

## 실습 최종 보고서

실 습 기 관	기 관 명	카카오	사 업 자 등 록 번 호	120-81-47521
	직 종	IT서비스업	연 락 처	02-6718-0508
	소 재 지	제주특별자치도 제주시 첨단로 242, 카카오페이스닷원		
실 습 기 간	2022년 1월 3일부터			( 20 )일간
	2022년 1월 28일까지			
지 원 과 정 명	<input type="checkbox"/> 현장실습1(4주) <input type="checkbox"/> 현장실습2(15주) <input type="checkbox"/> 현장실습3(15주) <input type="checkbox"/> 현장실습4(8주) <input type="checkbox"/> 현장실습5(12주) <input type="checkbox"/> 현장실습6(20주) <input checked="" type="checkbox"/> 전공교과목(과목명: SW융합캡스톤디자인현장실습)			
실 습 지 원 비	수령 여부	<input checked="" type="checkbox"/> 수령 <input type="checkbox"/> 미수령		
	지급기관	SW융합교육센터		
실 습 기 관 보험가입여부	가입 여부	<input checked="" type="checkbox"/> 가입 <input type="checkbox"/> 미가입		
	보험종류	<input checked="" type="checkbox"/> 산재보험 <input type="checkbox"/> 상해보험 <input type="checkbox"/> 기타보험		
	보험기간	2022. 1. 3. ~ 2022. 1. 28.		

제출일자 : 2022년 2월 3일

실습학생소속	공과대학		전기전자통신컴퓨터공학과(부)
	컴퓨터공학전공		
학 년 / 학 번	3	/	2017108246
성 명	고대은 ㉠		
현장지도관리자	이재승 ㉠		
지 도 교 수	안기중 ㉠		

## 최종보고서

성 명	고대은	학과/전공	컴퓨터공학전공
실습기간	2022. 1. 3. ~ 2022. 1. 28.	학 번	2017108246
실습기관명	카카오	기관담당자	이 재 승
실습 개요 및 목표	<p>현업에서 사용하는 소프트웨어공학 기술을 활용한 기획과 설계 단계를 학습 및 실습하였습니다. 목표는 서비스화될 수 있는 아이디어를 도출하고 이를 소프트웨어로 만들기 전에 아이디어를 구체화하고 문서로 명세화하는 것입니다. 또한, 이 과정에서 팀원들과 원활한 커뮤니케이션과 협업 도구 사용법을 익히는 것도 목표입니다.</p>		
실습내용	<p>첫째 주에는 간단한 오리엔테이션과 함께 팀 구성이 있었습니다. 그리고 팀의 리더인 PM(Project Manager)를 선정하였습니다. 첫 회의는 아이디어 회의부터 시작했습니다. 후보로 NFT 이미지 전시회, 사진 클릭 시 사진이 찍힌 위치정보가 나오는 Chrome 확장프로그램, 사진 구도를 추천해주는 카메라 앱, 도보 여행을 위한 웹/앱 서비스가 나왔습니다. 이 중 간단한 시장조사를 통해 도보 여행을 위한 웹/앱 서비스가 선정되었습니다. 멘토님이 아이디어 선정 시 멘토님을 투자자라 생각하고 하나의 회사가 되어 투자자에게 투자를 받을 수 있는 사업 아이디어를 구상하라고 하셨습니다. 도보 여행은 여행이라는 평범한 도메인에 도보 여행이라는 차별성을 가지고 여기에 기능을 구체화하면 차별성 있는 서비스가 만들어질 것 같아서 도보 여행 서비스를 선정하게 되었습니다. 선정된 아이디어를 바탕으로 현재 시장에 어떤 서비스가 제공되는지 시장조사를 하였습니다. 시장조사를 바탕으로 저희가 제공할 서비스의 핵심 기능과 다른 서비스와의 차별점을 정의했습니다.</p> <p>둘째 주에는 아이디어가 구체화 되었으니 아이디어를 다이어그램으로 표현하는 것을 실습하였습니다. 대표적으로 유스케이스 다이어그램이 쓰이고 저희 팀도 유스케이스 다이어그램으로 아이디어를 명세화했습니다. 이때 TDD(테스트 주도 개발)의 형식으로 아는 것과 모르는 것을 나누어 유스케이스를 작성했습니다. 아는 것은 다른 팀원이 이해할 수 있게 자세히 설명하였고, 모르는 것은 아는 것으로 만들기 위해 관련 조사와 서비스 구체화를 진행하였습니다. 결과물로 핵심 유스케이스 다이어그램을 도출해내었습니다. 핵심 유스케이스 다이어그램을 리뷰하면서 팀원들의 서비스에 대한 이해도를 확인했습니다.</p> <p>셋째 주에는 도출된 핵심 유스케이스 다이어그램으로부터 세부 기능을 정의한 구체화된 유스케이스 다이어그램을 작성하였습니다. 이때 각 유스케이스의 상세 설명도 작성하였습니다. 멘토님이 핵심 유스케이스 다이어그램이 extends를 많이 사용해서 extends보다는 서브 유스케이스 다이어그램</p>		

<p>실습내용</p>	<p>을 작성하라는 피드백을 주셨습니다. 그에 따라 관련 서브 유스케이스를 작성하였습니다. 그리고 유스케이스 시나리오를 작성하였습니다. 마지막으로 팀원들 서비스에 대한 이해를 확인하기 위해 서로 작성한 유스케이스에 대해 리뷰와 피드백을 진행하였습니다.</p> <p>마지막 주에는 명세화된 다이어그램을 통해 프로토타이핑을 작성하였고, 유스케이스 시나리오를 더 구체화하기 위해 퍼소나를 정의하고 그에 따른 시나리오를 작성했습니다. 그리고 유스케이스 다이어그램을 기반으로 Figma와 Adobe XD를 사용하여 프로토타입을 제작하였습니다. 주요 기능이 잘 드러나도록 프로토타입을 작성하라는 멘토님의 피드백으로 주요 기능에 중점을 두어 프로토타이핑을 하였습니다. 최종 발표를 위해 PPT를 작성하였고 결과보다는 과정에 중점을 두어 발표를 준비하라고 멘토님이 피드백 해주셨습니다.</p>
<p>실습 전후의 차이점 (개선사항)</p>	<p>실습 이전에는 팀 프로젝트를 함께 있어서 아이디어가 나오면 그에 따라 개발과 구현에 관련된 회의만 진행하였습니다. 다시 말해, 개발 위주의 프로젝트만 진행하였습니다. 개발 위주의 프로젝트를 진행하면 조금 더 빨리 만들고 결과물을 빨리 볼 수 있겠지만, 팀이 향하는 방향이 개인이 바라보는 방향과 다를 수 있습니다. 이를 개발 중간이나 개발이 끝난 뒤에 인지하게 되면 개발한 서비스는 최초의 서비스 의도와 다를 수 있습니다. 이런 문제를 항상 가지고 개발을 하였습니다. 하지만 실습 이후 아이디어에 대한 시장조사의 중요성과 이를 명세하여 향후 개발의 지표로 삼는 것이 더 좋은 서비스를 만들 수 있다는 것을 알게 되었습니다. 시장조사를 통해 다른 서비스의 장점을 가져오고, 단점은 보완할 수 있습니다. 아이디어를 다이어그램으로 구체화하면 팀원들과의 소통이 좀 더 원활하게 진행되고 이를 바탕으로 서로 바라보는 서비스의 방향을 통일시킬 수 있습니다. 그리고 명세화된 문서는 개발과정에서 정확히 어떤 프로그램을 만들어야 하는지 알려주는 지표가 됩니다. 이러한 점을 배워 향후 프로젝트 진행 시 기획과 설계에 중점을 두어 더 나은 서비스를 개발할 수 있을 것입니다.</p>
<p>향후 진로계획</p>	<p>현장실습을 통해 소프트웨어 개발 프로세스에 대한 여러 조언과 학습하였습니다. 향후 프로젝트에 조언과 학습한 것을 토대로 더 좋은 서비스를 개발할 것이고, 이를 개발자 취업에 활용할 예정입니다.</p>
<p>건의사항</p>	<p>건의사항 없습니다.</p>

※ 본문 내용은 A4용지 2~3매 내외로 자유롭게 작성

주간보고서				
성명	고대은		학과/전공	컴퓨터공학전공
실습기간	2022.01.03.-2022.01.28		학번	2017108246
실기 기관명	카카오		기관담당자	이재승 ①
실 습 내 용	구분	월/일(요일)	실습사항(교육 및 실습내용)	
	( 1 )주차	1/3(월)	카카오트랙 OT 및 팀 구성과 PM 선정	
		1/4(화)	아이디어 회의	
		1/5(수)	시장조사 및 아이디어 선정	
		1/6(목)	선정된 아이디어의 핵심 기능 명세화 및 자료조사	
		1/7(금)	선정된 아이디어의 핵심 기능 명세화 및 자료조사	
	( 2 )주차	1/10(월)	아이디어에 대해 아는 것과 모르는 것 정의 - TDD	
		1/11(화)	아이디어의 핵심 유스케이스 다이어그램 작성	
		1/12(수)	핵심 기능별 시장조사 및 기능의 장점 및 특징 정의	
		1/13(목)	아이디어의 핵심 유스케이스 다이어그램 작성	
		1/14(금)	기능별 유스케이스 다이어그램 작성 및 리뷰	
	( 3 )주차	1/17(월)	구체화된 서브 유스케이스 다이어그램 작성	
		1/18(화)	구체화된 서브 유스케이스 다이어그램 작성	
		1/19(수)	각 유스케이스의 설명 작성	
		1/20(목)	유스케이스 시나리오 작성	
		1/21(금)	서브 유스케이스 다이어그램 리뷰 및 피드백	
	( 4 )주차	1/24(월)	퍼소나 및 서비스 시나리오 작성	
		1/25(화)	웹/앱 화면설계 및 UX/UI 디자인	
		1/26(수)	프로토타이핑 및 PPT 제작	
		1/27(목)	프로토타이핑 및 PPT 제작	
		1/28(금)	최종 발표 및 회고	

※작성요령

1. 한달동안 수행한 주요업무에 대한 내용과 소감 그리고 현장에서 느낀 점, 향후계획 및 참고사항 자유기재
2. 동일한 업무가 반복되더라도 공백없이 매일 기입하는 것을 원칙으로 함
3. 현장방문 지도 시 본 보고서 작성에 관한 확인 및 지도를 대비하여 성실하게 작성해야 함

출석부					
성명	고대은			학과/전공	컴퓨터공학전공
실습기간	2022. 1. 3. ~ 2022. 1. 28.			학번	2017108246
실습기관명	카카오			기관담당자	이재승 ①
실습내용	<input type="checkbox"/> 출석 : _20_일 / <input type="checkbox"/> 결근 : _____일 / <input type="checkbox"/> 지각 : _____일				
	구분	월/일	요일	출결내용	비고
	(1)주차	1/3	월	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/4	화	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/5	수	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/6	목	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/7	금	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
	(2)주차	1/10	월	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/11	화	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/12	수	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/13	목	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/14	금	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
	(3)주차	1/17	월	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/18	화	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/19	수	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/20	목	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/21	금	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
	(4)주차	1/24	월	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/25	화	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/26	수	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/27	목	출석( O ), 결석( ), 지각( )	
		1/28	금	출석( O ), 결석( ), 지각( )	

※ 출석부는 실습기관 담당자가 직접 체크하여 주시기 바랍니다.

학 생 평 가 서					
실 습 생	소 속	공과대학 컴퓨터공학전공			
	학 번	2017108246	성 명	고 대 은	
	실습기간	2022. 1. 3. ~ 2022. 1. 28.			
실습기관	업 체 명	카카오		주 소	제주특별자치도 제주시 첨단로 242, 카카오페이스닷원
	현장지도 책 임 자	직 위 (연락처)	이사 (02-6718-0508)	성 명	이 재 승 (인)

평 가 항 목	평 가				
	20점	17점	14점	12점	8점
1. 실습태도(실습에 임하는 근면성 포함)					
2. 작업 및 실험능력 (작업에 대한 신속, 정확, 완결성, 창의성)					
3. 현재 실습내용에 대한 지식과 기술의 정도					
4. 협동심 및 직원, 실습생 상호간의 원만한 인간관계					
5. 실습 중 혹은 후 각종 기자재의 관리 철저와 실습장을 정리 정돈하는 태도					
합 계	점				

※ 이상의 결과로 이 학생의 실습에 대한 평가를 총체적으로 표현하면 다음과 같습니다.

대단히 우수하다 (100 ~ 90점)	우수하다 (89 ~ 80점)	보통이다 (79 ~ 70점)	보통이하다 (69 ~ 60점)	불만족스럽다 (59점 이하)

※ 비 고 : 각 항목에 대하여 해당 평가란에 ○표해 주십시오.

※ 실습 평가 결과 59점 이하인 경우에는 소정의 현장실습과정을 미이수한 것으로 처리합니다.

제주대학교 귀하