤버 수**, **활동 멤버**(해당 기간에 방문한 사람), **가입** 및 **떠난 멤버**.
- **게시물**, **댓글**, **좋아요**, **채팅 메시지**, **완료된 레슨** 및 **이벤트 참석**. 게시물 아래에서 멤버가 작성한 것과 팀이 작성한 것을 구분해서 봅니다.
- **일일 활동(평균)**, **지난 7일 활동** 및 **지난 30일 활동**, 멤버의 비율 포함.
- 커뮤니티에 구독이 있을 때는 활동 구독자.

차트

- **방문한 멤버:** 일일 인원 수.
- **활동:** 일일 게시물, 댓글, 채팅 메시지 수.

- **가입 및 떠남:** 일일 통계, 가입은 위에, 떠남은 아래.
- **피크 시간:** 사람들이 게시물을 올리고 채팅하는 요일과 시간(당신의 시간대 기준). 라이브, 이벤트, 중요 게시물을 가장 활동이 많은 시간에 일정하세요.
- **이 기간의 인기 게시물** 및 가장 많은 게시물과 댓글이 있는 **주제**.
- **국가**, **언어** 및 **커뮤니티 체류 시간**.
- **유지율:** 매주 가입한 멤버 중 1주, 2주, 4주 후에 돌아온 멤버 수.

막대나 셀 위에 마우스를 놓으면 정확한 수치를 볼 수 있습니다.

개인정보 보호

대시보드는 집계된 수치만 표시합니다. 5명 미만의 그룹 — 국가, 언어, 도시, 신규 멤버의 주간 그룹 — 은 "기타"로 병합되거나 비율 없이 표시되므로 개인을 식별할 수 없습니다. 국가와 도시는 멤버가 프로필에 공개하기로 선택한 것에서 가져오며, 나머지는 "미입력"으로 표시됩니다.

트렌드 주제(AI)

AI로 분석을 탭하면 AI가 그 기간에 작성된 내용 샘플 — 게시물, 댓글, 채팅을 이름 없이 읽습니다. 다음을 보여줍니다:

- 주요 주제(대화의 대략적인 비율과 긍정적, 중립적, 부정적 또는 혼합된 분위기 포함);
- 멤버들이 계속 묻는 질문;
- 멤버들이 원하는 것에 기반한 콘텐츠 아이디어;
- 전반적인 분위기.

각 분석에는 **10 크레딧**이 소요되며 그 기간과 언어에 대해 24시간 동안 저장됩니다 — 그 시간 내에 다시 열면 무료입니다. 회사 모드에서는 플랜에 포함됩니다. 정확한 수치로 보다는 가이드로 사용하세요.

팁

- **멤버** 수뿐만 아니라 **활동 멤버**를 보세요: 대부분의 사람들이 방문하는 작은 커뮤니티가 적은 사람들이 돌아오는 큰 커뮤니티보다 더 건강합니다.
- 1주차 유지율이 낮은가요? 환영을 개선하세요: 고정된 게시물, 첫 레슨, 신규 멤버를 위한 질문.
- AI 분석의 질문을 게시물, 레슨 또는 라이브 Q&A로 바꾸세요.

22

멤버 스토어

커뮤니티의 스토어에서 멤버들이 서로 사고팔 수 있게 해주세요. 누가 등록할 수 있는지, 몇 개까지 가능한지, 각 등록을 승인할지 여부, 그리고 당신이 직접 받는 선택적 수수료를 결정합니다.

커뮤니티의 **스토어**에는 **멤버들의 등록 상품**도 담을 수 있습니다. 예를 들어 수집가 커뮤니티라면 멤버들이 판매자의 이름, 레벨, 평점을 보면서 서로 물건을 사고팔 수 있습니다. 커뮤니티 소유자가 이 기능을 활성화하고 규칙을 정합니다.

각 등록 상품은 일반적인 **마켓** 등록 상품입니다. 검색, 채팅, 거래 완료, 평가 모두 마켓에서 일어나고, 커뮤니티 스토어는 판매자 정보와 함께 멤버들에게만 보여줍니다.

활성화



설정 → 스토어

1 멤버 등록 상품 · 2 멤버 등록 상품 승인 · 3 자신의 마켓 등록 상품 · 4 멤버 전용 등록

설정 → 스토어 → 멤버 등록으로 이동하여 **멤버로부터의 등록 상품 허용**을 확인하세요. 소유자와 관리자만 이 설정을 변경할 수 있습니다. 스토어 페이지에 **멤버의 등록**섹션이 나타나고, 자신의 등록 상품이 없어도 멤버들에게 스토어 탭이 표시됩니다.

등록 가능한 사람

세 가지 조건을 조합할 수 있습니다:

- **커뮤니티의 최소 레벨**.
- **멤버 가입 이후 최소 일수**.
- **멤버십:** 모든 멤버, 또는 당신이 선택한 요금제의 구독자.

소유자, 관리자, 모더레이터는 항상 등록할 수 있습니다.

한계

- **개인별:** 각 사람이 활성 등록할 수 있는 상품 수 — 구독하지 않는 멤버용 숫자 하나, 각 구독 요금제별 숫자 하나. 특정 그룹의 등록을 차단하려면 0으로 설정하세요.
- **전체 스토어:** 동시에 존재할 수 있는 멤버 등록 상품의 최대 개수.

등록 상품은 승인 대기 중이거나 스토어에 있는 동안 한계에 포함됩니다.

승인 및 중재

다음 중 선택하세요:

- **각 등록을 승인합니다** — 새 등록은 **설정 → 스토어**의 **승인 대기 중**에서 대기합니다. 각각에 대해 알림을 받습니다.
- **등록이 즉시 표시됩니다** — 여전히 언제든지 제거할 수 있습니다.

같은 목록에서 등록을 **승인**, **거부** 또는 **제거**할 수 있으며, 멤버가 볼 수 있는 선택적 이유를 포함할 수 있습니다. 제거된 등록은 다시 전송할 수 없습니다. 각 판매자 옆에는 레벨, 평점, 그에 대한 열린 신고가 표시됩니다. 멤버는 각 카드의 깃발을 사용하여 판매자를 신고하며, 이미 받고 있는 멤버 신고와 동일합니다.

특별 등록

- **특별 등록을 허용하면**, 멤버는 크레딧을 지불하여 등록을 섹션 상단에 배치할 수 있으며, 1, 3, 7 또는 14일 동안 유지됩니다(1일당 3 크레딧). 스토어는 비용이 들지 않습니다.
- **특별 등록을 허용하지 않으면**, 스토어 비용은 **활성 멤버 등록당 1일 1 크레딧**이며 일일 정산에 청구됩니다. 수수료로 수익을 얻고 유료 하이라이트를 원하지 않는 경우에 적합합니다.

수수료(선택사항)

멤버에게 다음 중 하나를 청구할 수 있습니다:

- 승인된 **등록당 고정 금액**, 또는
- **완료된 각 판매의 일정 비율**.

수수료는 **당신이 직접 받습니다** — Anyza는 이 금액을 처리하지 않습니다. **멤버가 당신에게 지불하는 방법**에 무엇을 해야 하는지 적으세요(예를 들어, 어느 지갑으로 보낼지, 무엇을 언급할지). 멤버는 등록하기 전에 이 텍스트를 봅니다.

판매는 판매자가 마켓에서 구매자에게 상품을 판매됨으로 표시하고 구매자가 구매를 확인할 때 카운트됩니다. 그 순간 수수료가 기록되고, 당신과 판매자 모두 알림을 받습니다. **설정 → 스토어 → 수수료**에서 각 멤버가 얼마나 빚지고 있는지 확인하고 **지불됨** 또는 **취소**로 표시할 수 있습니다. 멤버는 스토어 페이지에서 자신의 수수료를 볼 수 있습니다.

멤버가 등록하는 방법

1. 커뮤니티의 **스토어** 페이지에서 **멤버의 등록** 아래 **상품 등록하기**를 탭합니다.
2. 당신의 라이브 마켓 등록 상품이 나타납니다. 원하는 상품에서 **스토어에 추가**를 탭합니다.
3. 아직 등록 상품이 없나요? **마켓에서 등록 생성하기**를 사용하세요. 마켓에서 승인된 후 돌아와서 추가하세요.

등록의 마켓 비용은 동일하게 유지됩니다. 커뮤니티 스토어에서 등록을 제거하려면 **제거**를 탭합니다. 마켓에서 등록 페이지에는 커뮤니티의 멤버 스토어에 있다는 표시가 됩니다.

안전

거래는 신뢰와 소유자의 중재를 기반으로 멤버들 사이에서 이루어집니다. 멤버에게 판매자의 평가를 확인하고, 마켓 채팅에서 세부 사항을 합의하고, 마켓에서 거래를 완료하도록 요청하세요. 에스크로(양쪽이 확인할 때까지 보유된 결제)는 나중 버전에서 계획되어 있습니다.

자주 묻는 질문

커뮤니티 외부의 사람들이 멤버 등록을 볼 수 있나요? 스토어 페이지에서는 볼 수 없습니다 — 방문자는 얼마나 많은지와 가입 초대만 봅니다. 등록 상품 자체는 여전히 마켓에 존재합니다.

Anyza가 내 수수료의 일부를 가져가나요? 아니요. 수수료는 멤버에게서 당신에게 직접 갑니다.

멤버가 커뮤니티를 떠나면 어떻게 되나요? 그들의 등록은 당신의 스토어에서 자동으로 제거됩니다(마켓에는 남아 있습니다). 돌아오면 제거하지 않은 한 등록이 다시 나타납니다.