

프로젝트명: 과제출하자

프로젝트정의서

문서번호: M020

Version 1.1

김민영

Task Management

Smart IT

프로젝트정의서		프로젝트 명: 과제출하자	
		시스템 명 : TM	
단계 명: 프로젝트시작단계	활동 명: 프로젝트계획	작업 명: 프로젝트확정	
문서번호 : M020	작성자 : 김민영	작성일: 2019/10/07	버전: 1.1

목차

1. 프로젝트 목적	4
2. 프로젝트 범위	4
3. 프로젝트 제한 사항	4
4. 프로젝트 수행 접근 전략	4

프로젝트정의서		프로젝트 명: 과제출하자	
		시스템 명 : TM	
단계 명: 프로젝트시작단계	활동 명: 프로젝트계획	작업 명: 프로젝트확정	
문서번호 : M020	작성자 : 김민영	작성일: 2019/10/07	버전: 1.1

1. 프로젝트 목적

본 프로젝트는 학생, 교수가 과제에 대해 의사소통 할 수 있고 과제 제출 및 관리에 대한 서비스를 알아보기 쉽고 이용하기 편한 인터페이스로 제공하는 것을 목적으로 한다.

2. 프로젝트 범위

프로젝트의 범위는 크게 2 개의 게시판 (자유 토론, 과제 관리)을 대상으로 한다.

각각의 업무활동을 요약하면 다음과 같다:

- 자유 토론이란, 전체 글에서 카테고리를 통해 수업 선택이 가능하고 수업마다 과제에 대한 공지, 질의 응답 글 작성, 검색기능이 가능하다.
- 과제 관리란, 수업 선택이 가능하며 선택한 수업 내에서는 개인 과제/조별 과제로 나눈 것을 말한다.
- 개인 과제에서는 학생의 기본정보(학번, 이름)와 과제 제출, 제출일, 결과 등을 알 수 있도록 한다.
- 조별 과제에서는 조에 대한 정보, 학생의 기본정보(학번, 이름)와 과제 제출, 제출일, 결과 등을 알 수 있도록 한다.

본 프로젝트에서 개발되어야 하는 산출물은 다음과 같다:

- 커뮤니티 게시판
- 학생이 정보를 입력하고 과제 제출이 가능한 테이블 형식 게시판

3. 프로젝트 제한 사항

본 프로젝트는 프로젝트의 수행에서부터 종료 후 운영까지 다음의 제약사항을 준수해야 하거나 고려해야 한다:

- 본 프로젝트는 개발자가 front-end 와 back-end 까지 구축 가능하다고 가정한다.
- 만약 개발이 어렵다고 판단될 시 업체에서 솔루션을 받거나 개발 시간을 늘리는 등 다양한 방법을 모색한다.

* 프론트엔드(front-end) - UI /UX (HTML, CSS, Java Script 등 웹 상에서 보여지는 것)

* 백엔드(back-end) - 서버 , DB 등

4. 프로젝트 수행 접근 전략

프로젝트를 수행함에 있어서 다음의 기본적인 전략에 따라서 프로젝트를 수행하도록 한다:

- 프로젝트는 1 차례의 반복을 통해서 개발된다. 각 반복에서는 반드시 release 가 생성되어야 하며, 반복은 최소 1 주에서 3 주로 한다.
- 요구획득, 아키텍처, 점진적 개발 및 인도 단계의 산출물의 품질을 보장하기 위해 아래의 품질 평가 방안을 기준으로 품질 수준을 유지한다.

품질관리 대상	품질측정방안	합격수준	비고
요구획득 산출물	ISO9126 에 따른 항목 점검	98%이상	
아키텍처 산출물	ISO9126 에 따른 항목 점검	98%이상	

프로젝트정의서		프로젝트 명: 과제출하자	
		시스템 명 : TM	
단계 명: 프로젝트시작단계	활동 명: 프로젝트계획	작업 명: 프로젝트확정	
문서번호 : M020	작성자 : 김민영	작성일: 2019/10/07	버전: 1.1

점진적개발 산출물	ISO9126 에 따른 항목 점검	98%이상	
인도 산출물	ISO9126 에 따른 항목 점검	98%이상	

※ ISO9126 : 소프트웨어 품질 평가 국제 표준으로 소프트웨어 품질 모델은 1 단계 6 개의 품질 특성을 구별하고 각 품질특성은 계층적으로 세분하여 총 21 개의 품질 부특성으로 구성되어 있다.

- **기능성(Functionality)** : 제품설명서 및 사용자문서에 규정된 기능 및 성능을 정확하게 충족하는지 여부를 평가
 - 적합성, 정확성, 상호 운영성, 보안성, 준수성
- **신뢰성(Reliability)** : 소프트웨어를 특정 조건에서 사용할 때 요구되는 성능 수준을 유지하는지 여부를 평가
 - 성숙성, 오류허용, 회복성, 준수성
- **사용성(Usability)** : 소프트웨어를 사용할 때 사용자에게 의해 쉽게 이해되고, 학습할 수 있게 하는 능력 평가
 - 이해성, 학습성, 운용성, 친밀성, 준수성
- **효율성(Efficiency)** : 소프트웨어를 운영할 때 사용되는 자원을 적절하고 효율적으로 운영하는지 여부 평가
 - 시간반응, 자원효율, 준수성
- **유지보수성(Maintainability)** : 소프트웨어의 수정, 개선 등 소프트웨어를 쉽게 변경할 수 있는 능력 평가
 - 분석성, 변경성, 안정성, 시험성, 준수성
- **이식성(Portability)** : 소프트웨어 사용환경을 한 환경에서 다른 환경(H/W, OS 등의 변경)으로 바꿀 수 있는 능력
 - 적응성, 설치성, 부합성, 대체성, 준수성