

프로젝트의 구성과 진행

강대규

목차

1. 프로젝트의 구성
2. 프로젝트의 진행 및 시행착오
3. 프로젝트 관리

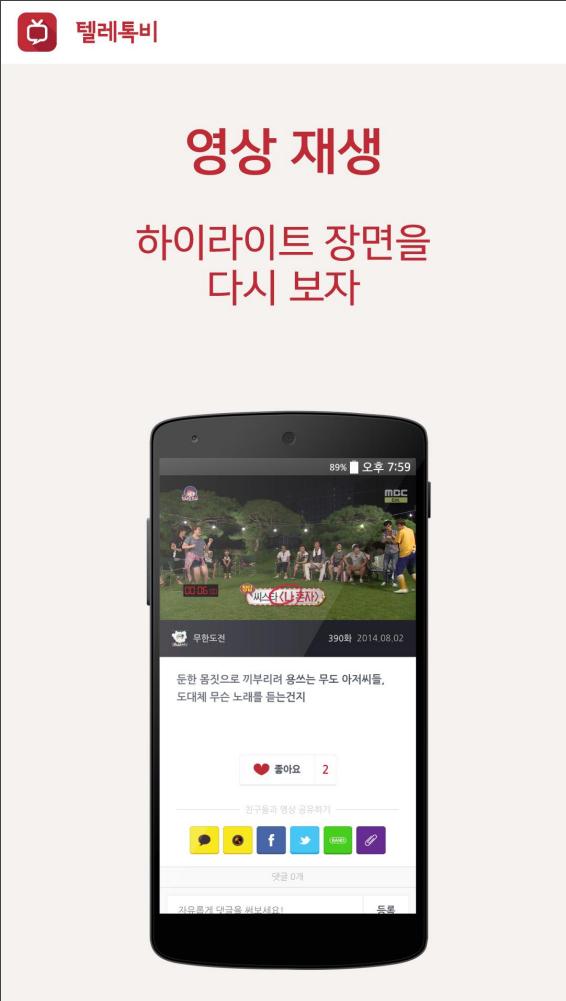
발표자 소개

강대규; 매시업 백엔드팀; 안드로이드 개발자;

발표자 소개

텔레톡비 (2013.01 ~ 2014.12)

발표자 소개



텔레톡비 v1, v2, v3

Download : 200k

노래의신

Download : 300k

발표자 소개

텔레톡비 (2013.01 ~ 2014.12)
메이크어스 (2015.01 ~ 2016.06)

발표자 소개

MONCAST



MONCAST
DINGO KR
DINGO INDONESIA

Download : 1M

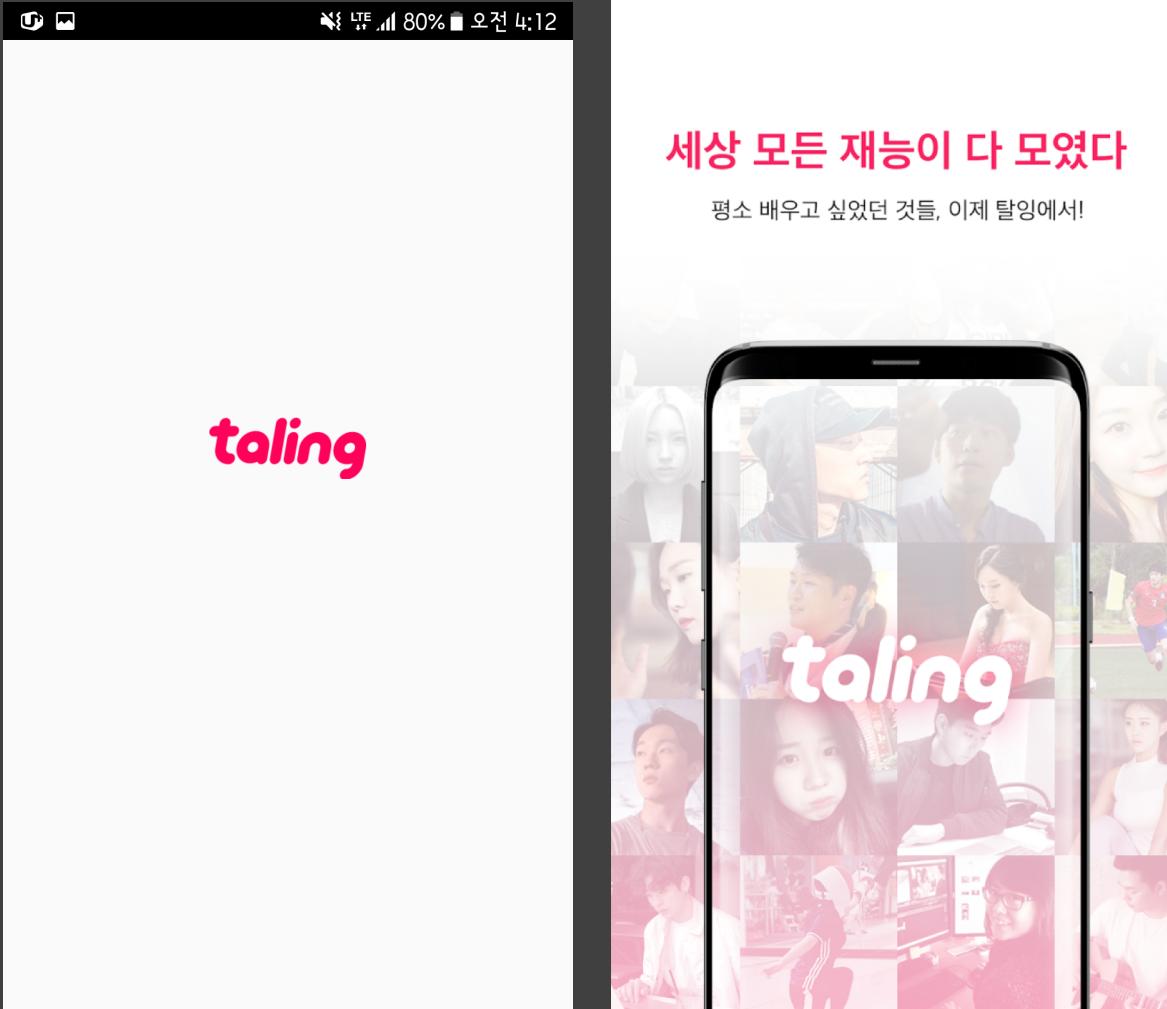
발표자 소개

텔레톡비 (2013.01 ~ 2014.12)

메이크어스 (2015.01 ~ 2016.06)

탈잉 (2016.10 ~ 2017.04)

발표자 소개



TALING v1, v2

Download : 40K

발표자 소개

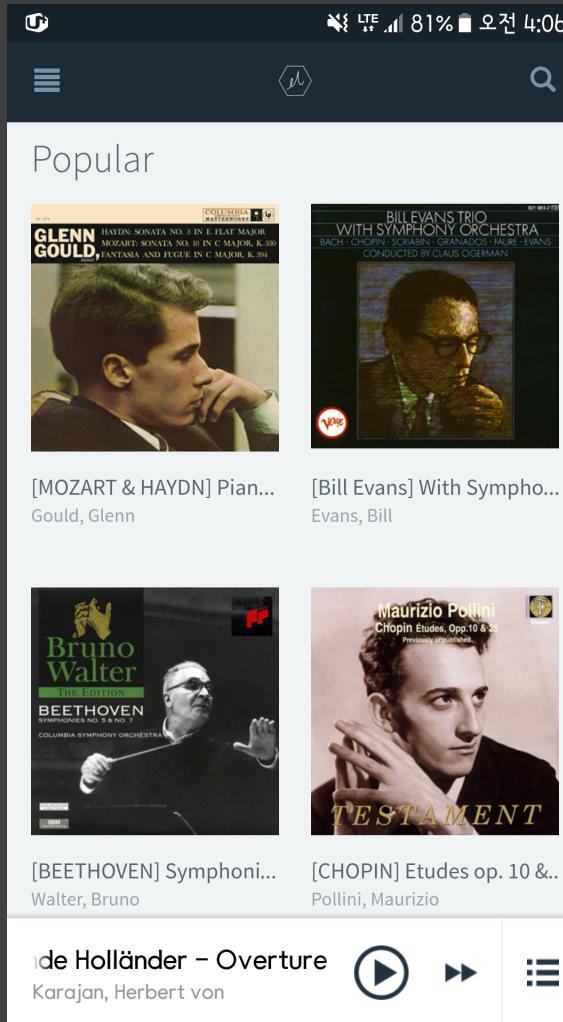
텔레톡비 (2013.01 ~ 2014.12)

메이크어스 (2015.01 ~ 2016.06)

탈잉 (2016.10 ~ 2017.04)

기타등등

발표자 소개



ENVICASE v1, v2

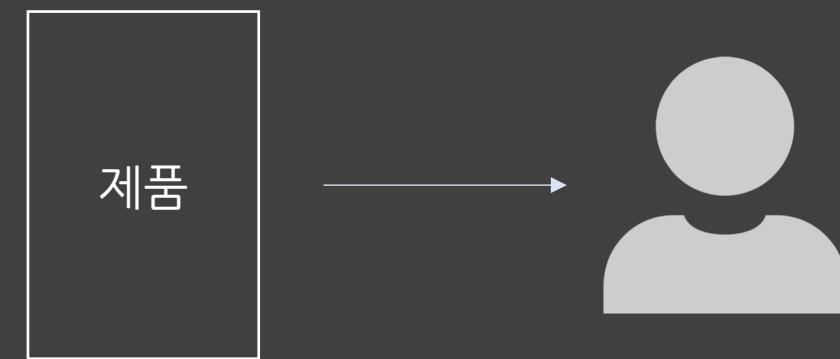
Download : 100K

CLASSIC MANAGER

Download : 130K

1. 프로젝트의 구성

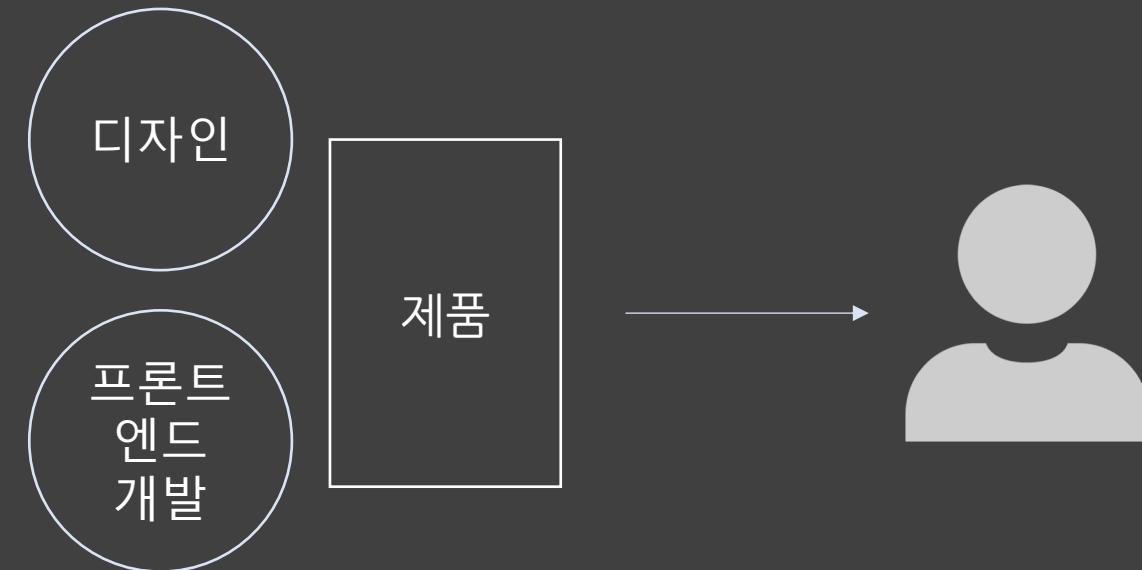
프로젝트의 구성



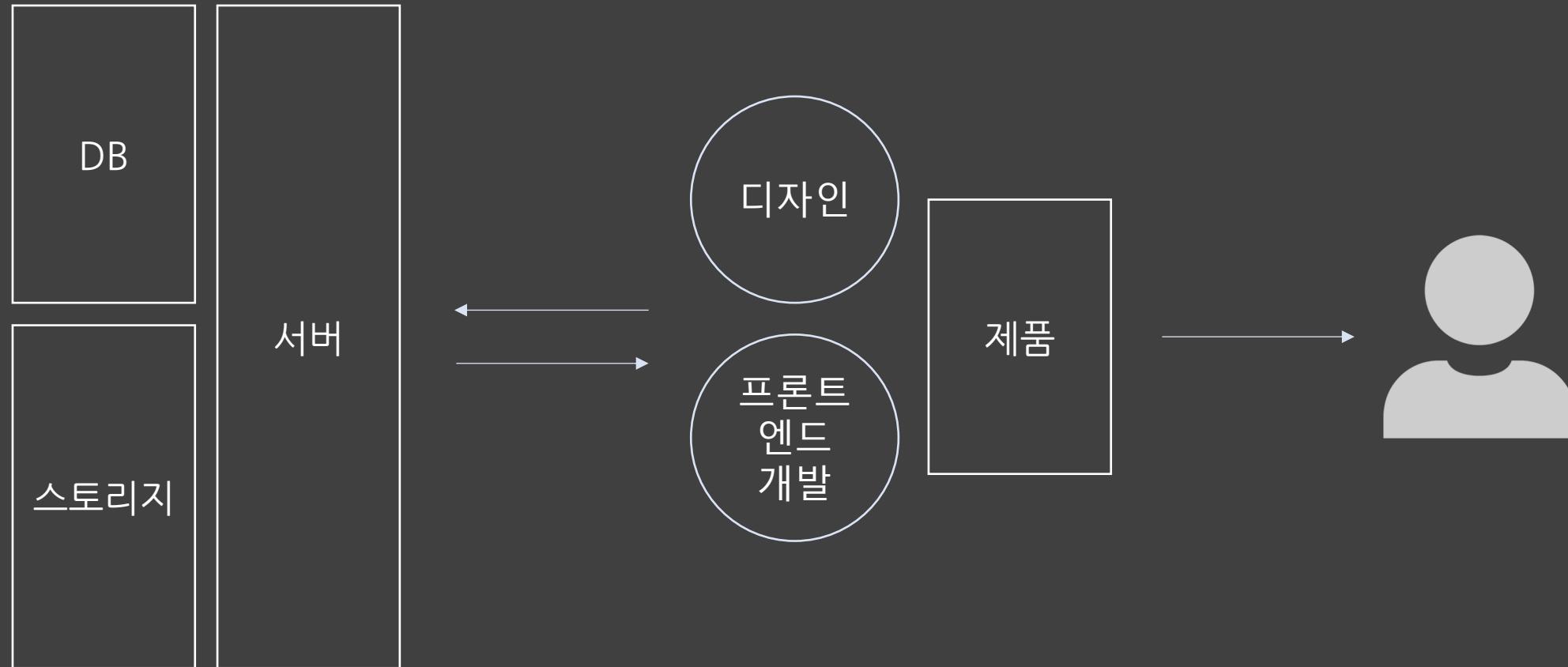
프로젝트의 구성



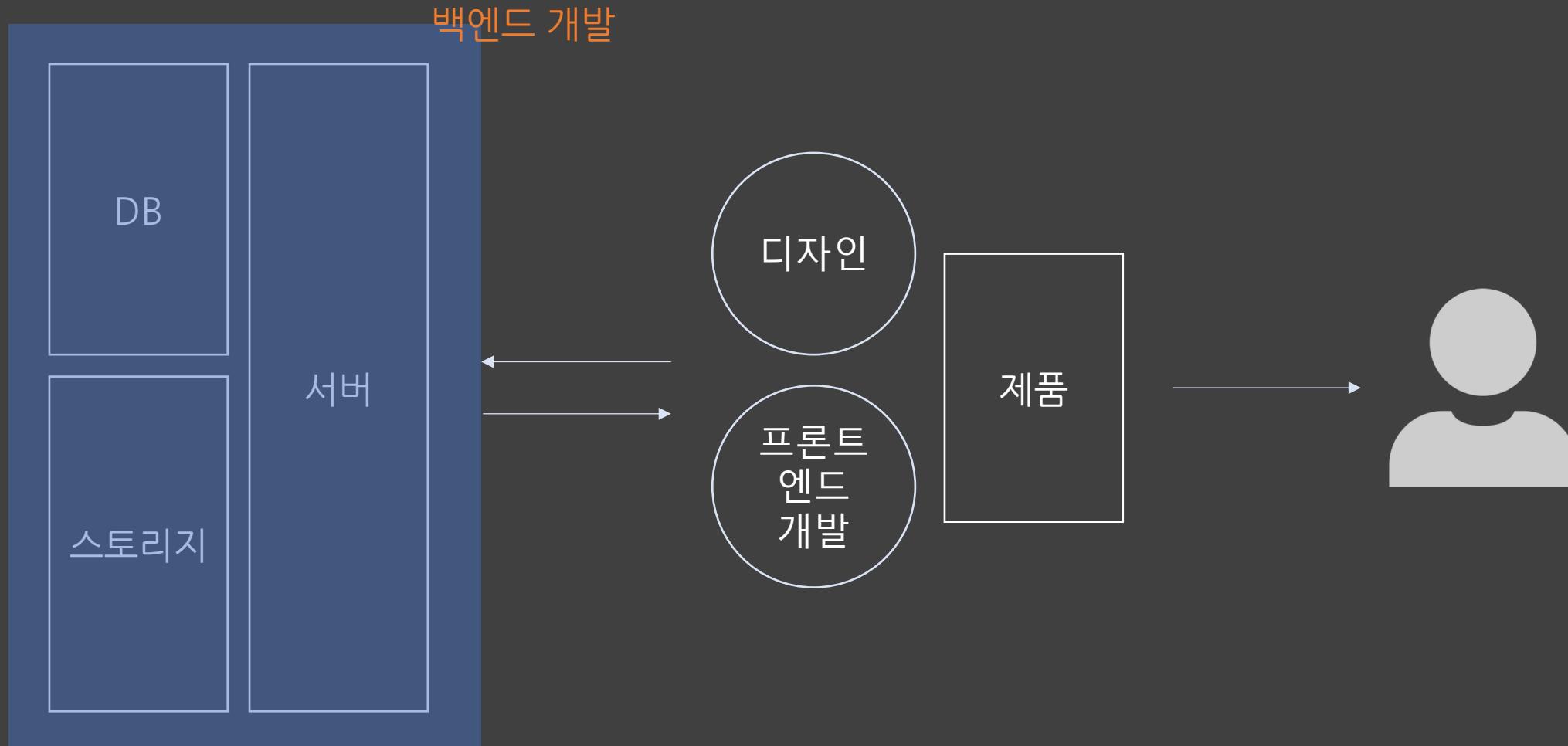
프로젝트의 구성



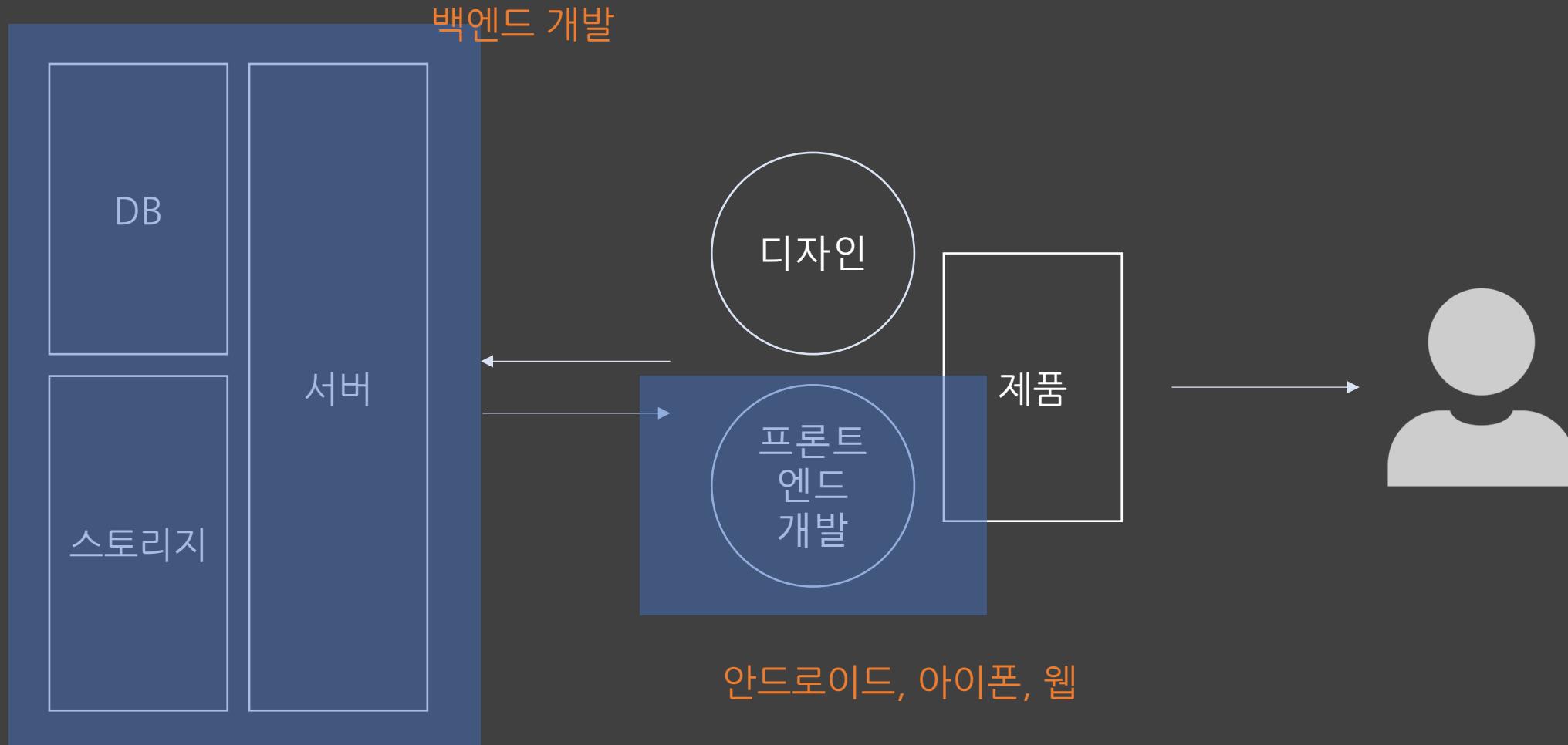
프로젝트의 구성



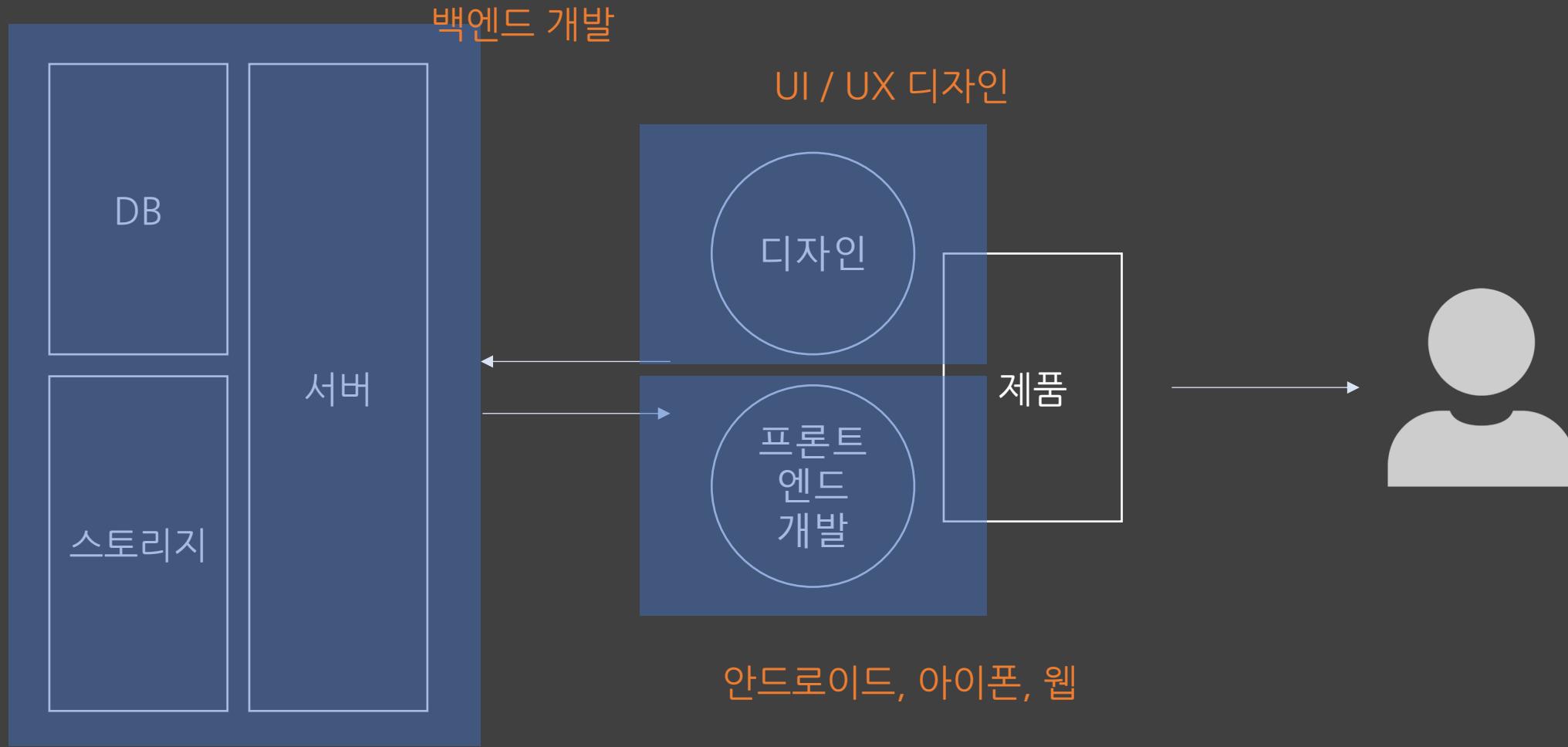
프로젝트의 구성



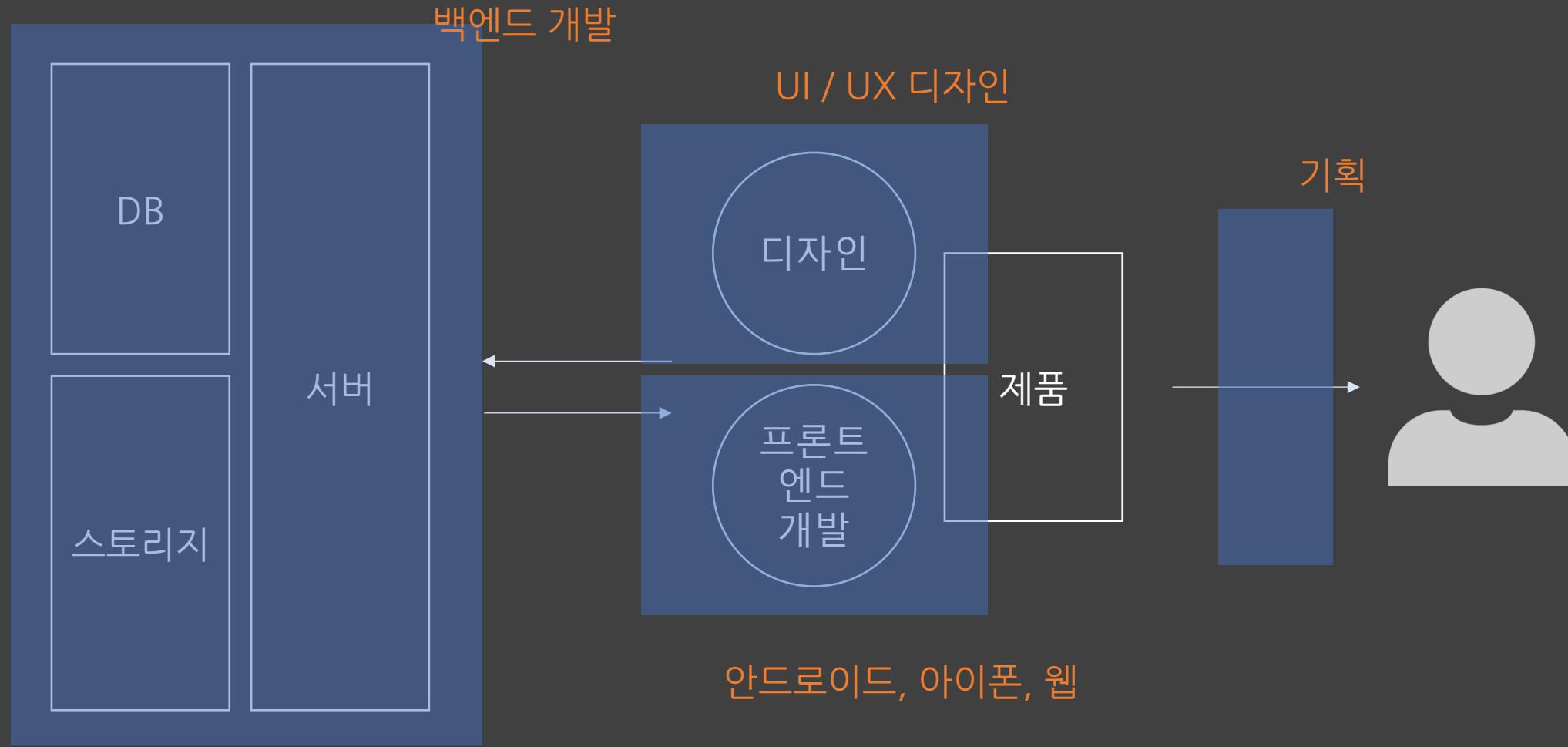
프로젝트의 구성



프로젝트의 구성

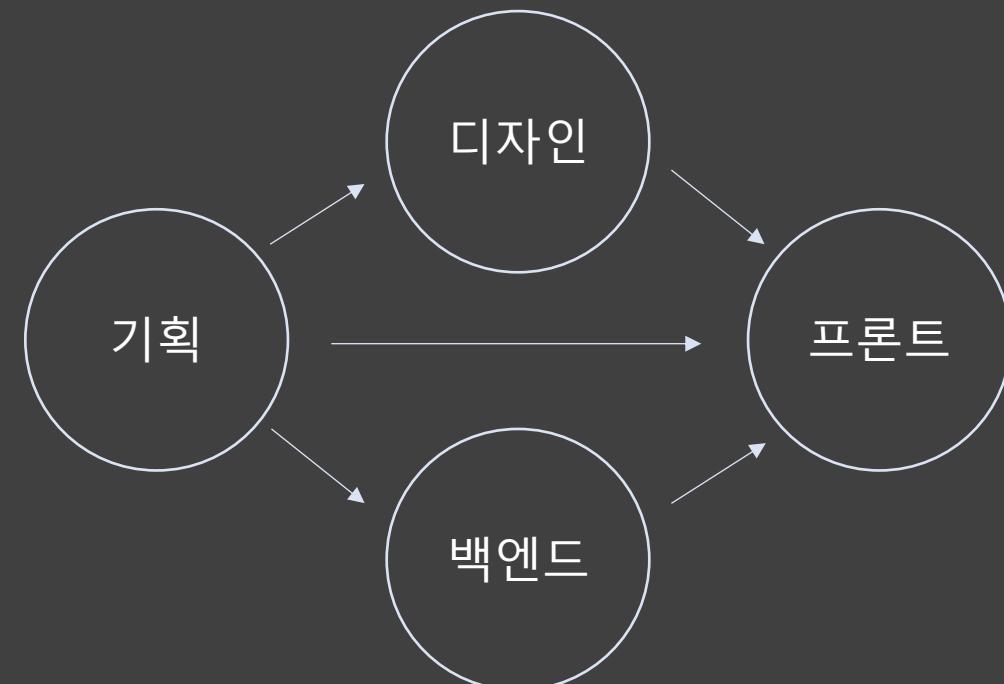


프로젝트의 구성

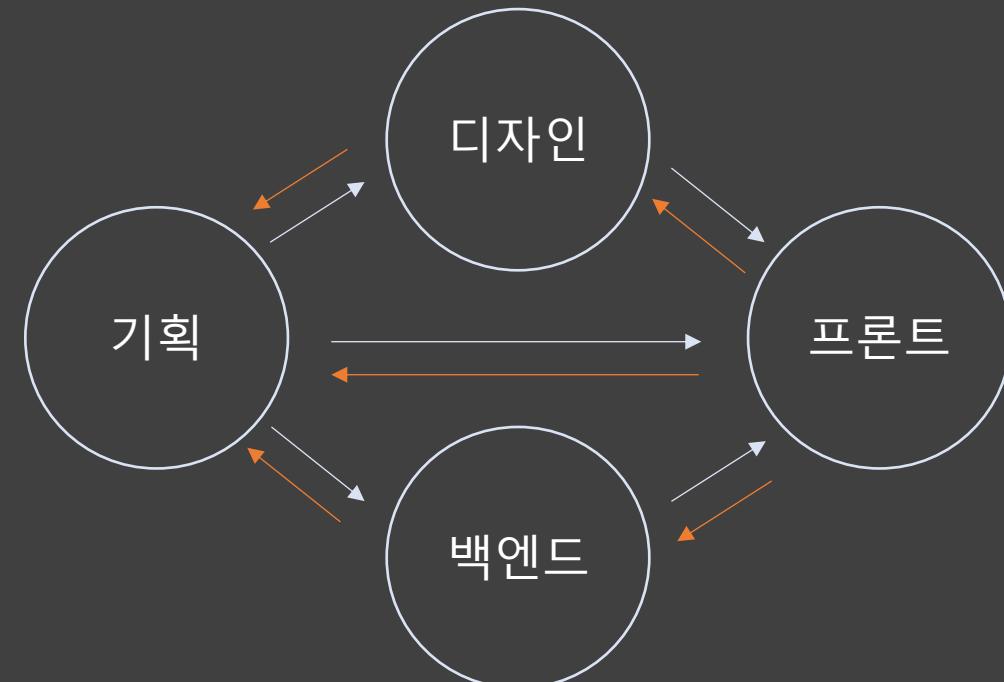


2. 프로젝트의 진행 및 시행착오

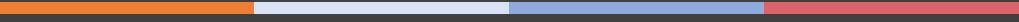
프로젝트의 이상적인 진행



프로젝트의 현실적인 진행



프로젝트 시행착오

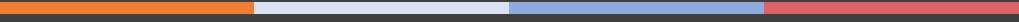


1. 기획을 한다.

프로젝트 시행착오

1. 기획을 한다.
2. 기능이 변경된다.

프로젝트 시행착오



1. 기획을 한다.
2. 기능이 변경된다.
3. 기능이 변경됨에 따라 디자인 톤앤매너 / 개발단 코드설계를 달리한다.

프로젝트 시행착오



1. 기획을 한다.
2. 기능이 변경된다.
3. 기능이 변경됨에 따라 디자인 톤앤매너 / 개발단 코드설계를 달리한다.
4. 시제품을 만든다.

프로젝트 시행착오

1. 기획을 한다.
2. 기능이 변경된다.
3. 기능이 변경됨에 따라 디자인 톤앤매너 / 개발단 코드설계를 달리한다.
4. 시제품을 만든다.
5. 1번으로 간다.

프로젝트 시행착오

단, 프로젝트 기간은 변함없음

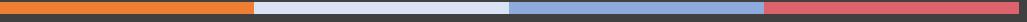
1. 기획을 한다.
2. 기능이 변경된다.
3. 기능이 변경됨에 따라 디자인 톤앤매너 / 개발단 코드설계를 달리한다.
4. 시제품을 만든다.
5. 1번으로 간다.

프로젝트 시행착오

단, 프로젝트 기간은 변함없음

1. 기획을 한다.
 2. 기능이 변경된다.
 3. 기능이 변경됨에 따라 디자인 톤앤매너 / 개발단 코드설계를 달리한다.
 4. 시제품을 만든다.
 5. 1번으로 간다.
- 변종 6. 기능을 되돌린다.

프로젝트 시행착오



단, 프로젝트 기간은 변함없음

1. 기획을 한다.
 2. 기능이 변경된다.
 3. 기능이 변경됨에 따라 디자인 톤앤매너 / 개발단 코드설계를 달리한다.
 4. 시제품을 만든다.
 5. 1번으로 간다.
- 변종 6. 기능을 되돌린다.

하지만, 보다 나은 제품을 제공하기

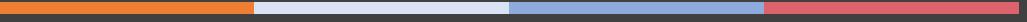
위해서는 필수 불가결한 과정

3. 프로젝트 관리

프로젝트 관리

1. 프로젝트의 효율을 높이기 위한 방법론
2. 각자의 위치에서 상대방과 협업하는 방법

프로젝트 관리



1. 프로젝트의 효율을 높이기 위한 방법론
2. 각자의 위치에서 상대방과 협업하는 방법

Agile 방법론 - 칸반

맡은 바를 이슈로 만들고

이슈를 준비 / 진행 / 완료로 나누어 관리

Agile 방법론 - 칸반

맡은 바를 이슈로 만들고

이슈를 준비 / 진행 / 완료로 나누어 관리

(이 때 이슈는 최대한 잘게 나누어 관리)

Agile 방법론 - 회고 (Retrospective)

같은 실수는 지양하고

잘한 것은 유지할 수 있도록

아이디어를 모아보는 것

회고의 구성

- 시간 : 30분 ~ 1시간

회고의 구성

- 시간 : 30분 ~ 1시간
- 구성원 : 프로젝트 기간 내에 참여한 전원

회의 구성

- 시간 : 30분 ~ 1시간
- 구성원 : 프로젝트 기간 내에 참여한 전원
- 장소 : 억압이 들지 않는 오픈된 공간

회고의 규칙

- 진행자는 모든 구성원들이 매번 돌아가면서 맡는다.

회의 규칙

- 진행자는 모든 구성원들이 매번 돌아가면서 맡는다.
- Keep, Problem, Try (KPT) 3가지 분류로 나누어 진행한다.

회의 규칙

- 진행자는 모든 구성원들이 매번 돌아가면서 맡는다.
- Keep, Problem, Try (KPT) 3가지 분류로 나누어 진행한다.
- 모든 구성원이 K / P / T에 대해 돌아가면서 얘기한다.

회고의 규칙

- 진행자는 모든 구성원들이 매번 돌아가면서 맡는다.
- Keep, Problem, Try (KPT) 3가지 분류로 나누어 진행한다.
- 모든 구성원이 K / P / T에 대해 돌아가면서 얘기한다.
- 회고의 분위기는 어둡지 않아야 하며, 거침없이 말할 수 있는 분위기어야 한다.

회고의 규칙

- 진행자는 모든 구성원들이 매번 돌아가면서 맡는다.
- Keep, Problem, Try (KPT) 3가지 분류로 나누어 진행한다.
- 모든 구성원이 K / P / T에 대해 돌아가면서 얘기한다.
- 회고의 분위기는 어둡지 않아야 하며, 거침없이 말할 수 있는 분위기어야 한다.
- 회고의 내용은 모두 기록하고,
이전 회고 시간에 얘기 나왔던 것들을 리뷰하는 시간을 가진다.

예) 나 혼자하는 회고

K

1. 애자일 / 스크럼을 복습할 수 있는 계기가 되어 좋았다.
2. 진행하면서 파워포인트 템플릿도 만들게 되었다.

P

1. 너무 늦게 준비하여 매우 피곤하다.
2. 많은 내용을 정리하지 못해 안타깝다.

T

1. 발표는 항상 미리미리 준비하자.
2. 발표를 많이하여 알고있던 내용에 대해 복습을 하자.

프로젝트 관리



1. 프로젝트의 효율을 높이기 위한 방법론
2. 각자의 위치에서 상대방과 협업하는 방법

끝. 질문 허술?!

