[별지 제3호서식]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | SW캡스톤디자인 과제 수행일지 | |  |
|  | | | |
| **교과목명** | | 소프트웨어창의설계1(캡스톤디자인)(05) | | |
| **과제명** | | **6회 활동일지** | | |
| **과제수행팀** | | **코드포디시유** | | |
| **작성날짜** | | 2022년 11월 10일 | | |
| ** 주요안건 :**  **- 상세설계 명세서를 기반으로 한 2차 멘토링**  **- 멘토링을 기반으로한 요구사항 분석서, 상세설계 명세서 수정**  **- 결과 보고서 작성**  **- 상세 설계 명세서 : 컴포넌트 상세설계 모델 개선방안**  ** 개인별 의견/활동내용**   팀원1 김창훈 :  1. 의견 : 2차 멘토링 시간 때 멘토께서 저희가 만들 앱에서 다른 경쟁 서비스와의 차별성을 가진 기능이 무엇인지 생각해보라는 이야기가 나왔고, 다음 멘토링 전까지 각자 여러 개를 생각해본 후, 의견을 모아서 가장 좋은 기능 1~2가지를 정해보자고 제안함.  멘토링 때 나온, 비즈니스 모델의 결정과, 기존의 경쟁 제품의 방식이 가지고 있는 문제를 해결할 수 있는 차별성을 개발하여 요구사항 분석서의 개요와 향후 개발 계획을 수정하고, 결과 보고서 초안 작성을 위해 각자 한 부분씩 맡아서 작성하자고 제안함.  2. 활동내용 : 과제 결과보고서의 항목 중 활용방안에 대한 내용을 작성했다. 첫번째 활용방안으로 환경 보호 캠페인을 주관하는 기관의 캠페인 홍보성과 참여도를 높일 수 있는 수단이라고 작성하였다. 캠페인들을 한 곳에 모아서 관리하는 플랫폼 서비스가 있음으로써 쉽고 자연스러운 참여를 유도할 수 있고, 캠페인을 주관하는 기관도 분리수거의 효율성을 높이는 실적과 쓰레기를 모아야 하는 입장으로 여러모로 업무에 도움이 되는 방향이 될 수 있다고 설명함.  멘토링을 통해 생각해본 활용방안으로는 , 이 앱을 사용하게 되는 사용자 타겟팅을 어떻게 할 수 있는지 고려하 봤고, 중, 고등학생 또는 대학생의 경우, 봉사시간을 필요로 하기 때문에 하나의 봉사활동 앱으로도 활용할 수 있다고 작성하였다. 학교에서도 학생들의 봉사활동을 원활하게 진행할 수 있도록 앱의 홍보 및 환경보호 방법의 교육자료로 쓰일 수 있고, 경우에 따라서 꾸준한 활동을 통해 이력서에 봉사활동 이력을 쓸 수 도 있다고 설명하였다.  또한, 시민들의 참여성을 높임으로써 분리수거의 효율성이 높일 수 있는 수단이 될 수 있다고 작성하였다. 캠페인을 통해서 일반 페트병 쓰레기가 뚜껑과 비닐라벨이 분리된 채러 버려지는 양이 많아지게 되고, 기존에 쓸모없던 쓰레기들을 통해서 재활용하여 만들어진 제품을 교환할 수 있다고 설명하였다.   팀원2 박보근 :   1. 의견 : 2차 멘토링 중 멘토님께서 이걸 만들면 사용할 사람이 누구이고, 누가 사용할지 그리고 우리가 만들 앱과   비슷한 앱이 있다면 찾아보고 그 앱과 차별성을 어떻게 줄 건지 생각해 보라 하셔서 우리 앱과 비슷한 앱들을 찾아 벤치마킹을 해보자고 제안함.  벤치마킹을 바탕으로 더 추가되어야 할 기능은 무엇이고 필요 없을 것 같은 기능은 무엇인지 비즈니스 모델을 분석해 보자고 제안함   1. 활동내용 : 2차 멘토링을 듣고 이 앱을 사용할 사람이 누구인지를 다시 생각하게 되었고 애매모호했던 방향성을   다시 생각하게 되었다. 다른 봉사 캠페인 앱들을 찾아보고 우리 앱은 어떤 차별점을 줘야 하는지, 없어져도 될 것 같은 기능은 무엇인지 생각해 봤다. 계속 해서 비즈니스 모델을 멘토님께서 강조 하셨는데 비즈니스 모델이 왜 중요한가 찾아 보고 공부하게 되었다.  그리고 이때까지 했던 내용을 바탕으로 완료 보고서 작성을 각 파트 별로 나눠 작성을 했는데 그중 과제 개요 및 필요 성을 작성하였다. 완료 보고서 내용을 최초로 섰던 초안 기획, 요구사항 분석서, 상세설계 명세서를 참고하여 지금까지 작성했던 내용 중 중요할 것 같은 내용으로 작성을 했다. | | | | |

|  |
| --- |
|  팀원3 채지훈 :  1. 의견: 멘토님께서 비지니스 모델에 대한 확실한 주제가 없다고 하셨는데, 그에 대한 앱의 목적을 이야기 해주었습니다. 저희 앱은 비지니스 모델이 학생들이 주요 대상이며, 봉사시간을 제공하는 것이 주로 하는 일이며, 학생들의 부모님이나 성인들을 끌어 들이기 위해서는 포인트 제도를 사용한다고 말해 드렸습니다.  멘토링 중에 저희 앱이 다른 앱과의 차별점이 없다고 하셔서 그것에 대해 생각 해보았습니다. 굿즈를 만들고, 참여를 많이 한 사람들에게 순위를 매겨서 상품을 제공하는 이벤트를 하여 다른 앱과의 차별점을 만드는 것을 제안하였습니다 이후 차별점을 만든 것에 대하여 다시 작성해야 하지만 다시 문서를 수정하기 보단 향후 과제로 바꿔 넣는 것으로 제안하였습니다..  2. 활동내용 : 시퀀스에 대해 잘 몰랐었지만 수업을 통해 이해하여서 상세 설계 명세서에 2.3.4 인터페이스 실현모델 시퀀스 Account컴포넌트에 대한 시퀀스를 작성하였습니다.  결과보고서에 과제의 개발 방법 및 과제 수행 과정 부문을 지금까지 해온 멘토링과 팀원들과 나눈 의견, 요구사항 분석서, 상세 설계 명세서를 기준으로 서비스의 개발 방향과, 그 방향을 설정하기 위해 해온 방법과 과정의 이유를 서술하였고, 화면 구성도와, 앱이 돌아가는 컴포넌트 등을 이용하여 작성하였습니다.   팀원4 박현아 :  1. 의견: 멘토님의 인상깊었던 비지니스 모델의 예시 중 하나가 스타벅스의 ‘Reusable’ 정책이었다. 거기에서 영감을 얻어, 본 어플리케이션에 Reusable 서비스를 적용하는 것을 제안하였다. 구체적으로는, 소주병 반환정책과 비슷한 것이다. 현재 마트에서 판매하고 있는 에코백 및 부직포 가방을 다른 편의점이나 동네 마트에서도 공통적으로 구매할 수 있게 하고, 사용 후 더이상 사용하지 않는 사람들은 어느 마트에서나 간단한 검수를 통해 금액을 반환 받을 수 있는 서비스를 제안하였다.  2. 활동내용 : 멘토링 중 멘토님께서 비즈니스 모델이 모호하고 차별점이 부족하다고 하셔서 어떻게 하면 다른 경쟁 어플리케이션과 차별점을 둘 수 있을까 고민해 보고 팀원과 이야기 해 보았습니다. 결과보고서에서 설계과정과 최종적으로 어떻게 설계를 하였는지 간단하게 정리하여 결과를 작성하였습니다.   팀원5 김범준 :  1. 의견 : 멘토링 중 수정된 비즈니스 모델에 대해서 해당 모델을 현재 설계에 반영하는것보다는 현재 설계의 진행사항과 인적, 시간자원을 고려하여 요구사항 분석서의 향후 개발 과제에 편성 작성하여 향후 개발 계획으로 구상하는 것을 멘토에게 제안함.  소프트웨어 공학 수업에서 교육받은 UML 다이어그램 중 객체 지향 시스템에 가장 많이 사용되는 클래스 다이어그램 내용 중 연관, 의존, 일반화, 실제화를 적용하여 기존의 시스템 상세설계명세서의 작성된 클래스 다이어그램을 수정할 것을 의견 제시함.  2. 활동내용 : 2차 멘토링 내용을 바탕으로 요구사항 분석서의 향후 개발 계획 파트를 추가 수정함. 공동활동으로부터 추출, 탐색된 자료를 바탕으로 내용을 정리하여 개발 계획의 8번 문항으로 기재하였음.  결과보고서의 2번 항목 중 기대효과의 초안을 작성함. 기대효과를 단기적 기대효과, 장기적 기대효과, 플랫폼 성격에 따른 기대효과의 3가지로 분류하고 각 항목을 작성함.  단기적 기대효과로는 본 플랫폼의 핵심 목적이 가져오는 기대효과인 환경보호를 중심으로 환경보호의 대규모 특성이 주는 해결 솔루션의 다양화 요구를 충족하는것에 중점을 두고 작성하였음. 이는 하나의 솔루션이 환경보호 타이틀 내에 존재하는 모든 문제점을 해결하는 방향성을 제시할 수 없음을 근거로 함. 따라서 플랫폼 기대효과로 주최 캠페인의 다양화가 환경보호 문제의 다양성에 대응할 수 있음을 기대효과로 제시하여 작성함.  장기적 기대효과로는 플랫폼 서비스 특성 중 규모의 거대화로 인한 부가 서비스 및 비즈니스 모델의 추가로 인한 수익 창출을 중심으로 이미 시중에 시행중인 타사의 대형 플랫폼 서비스를 예시로 들어 기대효과를 설명하고 부가적으로 이것이 플랫폼의 핵심 목적 달성에도 도움을 준다는 사실을 기재하였음  마지막으로 세 번째 기대효과는 본 시스템이 띄는 목표 성격에 기반하여 환경보호라는 목표가 가진 공익성이 가져올 수 있는 기대효과를 중심으로 작성함. |

|  |
| --- |
| ** 팀 전체 공동 활동**  ** 주요 안건의 회의 결과**  1. 2차 멘토링 주요 안건 : 비즈니스 모델 (BM)의 필요성과 그 설계의 중요성, 모델 구축 방법에 대한 멘토링 :  제안 시스템 “우리 함께 해요”의 비즈니스 모델에 대한 지적, 플랫폼 서비스의 사용자 유치량 중요성에 비해 해당 부분을 보완할 충분한 매력적인 모델이 부재하므로 이를 계획 및 모델링하기로 결정  2. 멘토링을 통하여 새로 추가 도입할 비즈니스 모델이 요구사항 분석서와 상세설계 명세서에 어떻게 반영될지 회의함. 현재 진행사항과 인적 자원을 고려하여 해당 내용을 요구사항 분석서의 향후 개발 과제로 명세하고 현재 설계에는 미 구현하기로 결정함.  3. 결과보고서의 효율적인 작성을 위하여 각자 담당한 핵심 구역을 고려하여 결과보고서의 5가지 항목을 개별로 1인당 1개씩 분담하기로 결정함. 이후 완성된 모델에 대해서 전체 회의를 걸쳐 수정하는 기존의 명세서 작성시와 같은 방법으로 진행하기로 결정하였음.  4. 컴포넌트 상세설계 모델은향후에 제안시스템의 개발이 시작되었을 때 실제 개발에 영향을 주는 핵심 설계이기 때문에 현재의 모델을 개편할 필요성이 있다고 판단함.  ** 공동 활동 내용**  1. 1. 2차 멘토링 비즈니스 모델 지적에 대한 공동 회의결과 진행 : 제안 시스템의 비즈니스 모델 매력이 부족함을 보완하기 위해 다양한 사례를 본 시스템에 어떻게 도입할 수 있을지 조사하고 분석하였음.  먼저 본 제안 시스템의 핵심 목적인 환경보호에 중점을 둔 나머지 시스템의 성격이 공익적인 성향을 띄게되어 비즈니스 수익 모델에서의 관점에서 보면 수익성이 부족하다고 판단함하여 핵심적인 문제점을 탐색하였음.  비즈니스 모델에 대해서 수익성이 있는 서비스를 도입하라는 멘토링 조언을 받았는데 오프라인 캠페인을 온라인 캠페인으로 플랫폼 차원에서 지원해줌으로써 사용자 유치량의 향상을 유도할 수도 있지만 반대로 온라인에서만의 활동을 오프라인 서비스와 결합함으로써 사용자 유치량을 향상시킬 수 있다는 점을 배움.  그래서 이에 부합할 수 있는 시중 서비스들을 탐색함. 탐색 내용으로 편의점, 대형마트 등의 유통 판매점들이 사용하는 비닐봉투나 장바구니 보증금 제도, 플라스틱 회수 자판기 등을 탐색하여 선정함. 이를 진행하면서 단순 모바일 디바이스의 기능만들 사용한 캠페인 진행보다 더 실생활에 근접한 캠페인 활동을 유도할 수 있다는 점에 대해서 특정 캠페인에 대해 매우 실용적이라고 판단함.  2. 과제 결과 보고서 작성 : 과제 수행 결과 보고의 과제 개요 및 필요성, 과제의 개발 방법 및 과제 수행 과정, 과제  결과, 과제의 활용 방안, 과제의 기대효과 파트를 분담하여 작성하고 회의를 통해 의견 반영 및 수정함.  3. 소프트웨어 공학 수업에서 배운 클래스 설계 내용을 기반으로 기존의 작성한 상세 설계 명세서의 클래스 설계  부분에 대한 수정 계획을 의논함.  (활동 증빙 사진) |