

② 생각(idea/hypothesis) = To-Be	① 사실(fact) = As-Is	③ 학습과제(learning issues)	④ 실천계획(action plans)
개발이 1 년이 요구되는 장기 프로젝트 이므로 자세하고 체계적인 개발 프로젝 트 계획 수립이 요구된다. Agile Development 방법론을 이용하면 효율 적인 팀 프로젝트 수행이 가능할 것이 다. 총 100 억 규모의 중,대규모 프로젝 트이므로 구체적인 계획을 세워야 한다. 또한, 유지보수가 20 년이 요구되므로 변화하는 요구사항에 유연하게 유지보 수가 가능해야 할 것이다. 해당 시스템 의 세부 요구사항을 도출 시 협조할 교 수와 학사팀 교직원과의 상호작용, 커뮤 니케이션 또한 중요 요소 중 하나라고 생각한다. 또한 한양대학교 측으로부터 더 구체적인 요구사항을 점진적으로 도 출할 필요가 있다.	우리 부서는 5~7 명으로 구성된 5~6 개 의 팀으로 이루어져 있으며 각 팀별로 교육용 소프트웨어 개발 프로젝트를 3 개월 이내에 기획, 제안하고 계획을 세 워 12 개월의 기간 동안 소프트웨어 시 스템 개발을 완료해야 한다. Agile Development 방법론을 이용해 팀 프로 젝트를 진행하고 정확하지 않은 요구사 항을 정확하고 세밀하게 도출하여 반영 하는 개발 프로세스를 진행해야 한다. 설계 산출물 정의를 포함한 최적 및 상 세 설계 기법과 구현 방법의 적용 방안 을 찾아야 한다. 품질 관리를 위한 Testing, Metrics 산출, Refactoring 등 적 법한 기법들을 지정해야 한다. Quality Assurance 관련 방안을 확정하고 문서화 해야 한다.	우선 Agile Development 방법론의 공부 와 이해가 필요하다. 그리고 이 방법론 을 우리 프로젝트에 어떤식으로 적용할 지 팀원들과의 충분한 논의가 이뤄져야 한다. 요구사항을 도출하고, 설계와 개 발, 품질 관리 등을 효율적으로 할 수 있 는 다양한 소프트웨어 프로세스를 우리 프로젝트에 부분적으로 적용할 수도 있 으므로 여러 소프트웨어 프로세스에 대 한 이해가 필요하다. 한양대학교로부터 의뢰한 교육용 소프트웨어 시스템 개발 을 위한 설계 기법, 구현 방법, 품질 관리 기법을 공부해야 한다. 한양대학교로부 터 구체적인 요구사항을 도출해내고 프 로젝트 진행가능성을 판단하기 위한 간 단한 프로토타입을 만들어본다.	팀원들과 함께 Agile Development 방법 론과 각종 소프트웨어 프로세스를 공부 한다. 선택한 개발 프로세스에 맞게 팀 원의 역할 분배를 서로 논의하여 분담한 다. 팀원들과의 충분한 대화를 통해 서 로의 역량과 특화분야를 파악하고 역할 분배가 소수에게 치중되지 않고 고르게 배분될 수 있도록 한다. 일주일에 두번 이상 팀원들과 만나 3 개월 후 발표할 프 로젝트 기획 방안을 논의하고 구상한다. 이를 바탕으로 도출되는 각자 맡은 부분 에서 필요한 지식을 정리하고 각자 공부 해 오도록 한다. 오프라인 모임에서는 각자 구상한 개발 프로세스를 합치고 보 완점을 토론하여, 간단한 프로토타입을 만들어 본다. 이를 통해 매우 구체적인 개발 계획을 수립한다.
문제의 원인, 결과, 가능한 해결안에 관 한 학습자의 가설이나 추측 검토	문제에 제시된 사실과 학습자가 알고 있 는 문제 해결과 관련된 사실 확인	문제를 해결하기 위해 학습자가 학습해 야 할 필요가 있는 학습내용을 선정	문제를 해결하기 위해 학습자가 이후에 해야 할 일 또는 실천계획

[①→②→③→④] 순서대로 진행 ⇒ ①·②를 근거로 ③의 학습과제를 도출하고 수행하다보면 또 다른 가설(②)이 세워질 수도 있고 가설이 사실(①)로 확인되기도 한다. ⇒ 그렇게 되면 다시 ①·②·③이 수정되거나 보완되면서 반복적으로 수정 보완을 통해 훨씬 더 정교화된 문제 분석결과가 나온다. ⇒ 보통 두 번 정도 이러한 사

이클이 이루어진 후 ①·②·③이 확정되면 이를 바탕으로 실천계획(④)을 세운다.