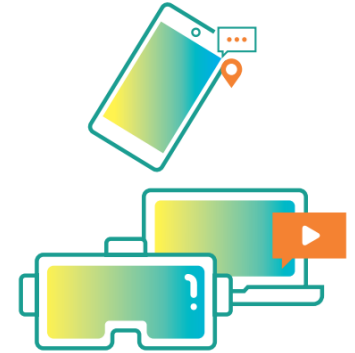


BIGITAL CONTENTS



웹&모바일 기획자로 길러주는 실무 지침서

디지털 콘텐츠 기획 2판

[강의교안 이용 안내]

- 본 강의교안의 저작권은 한빛아카데미(株)에 있습니다.
- 이 자료를 무단으로 전제하거나 배포할 경우 저작권법 136조에 의거하여 최고 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처할 수 있고 이를 병과(併科)할 수도 있습니다.

DIGITAL CONTENTS



웹&모바일 기획자로 길러주는 실무 지침서

디지털 콘텐츠 기획 2판

Chapter. 09 프로젝트 환경 분석 및 조사 보고서 작성

목차

1. 프로젝트 환경 분석의 이해
2. 기술적 환경 분석
3. 내부 환경 분석
4. 예산 및 일정 수립
5. 조사 보고서 작성

학습목표

- 클라이언트의 니즈 분석, 예산, 범위, 일정, 투입 인력 등의 프로젝트 환경 분석을 통해 프로젝트를 진행하기 위한 제반 조건을 이해한다. 또한, 분석된 정보를 바탕으로 조사 보고서를 작성하는 방법과 시각화하는 방법에 대해 알아본다.

01. 프로젝트 환경 분석의 이해

■ 프로젝트 환경 분석의 개념

■ 프로젝트 환경

- 일반적인 현황, 시스템 개발 환경, 기술적 환경을 의미하며 프로젝트를 진행하기 위한 제반 조건
- 환경 분석을 할 때는 클라이언트가 프로젝트를 발주할 때 제시하는 제안 요청서에 예산, 범위, 수행 일정, 개발 환경, 시스템 환경 등 환경 분석에 필요한 내용을 명시해야 함

■ 프로젝트 현황 파악

- 프로젝트 환경을 분석하기 위해서는 기존 서비스가 어떻게 운영되어 왔으며, 현재 서비스를 이용하는 회원의 숫자나 사용자층, 사용자의 이용 행태적 특성을 파악
- 콘텐츠 업데이트 주기, 서비스를 위한 각 부서별 역할, 원활한 운영을 위한 시스템 사양과 관리 등 현재 운영 중인 서비스의 현황을 우선적으로 확인



그림 9-1 프로젝트 환경

01. 프로젝트 환경 분석의 이해

■ 클라이언트 니즈 분석

■ 조사 설계

- ① 조사 기간, 조사 대상자, 조사 범위, 조사 방법 등 조사 대상 및 유형을 설정
- ② 조사 응답자를 위한 소정의 답례품(기념품)을 준비
- ③ 클라이언트 니즈 분석을 위한 설문지를 작성
- ④ 너무 많은 항목이나 답변이 어려운 설문은 피하도록 함
- ⑤ 전문 용어보다는 쉬운 용어를 사용하여 구체적인 질문으로 구성
- ⑥ 질문지를 미리 전달하고 필요에 따라 면접 설문 조사를 실시
- ⑦ 현 서비스에 대한 내부 구성원의 서비스에 대한 느낌과 인식, 경험적 의견을 청취



그림 9-2 조사 설계 [01]

01. 프로젝트 환경 분석의 이해

■ 클라이언트 니즈 분석

■ 문제 발견 세미나

- ① 각 서비스 부서, 유형별 담당자 및 관리자, 임원 등을 대상으로 세미나 참가자를 모집
- ② 팀을 구성한 후 참가자들 사이에 어색함을 없애기 위한 아이스 브레이킹을 진행
- ③ 포스트잇을 이용하여 클라이언트가 현재 겪고 있는 문제들을 기입
- ④ 도출된 유사한 성격의 문제끼리 묶음
- ⑤ 투표를 통해 가장 심각한 문제의 순위를 결정
- ⑥ 현재 이 문제들을 어떻게 해결하고 있는지 정리
- ⑦ 발견된 문제와 현재 해결되고 있는 방식에 대해 토론
- ⑧ 전체 내용을 정리하고 발표하여 서로 공유



그림 9-3 문제 발견 세미나 [02]

01. 프로젝트 환경 분석의 이해

■ 클라이언트 포지셔닝 분석

■ 밸류 매트릭스 분석

- ① 제공하고자 하는 제품 및 서비스명이나 프로젝트의 핵심 키워드를 중심에 기입
- ② 각각 상반되는 키워드를 X축과 Y축으로 구분하여 기입
- ③ 중심선을 기준으로 각 면에 환경 분석을 통해 도출된 항목들을 명사 또는 형용사화하여 기입
- ④ 타겟 시장, 이미지, 타겟 사용자의 태도 및 동기, 예상되는 행동이나 키워드를 각 면에 기입
- ⑤ 도출된 키워드에 가장 부합하는 포지셔닝을 통해 프로젝트의 핵심 가치를 어디에 둘 것인지를 도출

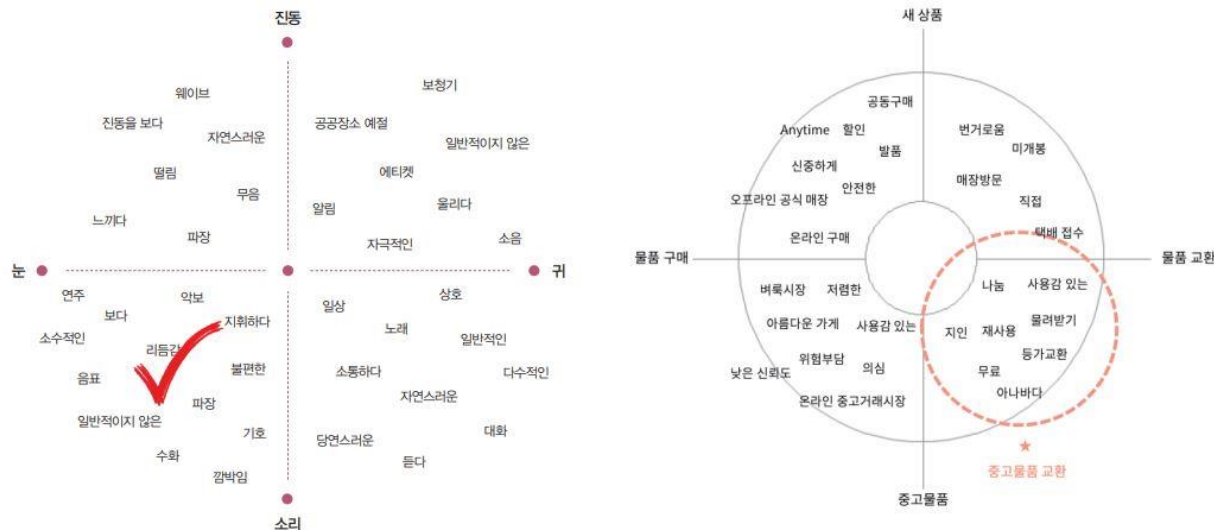


그림 9-4 밸류 매트릭스 분석 사례

01. 프로젝트 환경 분석의 이해

■ 클라이언트 포지셔닝 분석

■ 밸류 매트릭스 분석

- 밸류 매트릭스 분석을 바탕으로 경쟁사와 차별화할 수 있는 서비스 포지셔닝을 선정



그림 9-5 서비스 포지셔닝 사례

02. 기술적 환경 분석

■ 기술적 환경 분석의 목적

- 시스템 사양 및 구성, 디렉터리 구성, 데이터베이스 구조 등 을 파악하여 개발자로 하여금 그 내용을 이해하고, 가장 효율적이며 효과적인 설계 대안을 선택하도록 만들기 위해서

■ 기술적 환경 분석 자료

- 기술적 환경 분석을 위한 자료로는 개발 환경 정의서, 개발 표준 정의서, 시스템 구성도 및 시스템 요구사항 데이터베이스 테이블 명세서, 파일 디렉터리 네이밍 가이드 등 여러 가지

02. 기술적 환경 분석

■ 기술적 환경 분석 자료

테이블 명세서							
프로젝트명		○○○○○○○					
테이블명		금지어	테이블ID	tbl_bannedword			
테이블 설명		갤러리 제목 금지어					
번호	칼럼명	칼럼ID	형식	NULL	KEY	DEFAULT	비고
1	일련번호	idx	int	NN	PK		identity(1, 1)
2	단어	word	varchar(50)	NN			
3	비밀번호	regdate	datetime	NN			
프로젝트명		○○○○○○○					
테이블명		색상	테이블ID	tbl_colorCode			
테이블 설명		시물레이션 색상					
번호	칼럼명	칼럼ID	형식	NULL	KEY	DEFAULT	비고
1	일련번호	idx	int	NN	PK		identity(1, 1)
2	색상코드	colorCode	varchar(50)	NN			
3	RGB R컬러 코드	rgb_a	tinyint	NN			
4	RGB G컬러 코드	rgb_b	tinyint	NN			
5	RGB B컬러 코드	rgb_c	tinyint	NN			
6	먼셀 코드	m unsell	varchar(50)	NN			
7	컬러 카테고리	colorBook	varchar(50)	NN			
프로젝트명		○○○○○○○					
테이블명		갤러리	테이블ID	tbl_gallery			
테이블 설명		갤러리 참여 데이터					
번호	칼럼명	칼럼ID	형식	NULL	KEY	DEFAULT	비고
1	일련번호	idx	int	NN	PK		identity(1, 1)
2	공간	space	varchar(50)	NN			
3	스타일	division	varchar(50)	NN			
4	제목	title	varchar(100)	NN			
5	사용자명	username	varchar(20)	NN			
6	파일명(색상변경)	file1	varchar(100)	NN			
7	파일명(색상변경2D)	file2	varchar(100)	NN			
8	등록일	regdate	datetime	NN			

표 9-1 시스템 요구사항

소프트웨어 사양		
구분		비고
운영체제	Linux	Sulinux2.0 Server, Kernel 2.6.x
데이터베이스 관리 시스템	MySQL	MySQL 5.x
웹 서버	Apache	Apache 2.0.x
스크립트&엔진	PHP	PHP 5.2.x

소프트웨어 사양		
구분		비고
스크립트 액셀러레이터	ZendOptimizer	ZendOptimizer 3.2.x
응용&배치 모듈	Java	Java SE(JDK) 6.x
PHP-Java 연결	Java Bridge	PHP-Java-Bridge 4.x
검색 엔진	Kristal	Kristal 3.1.x

하드웨어 사양		
구분		비고
CPU	Core2Quad(2.33GHz)	4CPU(권장) 또는 2CPU 둘 다 가능
메모리	4G	4G 이상
HDD	500G x 2	장비 1대에 최소 500G 필요
기타	LAID, NAS, SAN	시스템 저장 증설 요구가 있을 경우

그림 9-6 데이터베이스 테이블 명세서의 예

02. 기술적 환경 분석

■ 파일 디렉터리 네이밍 가이드

■ 디렉터리 이름

- 공통 : 각 메뉴별로 디렉터를 구성

표 9-2 디렉터리 이름

디렉터리	내용
Inc	Include File(Header, Footer... 각 디렉터리별로 둔다)
Imgs	Image File(각 디렉터리별로 둔다)
Login	Login File(각 디렉터리별로 둔다)
js	Javascript(각 디렉터리별로 둔다)
css	css 스타일(각 디렉터리별로 둔다)
Main	메인(Main) 화면 파일
korea	한국(korea) 메뉴
news	뉴스(news) 메뉴
search	검색(search) 메뉴
kois	코이스(kois) 메뉴

디렉터리	내용
repair	정비(repair) 메뉴
product	용품(product) 메뉴
carlife	차&생활(car&life) 메뉴
community	커뮤니티(communitiy) 메뉴
my_autoever	마이 오토에버(My Autoever) 메뉴

02. 기술적 환경 분석

■ 파일 디렉터리 네이밍 가이드

■ 페이지 이름

- 각 디렉터리의 톱(Top)은 index.html로 함
- 각 메뉴의 풀네임(Full Name)을 기본으로 하되, 관사와 전치사는 생략
- 메뉴 이름이 2음절 이상일 때는 '첫 음절_둘째 음절의 첫 두 글자(또는 약어)_다음 음절의 첫 두 글자(또는 약어)'로 함

■ 이미지 이름

- 분류별 Imgs : '해당디렉터리/imgs/' 에 위치

표 9-3 이미지 이름

파일 이름	의미	예
tit_*.gif	타이틀(Title)	tit_hyundai.gif
btn_*.gif	버튼(Button)	btn_more.gif
icon_*.gif	아이콘(icon)	icon_arrow.gif
img_*.gif	이미지(Image)	img_sonata.gif
etc_*.gi	기타(Etc)	etc_line_01.gif
nav_#_n	메뉴 일반(Menu Normal)	nav_01_n.gif
nav_#_o	마우스 메뉴(Menu On Mouse)	nav_01_n.gif

■ 공통 규칙

- 각 메뉴의 풀네임(Full Name)을 기본으로 하되, 관사와 전치사는 생략
- 메뉴 이름이 2음절 이상일 때에는 '첫음절_둘째음절의 첫 두글자(또는 약어)_다음 음절의 첫 두 글자 (또는 약어)'로 함
- 위의 규칙을 지키면서 파일 이름이 겹치지 않도록 함

02. 기술적 환경 분석

■ 파일 디렉터리 네이밍 가이드

■ 페이지 이름

- 각 서비스별 기능 및 기술 난이도

표 9-4 필요 기술 및 난이도의 예 : 쇼핑몰 관리 부서

구분	기능	난이도
회원 관리	회원 리스트 조회, 관리기능 및 메일 송/수신 관리	5
주문 관리	주문내역 조회 및 주문처리, 결제 로그	7
C/S 관리	A/S 신청, 질문, 제안 관리 기능	5
커뮤니티 관리	공지사항, FAQ, 각종 게시판 관리 등 커뮤니티 관리 기능	3
카테고리 관리	카테고리 정보 조회 및 추가, 변경, 삭제 관리	2
상품 정보/재고관리	카테고리별 상품 등록 및 상품 정보 관리, 재고관리 기능	5
이벤트 관리	이벤트 카테고리 및 상품 등록, 이벤트 상품 관리	2
쿠폰/마일리지 관리	쿠폰 등록 및 투폰 정보관리, 마일리지 설정 및 사용 내역 관리	3
경매 관리	경매 카테고리 및 경매 상품 등록, 입찰 관리 기능	3
팝업 창/설문 관리	팝업 기능 설정, 일정 관리 및 팝업정보, 설문 등록 관리	1
메인 화면 관리	메인 화면 및 배너 구성 및 링크 관리	2
운영자 관리	운영자 리스트 조회 및 정보관리 권한 부여 기능	3
포인트 관리	카테고리별, 상품 별 포인트 적립 및 회원별 포인트 관리 기능	3
쿠폰 관리	쿠폰 발급과 기간제한 및 관리기능	3
물류/배송 관리	운송료 정책 관리, 택배사 배송추적 연동 관리기능	3
공급 업체/정산 관리	공급 업체별 주문 관리, 재고 관리와 정산 및 전자 세금 계산서 발급 기능	5
결제 시스템 관리	무통장 입금, 카드결제, 포인트 결제 관리 및 로그 관리	7
통계/회계	회원가입 통계, 주문통계, 접속 통계(전체/년/월/일 별) 상품별 상위 매출, 클릭 수 기준 순위 등의 상품관련 통계 관리	5

02. 기술적 환경 분석

■ 제반 조건 분석

- 프로젝트 진행에 전제가 될 수 있는 제반 조건들을 충분히 파악하여 전체 프로젝트의 진행에 차질의 발생을 방지

표 9-5 단계별 산출물 리스트의 예

추진 단계	산출물	주요 포함 내용	제출 형태
계획 수립	사업 수행 계획서	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 세부 추진 계획 	문서 및 USB
요구사항 분석	요구사항 분석서	<ul style="list-style-type: none"> 사용자 요구사항 정의 및 분석 프로토타입 개발(UI 설계) H/W, S/W 분석 보고 H/W, S/W 작업 계획 	문서 및 USB
설계	시스템 설계서	<ul style="list-style-type: none"> 기능 설계(UI, 프로세스 데이터 모델) 테크니컬 설계(아키텍처 정의, 인터페이스 설계) 통합/시스템 테스트 계획 장비 구축 완료 보고 	문서 및 USB
개발 및 테스트	프로그램 명세서	<ul style="list-style-type: none"> 개발 환경 구축 파일 프로그램 개발 파일 S/W 개발, 설치 및 단위 테스트 결과 	문서 및 USB
	시스템 시험 보고서	<ul style="list-style-type: none"> 통합 테스트 결과보고 시스템 시험 결과보고 시스템 운영 준비 및 계획 관리자 교육 및 훈련계획 	문서 및 USB
시험 운영	시험 운영 결과 보고서	<ul style="list-style-type: none"> 자체 시험 운영 결과 보고 	문서 및 USB
완료	<ul style="list-style-type: none"> 운영자 지침서 사용자 지침서 	<ul style="list-style-type: none"> 시스템 구성 및 프로그램 체계 시스템 운영 요령 시스템 사용 요령 	문서 및 USB
	완료 보고서	<ul style="list-style-type: none"> 인수 테스트 결과보고 사업 추진 결과 시스템 구축 내역 프로젝트 평가 보고 	문서 및 USB

02. 기술적 환경 분석

■ 제반 조건 분석

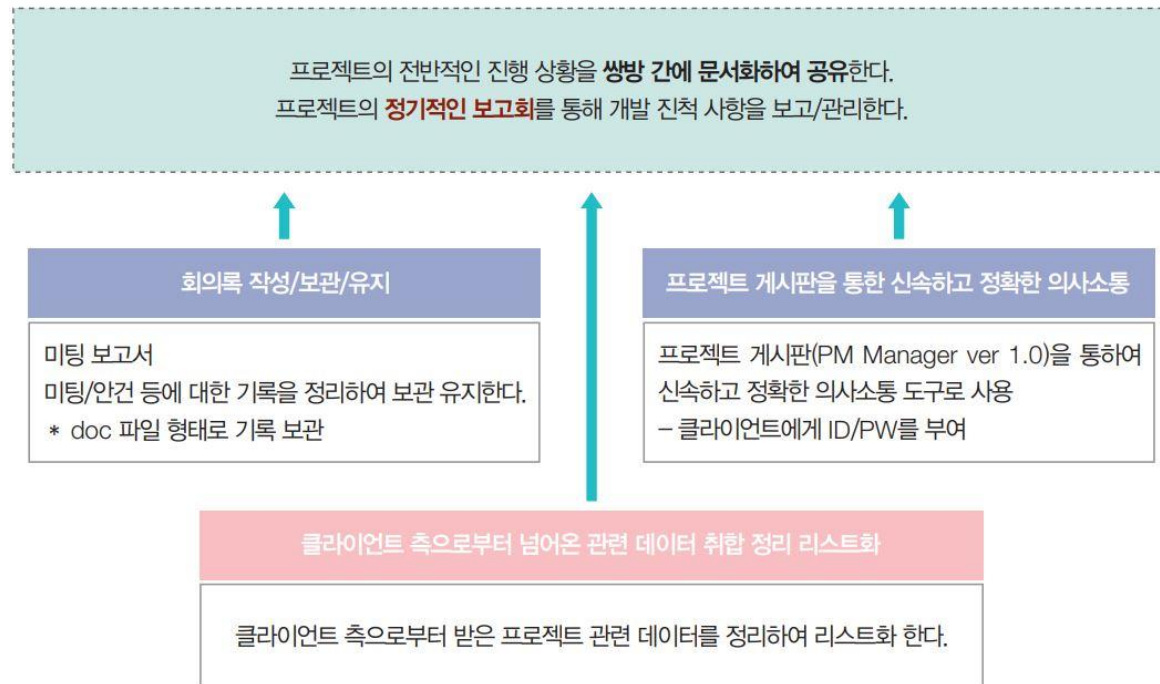


그림 9-7 제반 조건 분석

03. 내부 환경 분석

■ 내부 환경 분석의 개념

- 내부 환경: 클라이언트 기업의 인적, 기술, 마케팅, 재무 등의 경영 자원이나 핵심 역량을 의미하는 것
- 내부 환경 분석: 기업의 보유 자원과 핵심 역량을 분석하여 전략적 강점, 약점, 문제점 등을 파악하고 경쟁사와의 비교 분석을 통해 기업의 경쟁적 지위를 높이는 것
- 내부 환경 분석의 목적은 기업의 조직 구성, 의사 전달 체계, 업무 프로세스 및 처리 방식, 행동 문화, 인적 자원, 물적 자원 등 자사의 구조, 문화, 자원을 분석한 후, 이를 통해 핵심 역량을 도출하는 데에 있음



그림 9-8 내부 환경 분석의 목적

03. 내부 환경 분석

■ 내부 환경 분석의 개념

- 내부 환경 분석의 요소는 크게 조직 구조, 조직 문화, 조직 자원으로 구분

표 9-6 내부 환경 분석의 요소

요소	내용
조직 구조 (Structure)	<ul style="list-style-type: none">• 조직 구성(사업부 조직, 기능별 조직, 혼합형 조직, 지주회사 등)• 조직별 역할, 권한, 책임• 의사 전달 체계, 업무 프로세스• 전략을 수행하는 데 중요한 역할
조직 문화 (Culture)	<ul style="list-style-type: none">• 기업 구성원들이 지향하는 공통된 가치, 신념(성과주의, 합리주의, 신바람 문화 등)• 조직의 행동 문화, 업무처리 방식• 조직의 인재상, 스타일, 직원 복지• 일체감과 안정감을 심어주는데 중요한 역할
조직 자원 (Resource)	<ul style="list-style-type: none">• 인적, 물적 자원• 정보 및 기술적 자원• 마케팅, 재무적 자원• 기술 향상 및 생산력의 발전에 중요한 역할

03. 내부 환경 분석

■ 가치사슬 분석

■ 가치사슬 분석 모형

- 주요 활동
 - 기업의 이윤 창출에 직접적인 영향을 미치는 활동
 - 원재료 구매, 검수, 보관, 재고 관리 등 투입 물류, 가공, 포장, 조립, 장비 유지, 검사 등 운영, 창고 관리, 주문, 배송, 유통 관리 등 산출 물류, 광고, 프로모션 등 마케팅 및 영업, 고객 지원, 업그레이드 등 서비스
- 지원 활동
 - 이윤 창출에 간접적인 영향을 미치는 활동
 - 경영 일반 관리, 기획, 재무, 총무, 법무, 회계 등 기업의 인프라 구조, 채용, 동기부여, 교육, 평가, 보상 등 인적 자원 관리, 연구 개발, 소프트웨어 개발, 혁신 기술, 디자인 등 기술 개발, 원료, 서비스, 부품 등의 조달

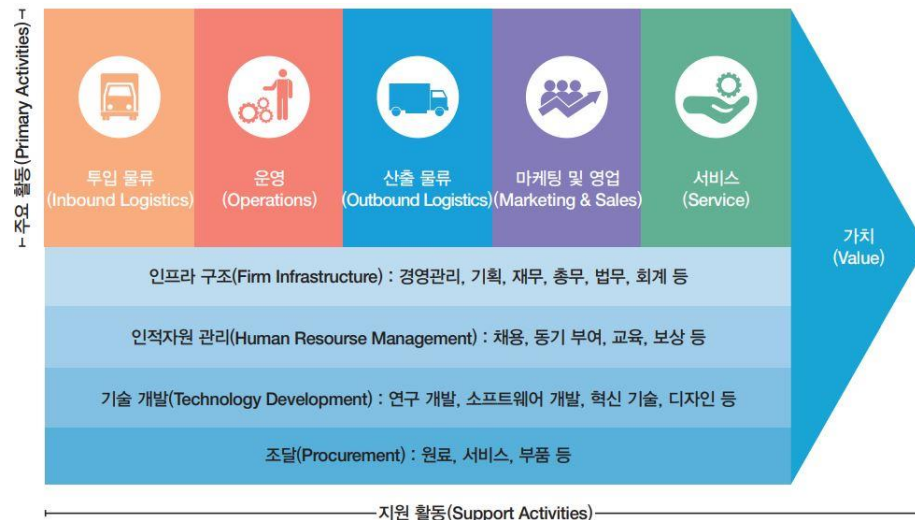


그림 9-9 가치사슬 분석 모형

03. 내부 환경 분석

■ 가치사슬 분석

■ 가치사슬 분석 방법

① 기업의 주요 활동 단위별 세부 활동 분석

- 기업이 제공하는 제품이나 서비스가 어떠한 원료와 콘텐츠가 투입되어 운영되고 있는지 확인
- 제품이나 서비스가 마케팅 방식을 통해 어떻게 고객에게 전달되어 제공되는지 흐름을 파악

② 기업의 지원 활동 단위별 세부 활동 분석

- 기업의 조직 구조, 경영관리, 기획, 재무 등의 인프라스트럭처를 분석
- 채용, 동기부여, 교육, 평가 등의 인적 자원 관리가 어떻게 이루어지고 있는지 파악
- 신기술 개발을 위한 연구 개발, 소프트웨어 개발, 디자인 등의 기술 개발이 어떠한 활동을 통해 이루어지고 있는지 파악

③ 기업의 주요 활동 단위별 세부 활동 간의 연계성 분석

- 각 단위별 세부 활동이 차지하는 상대적 중요도를 파악
- 어떠한 기업의 활동 분야가 가장 핵심 분야인지 경쟁 우위 요인을 분석

④ 기업의 전사적 핵심 역량 분석

- 경쟁사가 모방하기 힘들고 차별화될 수 있는 경쟁 우위 요인을 분석하여 지속가능한 전사적 핵심 역량을 도출

04. 예산 및 일정 수립

■ 프로젝트 예산의 중요성

- 프로젝트 예산은 제공하고자 하는 서비스나 콘텐츠의 개발 범위 및 일정을 수립할 수 있는 중요한 기준의 하나
- 외주 제작의 경우 제안 요청서 상에 명시된 프로젝트의 전체 예산을 파악하고 투입 인력과 일정을 계획하고 책정
- 디지털 콘텐츠 분야의 경우, 투입 인력의 등급, 인원수, 투입 기간을 근거로 견적을 산출하여 예산을 책정
- 투입 인력의 단가는 학력과 관련 분야 프로젝트의 수행 경력을 토대로 크게 특급, 고급, 중급, 초급으로 나뉨
- 각 분야별 투입 인력의 인원 수와 투입 기간으로 프로젝트 예산 및 비용을 산출

표 9-7 소프트웨어 기술자의 노임 단가(2018년 기준)

직종명	단가(일/원)	1개월 단가 (직접 인건비)	1개월 단가 (제경비 110%)	1개월 단가 (기술료 20%)	1개월 투입 단가
특급 기술사	406,342	8,533,182	9,386,500	3,583,936	21,503,619
고급 기술사	305,433	6,414,093	7,055,502	2,693,919	16,163,514
중급 기술사	239,748	5,034,708	5,538,179	2,114,577	12,687,464
초급 기술사	215,681	4,529,301	4,982,231	1,902,306	11,413,839

표 9-8 소프트웨어 기술자의 등급 분류 기준표

기술자 등급	학력 경험 기준							
	박사	석사	학사	전문대졸	고졸	기능대졸	직업훈련 기관이수	기능실기 시험합격
기술사	-	-	-	-	-	-	-	-
특급 기술사	3년 이상	9년 이상	12년 이상	15년 이상	-	-	-	-
고급 기술사	3년 미만	6년 이상 9년 미만	9년 이상 12년 미만	12년 이상 15년 미만	15년 이상	-	-	-
중급 기술사	-	3년 이상 6년 미만	6년 이상 9년 미만	9년 이상 12년 미만	12년 이상 15년 미만	-	-	-
초급 기술사	-	3년 미만	6년 미만	9년 미만	7년 이상 12년 미만	-	-	-

* 과학 기술부 고시 제1999-79호 [기술사업대가의 기준]의 별표4 [기술자의 등급 및 자격기준]을 준용하여 소프트웨어기술자의 등급을 다음과 같이 기술자격 기준과 학력 경험 기준으로 나누어 분류함.

04. 예산 및 일정 수립

■ 프로젝트 예산의 중요성

- 최근 소프트웨어 기술자의 등급별 노임단가 기준은 공시되지 않고 소프트웨어 산업 분야 별 평균 임금을 해마다 발표

표 9-9 소프트웨어 기술자 평균임금(2021년 기준)

구 분	평균임금(M/D)	평균임금(M/M)	평균임금(M/H)	구 분	평균임금(M/D)	평균임금(M/M)	평균임금(M/H)
IT기획자	388,724	8,124,332	48,591	시스템SW개발자	253,051	5,288,766	31,631
IT컨설턴트	458,818	9,589,296	57,352	임베디드SW개발자	277,998	5,810,158	34,750
정보보호컨설턴트	342,406	7,156,285	42,801	데이터베이스운용자	298,254	6,233,509	37,282
업무분석가	532,243	11,123,879	66,530	NW엔지니어	350,062	7,316,296	43,758
데이터분석가	347,670	7,266,303	43,459	IT시스템운용자	284,286	5,941,577	35,536
ITPM	411,329	8,596,776	51,416	IT지원기술자	203,918	4,261,886	25,490
ITPMO	326,211	6,817,810	40,776	SW제품기획자	444,306	9,285,995	55,538
SW아키텍트	421,761	8,814,805	52,720	IT서비스기획자	441,052	9,217,987	55,132
Infrastructure아키텍트	517,539	10,816,565	64,692	IT기술영업	372,497	7,785,187	46,562
데이터아키텍트	437,063	9,134,617	54,633	IT품질관리자	438,304	9,160,554	54,788
UI/UX개발자	302,033	6,312,490	37,754	IT테스터	207,793	4,342,874	25,974
UI/UX디자이너	250,345	5,232,211	31,293	IT감리	391,741	8,187,387	48,968
응용SW개발자	323,174	6,754,337	40,397	IT감사	274,802	5,743,362	34,350
				정보보호관리자	391,725	8,187,053	48,966
				침해사고대응전문가	327,674	6,848,387	40,959
				IT교육강사	257,614	5,384,133	32,202

※ 본 조사결과와는 SW사업에서 반드시 활용해야 하는 강제사항은 아님

* SW기술자 평균임금은 소프트웨어산업진흥법 제22조(소프트웨어사업의 대가지급) 4항 '소프트웨어기술자의 노임단가'를 지칭함

* SW기술자 평균임금은 기본급, 제수당, 상여금, 퇴직급여충당금, 법인부담금을 모두 포함한 결과임

* 일평균임금은 월평균÷근무일수(20.9일), 시간평균임금은 일평균÷8시간으로 각각 산정함

* 월평균 근무일수는 휴일, 법정공휴일 등을 제외한 업체가 응답한 근무일의 평균이며, 이는 개인의 휴가 사용여부와는 무관함

* SW기술자 평균임금은 2019년 대비 5.0% 증가함

* IT직무 중 26. IT감사, 29.IT교육강사는 유효응답 표본이 적어 활용시 유의해야 함

04. 예산 및 일정 수립

■ 프로젝트 예산 및 비용 산출

■ 예산 및 비용 산출 방법

- ① 프로젝트의 규모와 일정을 파악하고 기획, 디자인, 개발 등 파트별로 구분된 업무별 상세 업무 내역을 작성
- ② 각 업무에 해당되는 투입 인력을 소프트웨어 기술자 등급 분류 기준표를 기반으로 특급, 고급, 중급, 초급으로 나누어 배정
- ③ 각 업무별 투입 인력의 참여율을 배정
- ④ 각 업무별 수행 인력의 등급에 따라 투입 기간(Man/Month)을 배정
- ⑤ 각 업무별 등급에 따른 인력 단가×참여율×투입 인력 수(Man)×투입 기간(Month)을 계산하여 직접 인건비를 산출
 - 중급 디자이너 100% 참여, 1명, 1개월 투입
→ $239,748\text{원}(\text{중급 기술자 노임 단가}) \times 1(100\%) \times 1(\text{Man}) \times 21\text{일}(\text{월평균 근무 일 수}) = 5,034,708\text{원}$
- ⑥ 제경비(모든 경상비용)를 직접인건비의 합의 110%로 계산
 - $5,034,708 \times 1.1 = 5,538,179\text{원}$
- ⑦ 기술료를 직접인건비와 제경비의 합의 20%로 계산
 - $5,034,708 + 5,538,179 \times 0.2 = 2,114,577\text{원}$
- ⑧ 직접인건비와 간접비를 합하여 전체 비용을 산출

04. 예산 및 일정 수립

■ 프로젝트 예산 및 비용 산출

■ 예산 및 비용 산출 방법

표 9-10 프로젝트 예산 및 비용 산출의 예

구분	상세업무	등급	단가	참여율(%)	* M/M	합계
기획 및 프로젝트 관리	• 요구사항 분석 및 정의 • 서비스 콘셉트 및 기능 정의 • 콘텐츠 상세정의 및 설계 • 정보구조/UI/스토리보드 설계	고급	305,433	100	1/2	12,828,186
		중급	239,748	50	1/1	2,517,254
디자인	• 디자인 벤치마킹 • 디자인 콘셉, 톤&매너 • 디자인 프로토타입 • 상세화면 디자인 • 디자인 스타일 가이드라인	고급	305,433	100	1/1	6,414,093
		중급	239,748	50	1/1	2,517,254
		초급	215,681	100	1/1	4,529,301
개발	• 서비스 구조 및 기능 설계 • DATABASE 설계 • 서비스 개발 및 구현 • 테스트 및 보완	고급	305,433	100	1/1.5	9,621,140
		중급	239,748	50	1/1	2,517,254
직접인건비						40,944,482
* 제경비 (110%)						45,038,930
* 기술료 (20%)						17,196,682
합 계						103,180,094

* M/M 는 Man/Month 의 약자로 1개월 기준(월 평균 근무일수 21일) 투입인원 수치를 나타냄.

* 제경비는 직접 인건비의 110%, * 기술료는 직접인건비+제경비의 20%

04. 예산 및 일정 수립

■ 프로젝트 일정 수립

000 UX개편 내부 인터뷰

업데이트: 2020-09-19

업무명	Action	산출물	9월																		
			19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4	5	6	7
000 분석	구조분석	구조분석서.ppt																			
	로그분석	로그분석서.ppt																			
	내부관계자인터뷰	인터뷰결과서.ppt																			
	유사서비스 분석	유사서비스분석서.ppt																			
사용자 분석	계층별 행태분석	사용자정의서.ppt																			
	사용자 동선 분석	사용자동선분석서.ppt																			
	컨텐츠 적정성 분석	컨텐츠적정성결과표.ppt																			
	사용자설문	사용자설문결과서.ppt																			
U전략 설정	IA/와이어프레임설계	와이어프레임정의서.ppt																			
파일럿 테스트	사용자별 테스트 및 자문회의	테스트결과서.ppt																			
UX 가이드	UX전략가이드설계	UX전략가이드.ppt																			

그림 9-10 프로젝트 일정 수립

■ 세부 일정 계획 수립하기

- 프로젝트의 전체 범위를 파악하고 기획, 디자인, 개발 등 단계별 주요 업무를 분류
- 각 업무 항목별 책임 및 담당자를 선정
- 각 업무 항목별 난이도를 파악하여 시작일과 마감일을 할당
- 각 업무 항목별 수행 가능 기간을 산정하여 일정 계획을 수립

04. 예산 및 일정 수립

■ WBS(작업 분류 체계)

■ WBS의 개념

- 프로젝트 목표를 달성하기 위해 필요한 활동과 업무를 세분화하는 작업
- 프로젝트 구성 요소들을 계층 구조로 분류하여 프로젝트의 전체 범위를 정의
- 프로젝트 작업을 관리하기 쉽도록 작게 세분화
- 작업 패키지: 계층 구조에서 최하위에 있는 항목, 해당 업무의 담당자를 할당할 수 있을 정도로 작게 나눔

■ WBS의 목적과 용도

- 클라이언트, 투입 인력 등 프로젝트 이해 관계자 간의 의사소통 도구로 사용함
- 프로젝트 업무 내역을 가시화할 수 있어 관리가 용이함
- 프로젝트 팀원의 책임과 역할이 분명함
- 필요 인력과 일정 계획을 세우는 데 기초로 활용함
- 개발비 산정 시 기초로 활용함
- 성과 측정 및 조정 시 기준선으로 활용할 수 있음

05. 조사 보고서 작성

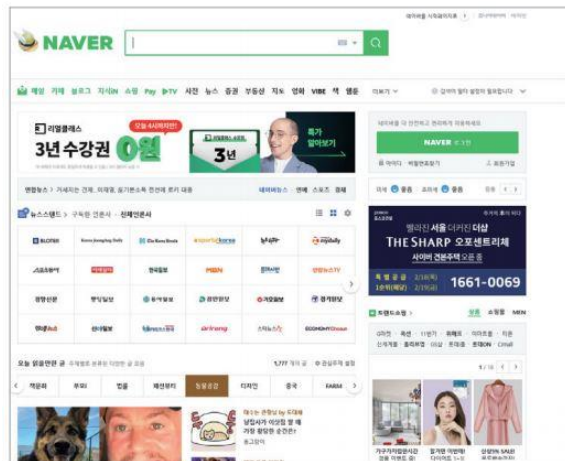
■ 타겟 인사이트의 이해

■ 마케팅 분야의 타겟

- 기업이 목표하는 마켓의 의미로 해석
- 기업이 목표로 하는 특정 지역, 분야, 연령, 성향, 사용자층 등의 소구 대상을 의미

■ 타겟 인사이트

- 서비스 사용자와 서비스 제공자의 직접적인 상호작용에서 발생하는 사용자의 정보를 분석한 후, 분석된 정보를 사실에 기반하여 독창적이며 정성적인 분석을 통해 도출될 수 있는 사용자 니즈에 대한 이해



(a) 네이버



(b) 주니어 네이버

그림 9-11 네이버와 주니어 네이버는 서로 목표로 하는 소구 대상 즉, 타겟이 다르다.

05. 조사 보고서 작성

■ 타깃 인사이트의 이해

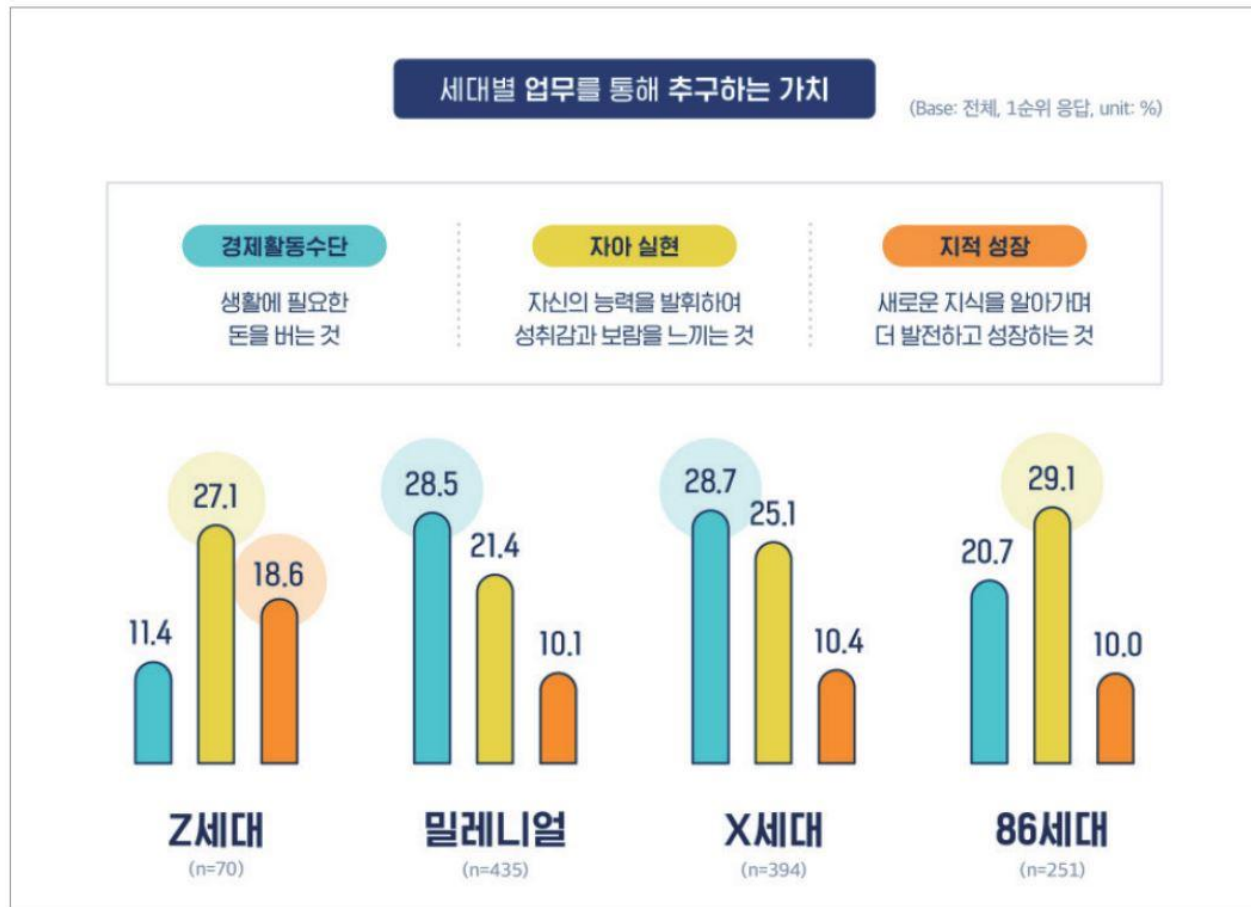


그림 9-12 타깃 인사이트 도출의 예 [04]

05. 조사 보고서 작성

■ 조사 보고서 작성의 필요성

■ 조사 보고서의 개념

- 조사 목적에 따라 조사한 핵심적인 내용과 결과를 축약한 문서를 의미
- 기획자가 보유한 업무 지식과 동원 가능한 정보, 통찰력 있는 분석, 상하 동료 간 의사소통, 추진력 등의 결정체
- 보고서 작성 능력은 그 사람의 업무 능력과 직결되는 중요한 부분

■ 조사 보고서 작성시 주의사항

- 수집된 자료를 자체적으로 해석한 다거나 논리적으로 비약하지 않도록 선입견을 배제해야 함
- 정확한 사실에 기반하여 객관 적인 입장에서 분석해야 함
- 지나치게 어려운 전문용어나 불필요한 외래어 사용은 지양

■ 조사 보고서 작성의 원칙

- ① 목표 설정: 조사 보고서를 통해 달성하고자 하는 목표가 무엇인지 설정
- ② 타당성: 자료 수집 및 분석을 통해 논리적 인과 관계를 증명할 수 있는 근거를 확보
- ③ 명확성: 사소한 오류가 없는지 주의하고 비전문가도 쉽게 이해 할 수 있도록 작성
- ④ 간결성: 다양한 도표나 다이어그램을 활용하여 심플하면서도 간결하게 표현

05. 조사 보고서 작성

■ 조사 보고서 작성의 필요성

■ 민토 피라미드

- 핵심 메시지를 상단에 위치시키고 핵심 메시지를 설명하기 위한 메시지를 그 아래에 배치한 후, 점차 아래로 내용을 전개하면서 왜 (Why), 어떻게(How), 무엇을(What) 등의 질문을 통해 그에 대한 근거를 제시

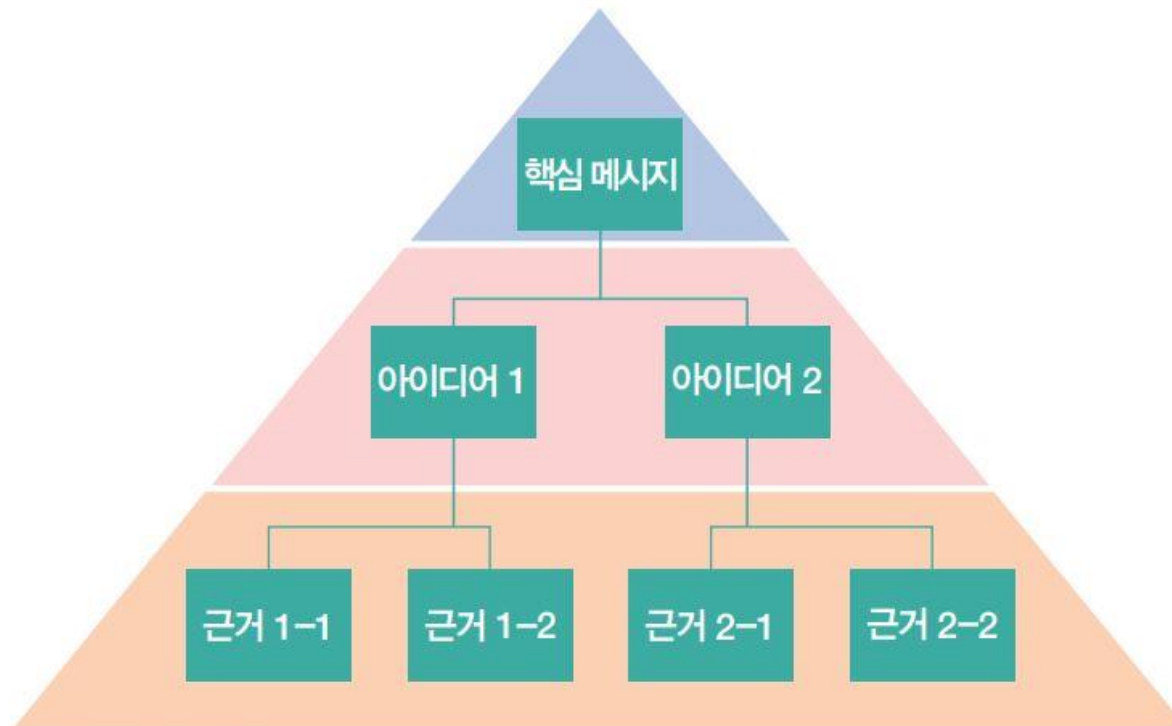


그림 9-14 민토 피라미드

05. 조사 보고서 작성

■ 조사 보고서 시각화

- 정리된 정보들을 인포그래픽 기법으로 시각화하여 간결한 조사 보고서가 되도록 구성



(a) 서비스 소개 - 개요



(b) 서비스 소개 - 미디어 월



(c) 서비스 소개 - 서비스 플로우



(d) 리서치 - 정보 수집 1

05. 조사 보고서 작성

■ 조사 보고서 시각화

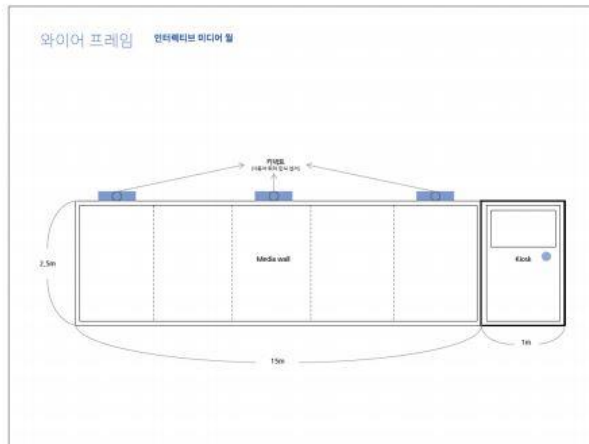
- 정리된 정보들을 인포그래픽 기법으로 시각화하여 간결한 조사 보고서가 되도록 구성



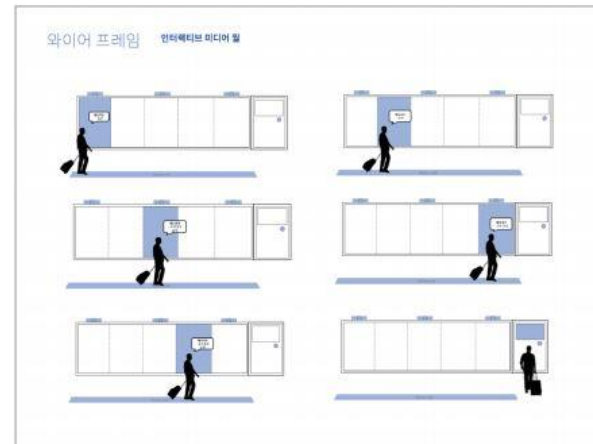
(e) 리서치 - 정보 수집 2



(f) 리서치 - 벤치마킹



(g) 와이어프레임 1



(h) 와이어프레임 2

Thank you
