

프로젝트 디자인 개요서

프로젝트명	엔빵(NBbang, 모임 지출 및 정산 관리 앱)
-------	-----------------------------

조	17조
지도교수	김현수 교수님
조원	202102721 최진경 202004189 최용태 202102690 임세빈

1. 프로젝트 주제 이름

엔빵(NBbang, 모임 지출 및 정산 관리 앱)

- 모임 생성, 조회, 삭제 기능 및 지출 내용 등록, 조회, 정산 관리 기능 등을 포함하고 있어 부제목을 모임 지출 및 정산 관리 앱이라고 명명하였음.
- 모임 지출 및 정산의 간편함을 돕는 어플의 특징을 반영하여, 정산 인원 N명에 대해 1/N으로 금액을 나누어 계산함을 이르는 유행어 '엔빵'을 프로젝트 이름으로 설정함.

2. 대상 이해당사자(stakeholders)

- 정산 요청자(결제자) : 모임에서 결제를 진행하여 모임 참여자들에게 정산을 요청해야하는 사람.
- 정산 피요청자 : 모임에서 결제자에게 정산 금액을 송금해야하는 사람. 정산 요청자는 타 정산 경우에 대해 정산 피요청자일 수 있고, 정산 피요청자도 타 정산 경우에 대해 정산 요청자일 수 있다.
- 모임 참여자 : 결제 및 정산이 발생한 모임에 참여한 사람. 위 언급한 정산 요청자와 정산 피요청자를 포함하는 개념이다.
- 프로젝트 개발자 : 모임 지출 및 정산 관리 시스템을 소프트웨어 어플리케이션으로 개발하고자 하는 사람.

3. 이해당사자의 고통(pain points) 또는 니즈(needs)

1) 정산 요청자(결제자)의 고통

- 정산 요청 시 참여자 수에 맞추어 금액을 수동으로 계산하기 번거로움.
- 정산 요청 시 미사어구 없이 간단히 송금 요청 목적만 전달하기를 원함
- 정산 현황을 쉽게 파악하기를 원함.
- 정산을 진행하는 중 피요청자들의 송금 여부를 빠짐없이 확인하기가 어려움.
- 모임에서 발생한 지출을 빠짐 없이 간편하게 정산하기를 원함.
- 결제 횟수가 여러번인데, 각 결제마다 참여자가 다를 경우 정산 시간이 오래 걸림.

2) 정산 피요청자의 고통

- 요청받은 정산 금액을 송금할 때, 상대방의 계좌를 일일이 입력하여 송금해야하는 절차가 불편함.
- 결제자에게 정산 요청을 받았을 때, 해당 정산이 어떤 지출에 대한 정산인지 알기 어려움.
- 모든 정산 요청 내용을 빠르고 쉽게 파악하기를 원함.

3) 모임 참여자의 고충

- 모임 진행 중 결제한 내역을 한 눈에 파악하기를 원함.
- 모임에서 발생한 정산 내역을 한 눈에 파악하기를 원함.
- 모임에서 발생한 총 지출 금액을 쉽게 확인하기를 원함.

4. 이해당사자의 이유

1) 모임 지출 관리가 어려움.

- 모임에서 발생한 모든 지출 내역을 한 눈에 파악하기 어려움.
- 결제자가 여럿인 경우, 모임에 해당하는 지출 내역을 파악하는데 노력이 필요함.

2) 모임 정산 관리가 어려움.

- 정산 피요청자의 정산 여부를 확인하기가 번거로움.
- 모임에 참여한 정산 피요청자 인원을 파악하기 번거로움.
- 모임에서 발생한 모든 정산 내역을 파악하기 어려움.
- 정산 요청 시 정산 금액을 경우에 따라 분배하기가 번거로움.

3) 정산 과정이 번거로움.

- 금액을 송금할 때, 상대방의 계좌를 일일이 입력하여 송금해야하는 절차가 불편함.
- 정산 요청이 왔을 때, 해당 정산이 어떤 지출에 대한 정산인지 알기 힘들.

5. 프로젝트 수행자의 의도

- 주위에 모임에서 발생한 지출에 대한 정산 관리로 여러 가지 불편함을 겪는 사람들이 많고, 이러한 불편함을 해소하기 위해 모임의 지출 및 정산을 관리하는 소프트웨어 어플리케이션을 제작하고자 함.
- 이론 시간에 배운 소프트웨어 개발 과정을 실제 협업에 직접 도입하여 진행함으로써 체계적인 방식으로 소프트웨어를 설계 및 제작해보고자 함.
- 사용자의 요구사항에 적합한 데이터 베이스를 설계하고, 이를 바탕으로 소프트웨어 개발을 진행

하고자 함.

6. 탐구 내용 및 기대 결과

1) 문제 해결을 위해 시도하고 싶은 것

- 프론트엔드 부분은 플러터로 구현하되, 자주 사용하던 파이어베이스가 아닌 스프링으로 백엔드 부분을 구현하고 이를 연동하는 방식의 어플을 개발하기 원함.
- 절차 없이 진행하는 협업이 아닌, 이론 시간에 배운 내용을 적극 활용하여 체계적인 순서를 따라 진행하는 소프트웨어 개발 협업을 하기 원함.

2) 기대하는 결과물

플러터와 스프링으로 개발한 모임 지출 및 정산 관리 어플리케이션.

3) 정량적/정성적 달성 지표

- 정량적 지표 : 요구사항 명세서의 기능을 모두 달성하기를 원함.
- 정성적 지표 : UI가 사용하기 쉽고 접근성이 높아야함. 사용자들의 정산 속도가 이전보다 빨라져야함.

7. 프로젝트 관련 학습 계획

학습할 내용	기간	역할 분담
UI 설계	2023.09.20. ~ 2023.10.08.	팀원 모두.
DB 설계	2023.09.20. ~ 2023.10.08.	팀원 모두.
기능 정의	2023.09.20. ~ 2023.09.26.	팀원 모두.
API 설계	2023.09.26. ~ 2023.10.08.	팀원 모두.
GUI 개발	2023.10.08. ~ 2023.11.04.	프론트 담당 개발자 - 최진경, 임세빈
백엔드 개발	2023.10.08. ~ 2023.11.04.	백엔드 담당 개발자 - 임세빈, 최용태
프론트와 백 연결	2023.11.04. ~ 2023.11.19.	팀원 모두.
마무리	2023.11.19. ~	팀원 모두.

8. 프로젝트 관련 현장방문/인터뷰/관찰 계획

조사할 내용	기간	역할 분담
지출이 발생한 모임 관찰	2023.09.25. ~ 2023.10.08.	팀원 모두.
정산 요청자 인터뷰	2023.10.08. ~ 2023.10.15.	임세빈
정산 피요청자 인터뷰	2023.10.08. ~ 2023.10.15.	최진경
모임 참여자 인터뷰	2023.10.08. ~ 2023.10.15.	최용태