

# 팀 Go-Getter : Sell the Passion 프로젝트 계획서

이정원 dlwjddnjs66@naver.com  
백동선 baek6353@sogang.ac.kr  
이승민 seungmin9504@naver.com  
성시철 cdltlehf@naver.com

## 1 개요

### 1.1 프로젝트 명

본 프로젝트의 명칭은 “**Sell the Passion**”이라 한다.

### 1.2 프로젝트 기간

- 프로젝트 기간 : 2020.04.17 - 2020.06.24

### 1.3 프로젝트 목적

- Sell the Passion 서비스를 위해 필요한 DB구축
  - 이메일, 비밀번호 등의 계정 정보
  - 후원자, 피후원자, 목표 및 금액이 저장되어있는 후원관계 DB
- 사용자가 등록한 목표를 등록하면 적절한 후원자를 설정하여 후원자-피후원자 관계를 형성함
- 후원자가 피후원자를 후원할수 있는 간단한 결제방식 제공
- 후원자가 피후원자를 상호 평가하여 이후 매칭에 반영할 수 있는 기능

### 1.4 프로젝트 기대효과

내가 설정한 목표에 대해 달성 여부를 확인하고 평가해주는 후원자를 찾아주어 목표달성률이 높아질 수 있도록 도와준다.

- 후원자, 피후원자 관계를 형성하여 목표달성에 강한 동기부여를 제공함
- 사진 인증 과정을 통해 달성 여부에 관한 객관적인 기준을 제공함
- 후원 금액을 설정하여 자신이 세운 목표에 대한 책임감을 부여함
- 후원을 받음과 동시에 자신도 후원자가 되어 상호적으로 동기를 부여할 수 있음

## 2 프로젝트 범위

### 2.1 작업명세서

#### 1. 개발환경 구축

- GitHub를 통한 프로젝트 관리
  - <https://github.com/chelgangtak/Sell-the-Passion>
- 팀 공용 Google Firebase 계정 생성
  - capstonedesign2020@gmail.com
- Flutter 개발을 위한 작업환경 구축
  - Android Studio, Visual Studio Code

## 2. 서버 및 데이터 베이스 구축

- 이메일을 통한 로그인 로그아웃 기능 구현
- 계정 DB 구축 및 관리

## 3. 결제시스템 구축

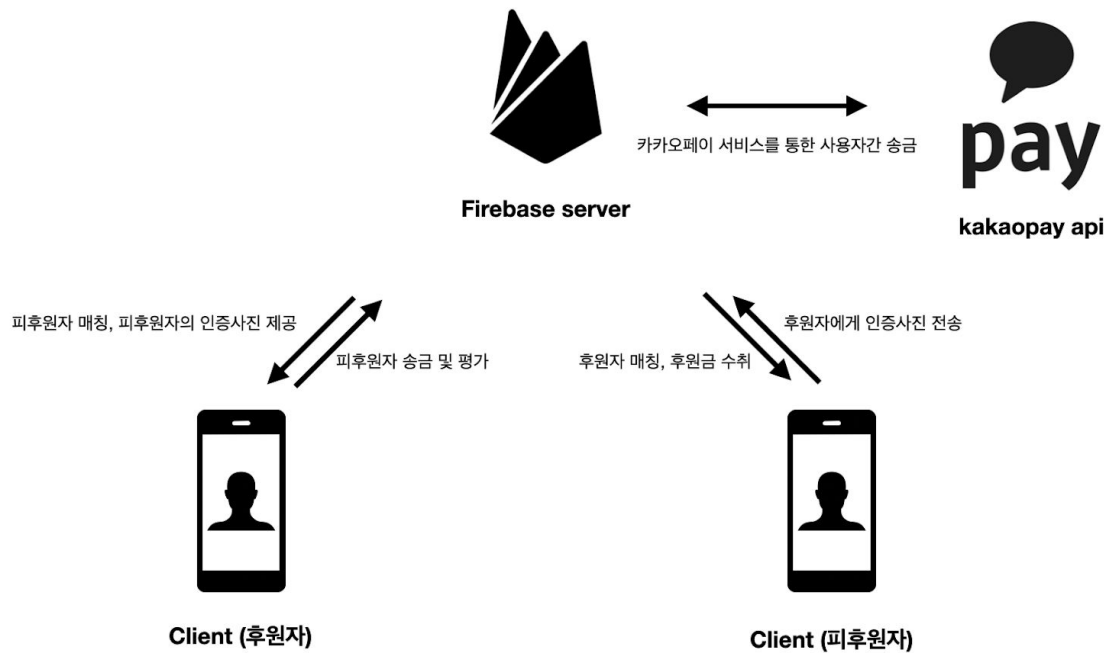
- 카카오 API를 통한 후원금액 결제 기능 구현

## 4. 어플리케이션 UI 디자인

- 기능에 따라 화면 하단에 메뉴를 구성
- 인스타그램처럼 메뉴의 가운데에 목표 생성 버튼을 배치
- 홈 화면에 진행중인 목표를 타임라인 형식으로 구성

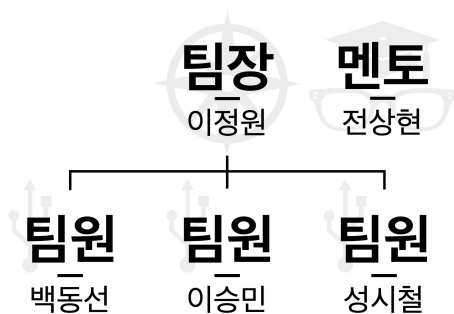
### 3 시스템 구축 환경

#### 3.1 소프트웨어 구성도



### 4 프로젝트 추진체계

#### 4.1 프로젝트 수행 조직도



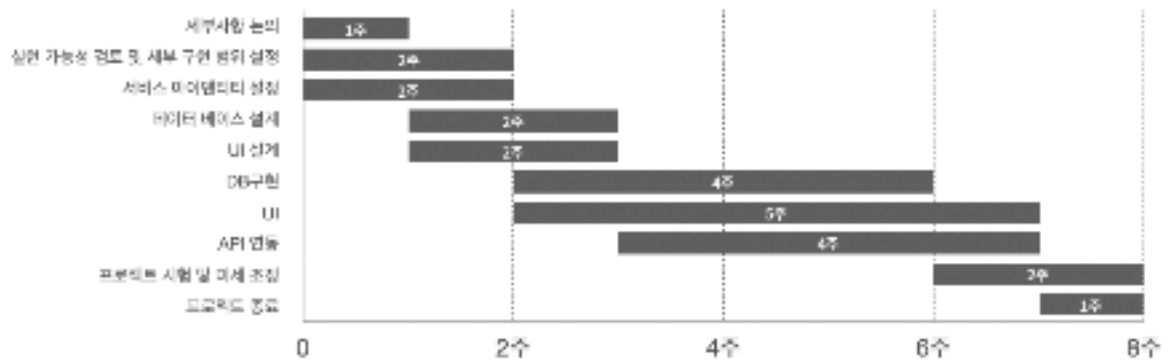
#### 4.2 조직별 역할

역할	세부사항	담당자
프로젝트 매니저	- 프로젝트 총괄 - 시스템 개발방향 조절 - 기획 주요사항 최종 결정	이정원

개발	- 기획에 따른 프로젝트 개발	이정원, 성시철, 백동선, 이승민
기획	- 요구 사항에 따른 개발 방향 설정 - 시장조사	성시철, 이승민
문서화	- 진행과정 문서화 - 회의록 작성	백동선
기술지원	- 개발 기술 피드백	전상현 멘토

## 5 관리 프로세스 계획

### 5.1 작업 계획



내용	시작일	종료일
세부사항 논의	20.04.17	20.04.24
세부 구현범위 설정	20.04.07	20.05.01
서비스 아이덴티티 설정	20.04.07	20.05.01
데이터베이스 설계	20.04.24	20.05.08
UI설계	20.04.24	20.05.08
데이터베이스 구현	20.05.01	20.05.29
UI구현	20.05.01	20.06.05
API연동	20.05.08	20.06.05
프로젝트 시험 및 미세 조정	20.05.29	20.06.12
프로젝트 종료	20.06.05	20.06.12

### 5.2 산출물 검수 계획

팀 내에서 테스트 및 디버깅 과정을 거친 후 최종적으로 멘토님께 검수를 받는다.

## 6 프로젝트 관리

### 6.1 프로젝트 보고 계획

구분	보고내용	보고주기 및 기한	참석자
착수보고	개발 범위와 개발 기간의 명시	착수 당일	수강생 전원
진행보고	기간동안 발생한 이슈와 해결내용 기간동안 구현 혹은 변경된 내용	해당 기능 개발 중 2-3일에 한번	Go-Getter 팀
완료보고	프로젝트 완료 내역 보고	프로젝트 검수일	수강생 전원

### 6.2 위협관리 방안

위협 요소	해결 방안
예산 문제	학교에서 지원하는 예산 범위 내에서 해결할 수 있도록 한다.
인력 문제	현직에서 근무하시는 멘토님과 활발히 연락하여 개발에 관한 조언을 구한다.
일정 문제	효율적으로 역할을 분담하여 신속하게 개발이 이루어지도록 한다.

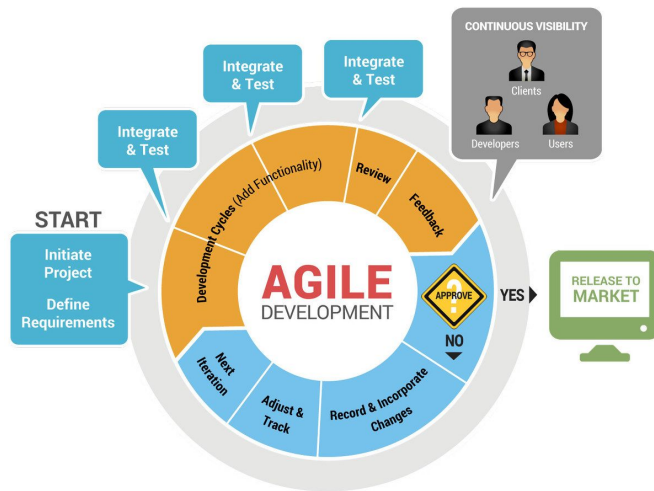
### 6.3 이슈 및 변경관리

- 협업 도구(Git)을 사용하여 개발 도중 변경사항에 대하여 적절한 대처가 이루어지도록 한다.
- 매주 정기적으로 회의를 열어 변경된 사항이나 이슈에 대해 얘기를 한다.
- 급한 경우에는 카카오톡 단체방에서 문제제기를 한다.

### 6.4 테스트 방안

- 테스트 환경: 안드로이드 에뮬레이터, iOS 시뮬레이터, 실제 안드로이드 및 iOS 기기
- 테스트 항목: 회원가입·로그인 기능, 후원자 매칭 기능, 사진 전송 기능, 결제 기능

## 7 표준 및 개발 절차



결제 시스템과 매칭 시스템이 어떤 식으로 작용할지 예측하기 어렵기 때문에, 잦은 출시와 수정을 거듭하는 애자일 방법론을 지향한다.

형식적이고 큰 프로젝트에는 현실적이지 못하다는 단점이 있지만, 소규모의 팀으로 이뤄지는 개발 특성상 단점보다는 장점이 클 것으로 예상된다.

## 8 개발 환경

- Flutter에서 어플리케이션 개발
- Google Firebase

## 9 문서화

- 매주 진행하는 회의에서 회의록을 작성한다.
- 만약 단체 특방에서 언급된 사항들은 따로 정리해서 회의록에 기록한다.

## 10 유지보수

- 유지 보수 영역: 애플리케이션
- 유지 보수 주기: 일정한 주기로 진행을 한다. 만약 긴급한 사항이 발생하였을 경우 긴급 보수에 들어간다.
- 유지 보수 요구: E-mail을 통해 문제점을 지적받는다. 또한 멘토분이나 팀원들로부터 문제점을 확인받는다.

## 11 설치, 인수

- 설치 전 에뮬레이터 환경에서 구현한 기능이 정상적으로 작동하는지 테스트한다.
- 실제 모바일 기기에 설치한 후 발생하는 문제점은 없는지 최종적으로 점검한다.