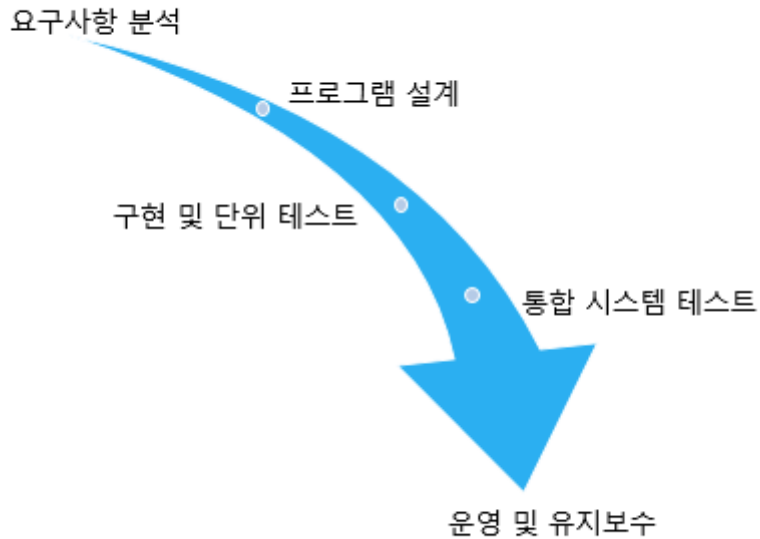


프로젝트 방법론 (생명 주기)

폭포수 모델

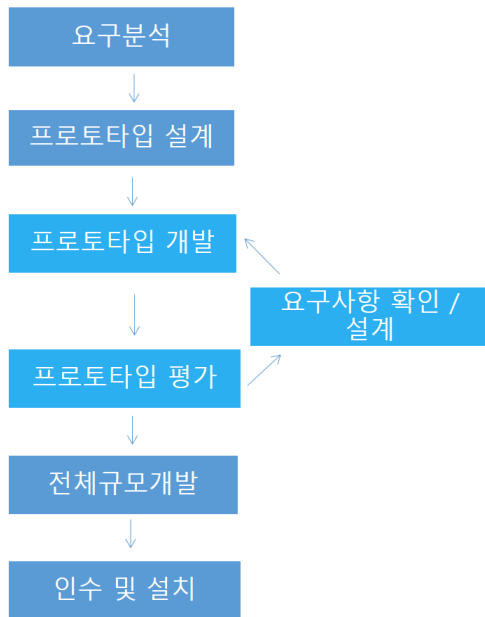
하향 접근 방식으로 순차적으로 개발하는 방법 모델



- 가장 오래되고 널리 사용되는 방법
- 프로세스가 단순하여 쉽게 적용 가능하다.
- 중간 산출물이 명확하고 관리하기 좋다.
- 두 개 이상의 과정이 병행 수행 되거나 이전 단계로 넘어갈 수 없다.
- 개발 과정 중 발생하는 새로운 요구를 설계에 반영하기 힘들다.

프로토 타입 (원형 모델)

시스템의 주요 기능을 개발 초기에 실제 운영 가능한 샘플을 만들어 테스트 후 전체 시스템으로 확장하여 구현하는 방법 모델



- 요구사항 변경이 쉽다.
- 고객과 사용자가 함께 평가한 후 개발 될 소프트웨어의 요구사항 명세를 완성하여 사용자와 개발자 사이의 이해를 돕는다.
- 샘플과 최종 결과물의 차이가 생길 수 있다.

나선형 모델

시스템 개발 시 위험을 최소화하기 위해 점진적으로 완벽한 시스템으로 개발해 나가는 방법 모델



- 모든 과정을 고객과 의사소통을 하며 진행
- 폭포수, 원형 모델에 비해 상대적으로 복잡하다.
- 위험 분석 단계에서 위험 요소들을 하나씩 제거해 나감으로써 완성도를 높임
- 대규모 시스템 및 위험 부담이 큰 시스템 개발에 적합하다.

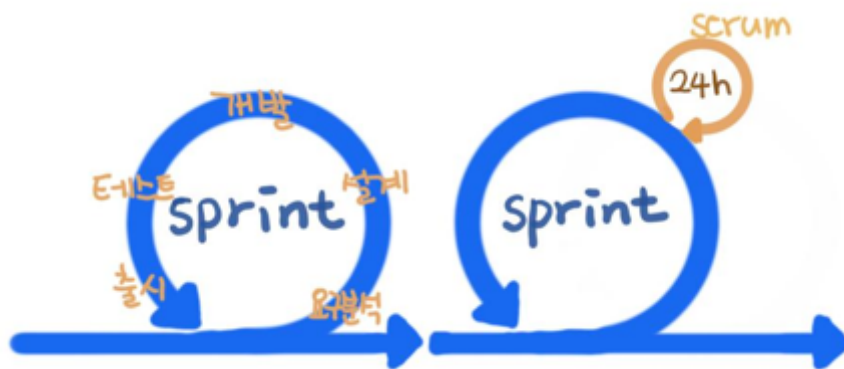
애자일

프로세스, 도구보다는 사람과 상호작용을
광범위한 문서보다는 실제 작동하는 제품을
계약 협상보다는 고객 협력을
계획을 따르기보다는 변화 대응을

이 말은 왼쪽에 있는 것들도 가치가 있지만
오른쪽에 있는 것에 더 가치를 둔다는 것이다.

스크럼

작은 목표를 짧은 주기로 반복적, 점진적으로 개발하는 방법론



- 작은 개발 주기(sprint)로 실제 동작할 수 있는 결과물 도출
- 개발 주기마다 적용할 기능이나 개선할 목록을 제공
- 매일 15분 정도 scrum meeting을 가짐
- 사용자 피드백을 빠르게 적용할 수 있음.