Java Framework & 안드로이드 개발자 과정 109기 따주하기 프로젝트

2016.06.16



0. Project 취지





1. 비즈니스 모델 선정



문제

- 1. 내원을 통해 자신의 문제를 외부에 노출 하고 싶지 않음.
- 거동 불편, 신체 장애, 상담 회기 중해외 등으로 부득이하게 나갈 경우, 내원이 불가.
- 3. 내담자와 달리 연락 할 방도가 없어 상담 자의 개인정보(핸드 폰 번호 등)가 노출.
- 4. '심리상담' 자체가 거 창하여 심리적 거리 가 있어 내원을 꺼림.

기존대안

- 상담센터에 직접 내원 해야만 상담 가능.
- 상담전문가나 치료전 문가들에게 비밀수호의 무가 있을 뿐 국내에 법 적인 제재는 없음.

솔루션

직접 상담센터까지 오지 않아도 상담이 가능한 환경을 구축하여, 물리적/심적 거리를 좁힘.

핵심지표

- 매출
- 내담자 가입 현황
- 상담 후 치료로 연결 되는 숫자

고유의 가치제안

센터에 간다는 사실을 노출하고 싶지 않거나, 거동이 불편하거나, 외국에 있어서 상담을 받고 싶어도 받지 못하 는 등, 시간과 공간 제약을 벗 어나 온라인으로 전문

가에게 상담을 받을 수

있는 상담 전문 사이트.

상위 개념

- 헬로스마일
- 허그맘

경쟁 우위

상담자의 스케줄을 보고 직접 상담이 가능한 시간대의 상 담자를 선택하여 온 라인으로 상담 가능

고객군

- 심리상담을 받아보고는 싶지만 심리적 거리가 있어 센터 방문이 어려운 모든 사람. - 고객군을 온라인시장까지확대하고자 하는 사업가. - 개인 정보를 노출하는 것이 싫은 모든 상담자/치료자.

얼리어답터

외롭고 너무 힘든데, 전문적 인 상담을 받을 수 있는 곳 없나요? 엄마도 함께 할 수 있으면 더 좋구요! - 히키코모리라서 집 밖에 나가는 거 싫은데...그래도 온라인은 괜찮으니까...상담 받아봐도 괜찮을 것 같다.. - 내 카톡 말고 그냥 내가 일하는 센터를 통해서 대신

내담자와 연락하는 방법은

없을까?

- 해외에서 혼자 공부해서

채널

- 모바일
- 앱

비용구조

- 1. 고정비: 서버, 임대료, 전기세, 외부 API 사용비
- 2. 변동비 : 인건비

수익원

- 초기상담(개인상담/집단상담)
- 검사
- 치료

2. 마일스톤 정의 (1/2)



마일스톤 명	기간	마일스톤 정의	마일스톤 목표 이미지	비고
발주	5 working days	■ 프로젝트를 수행하기 위한 요구사항을 수집하는 단계	 본 프로젝트의 성공적 개발을 위해 중요 이해관계자를 식별하고 가장 적합한 요구사항을 수집하여 프로젝트 성공의 기반을 마련한다. 	
셋업	3 working days	■ 개발 환경(H/W & S/W) 구 축	 프로젝트의 목표에 맞춰, 구현 기간 중 본 프로젝트가 차질 없이 진행될 수 있 도록 개발 환경을 구축한다. 	
요구분석	1 week	 요구사항이 명확화되고 팀 작업의 툴이 결정 	 이해관계자와의 합의 하에, 목표 성과 물의 청사진이 나와서 팀원 모두가 구 현해야 할 명확한 목적을 공유한다. 	
구현	12 working days	 성과물이 목표 기간내에 에 러 없이 산출될 수 있도록 팀원이 각자의 역할을 수행 	 이해관계자와 합의한 기간 안에 내용 이 충실히 이행됨을 목표로, 철저한 공 정 관리 하에 각 팀원이 긴밀한 협업 하에 작업한다. 	
종료	3 working days	Lessons Learned	 각 팀원이 맡았던 내용을 공유하고 추 후 프로젝트에서의 시행착오를 줄인다. 	

2. 마일스톤 정의 (2/2) – 각 마일스톤별 7알파 상태 설정



알파상태	Cust	omer	Solu	ition	Endeavour		
배열하기 마일스톤 정하기	이해관계자	기회	요구사항	소프트웨어시스 템	팀	작업방식	작업
	식별	기회 식별	개념정의	아키텍처 선정	팀요건 정의	원칙수립	과업확정
발주	대표선출	솔루션 필요성 확인	범위정의		팀 구성	작업방식확정	사전준비
	작업 참여	솔루션가치확인					
					팀 빌딩	시범적용	작업시작
셋업							
	배포 기준합의	솔루션 타당성 검증	요건정의	아키텍처 검증		전체적용	
요구분석			요건 합의				
	배포 합의	솔루션 개발	요건 구현	사용가능	작업수행	작업방식화 내재화	작업진행
구현	사용 만족		니즈 충족	배포준비			목표달성
종료							작업종료
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·							

3. 마일스톤별 세부 타스크 및 산출물 정의



마일스톤 명	수행타스크	수행 산출물	비고
발주	 이해관계자와 기회를 식별 – 솔루션의 필요성과 가치 확인 요구사항의 개념과 범위 정의 및 아키텍처 선정 팀 멤버 구성 및 업무 정의 원칙 수립, 작업방식과 과업을 확정 사전 준비 	 제안서 프로젝트 일정관리(공정표) 팀 조직도 및 업무분장 	
셋업	• 작업수행을 위한 개발환경 세팅 및 개발 작업 시작	1. 개발환경 세팅 문서	
요구분석	 팀 작업의 명확한 방향성 제시 및 솔루션 타당성 검증 요구사항, 제공되는 가치가 명확화 모든 팀의 멤버가 작업 수행 툴 사용 	1. 프로젝트 기능정의서 2. 벤치마킹 보고서 3. 스토리보드 4. 객체모델(Use Case Diagram) 5. ER Diagram(논리모델)	
구현	 팀원은 불을 사용하여 작업 수행 팀은 변화하는 상황에 지속적 대응 팀은 공정 관리를 통하여 작업을 통제 목표 시스템을 위한 충분한 요구사항이 구현 기회를 해결해주는 사용가능한 솔루션의 배포준비완료 합의 후 배포준비 이해관계자 대표가 사용 후 피드백 및 만족 	1. 이해관계자 MOM 2. ER Diagram(물리모델)	
종료	 팀원 리뷰 후 시행착오 교훈을 기록 관련 문서 정리 후 팀 해산 	1. Lessons Learned	

3-1 수행산출물 : 발주



1. 제안서

주제 선정

내담자와 상담자 모두를 위한 온라인 심리상담 사이트.

주제 타당성

내담자와 상담자 모두에게 온라인을 통한 심리상담에 대한 니즈가 상승하는 추세.

- 최근의 심리학의 화두 : '학교 밖 아이들', '고령화 사회', '개인이 파편화된 사회'

벤치마킹

항목	기존 심리상담센터 웹사이트						
목적	- 일반인(내담자)의 상담센터 내원을 위한 안내 및 홍보 역할 - 간단한 상담(게시판, sms 형태)						
장점	- 회원 가입이 필요 없음.						
단점	직접 내원을 해야만 상담이 가능						
	1) 내담자 - 자신의 문제를 외부에 노출할 수 밖에 없음 거동 불편하거나 원거리의 경우 내원이 어려움 '심리상담센터'에 대한 심리적 장벽	2) 상담자 - 내담자와 달리 연락할 방도가 없어 상담자의 개인정보 (핸드폰 번호 등)가 노출 내담자가 처음 내원을 해서 설문조사 : 상담 직전에 제 출하기 때문에 검토 시간이 부족함.					

제안

요구사항	SW System
 상담전문가의 개인 정보 보호 내원이 어려운 사람들을 위한 상담 기회 내담자의 프라이버시 보호 및 접근성 상승 	 웹사이트 상에서 예약-결제 웹사이트 상에서 자료 전송 웹사이트 상으로 상담(채팅) 구현

3-1 수행산출물 : 발주

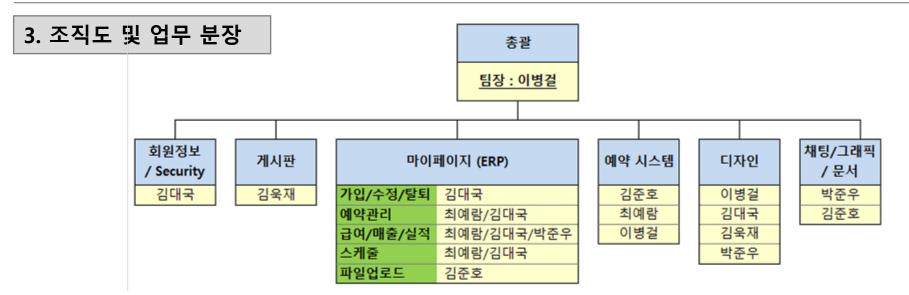


2. 공정표



3-1 수행산출물 : 발주





이름	직 책	답당		역 할	이 름	직 책	담당		역 할
에 금	77	영 역	분 야	72	5 5	7 7	영 역	분 야	7 2
이병걸	팀장		Front/Back	감독, 설계	박준우		소개 동영상/그래픽/디자인	Front/Back	설계 및 코딩
		예약 시스템		및 코딩			[ERP] 급여/매출/실적		
		문서					온라인 상담		
71.0.111	⊔ EITL	78.11.51		7			문서		
김욱재	부팀장	게시판	Front/Back	코딩					
		자가진단테스트			최예람		[ERP] 예약관리	Back	코딩
		디자인					[ERP] 급여/매출/실적		
							[ERP] 스케줄		
김대국	팀원	[ERP] 가입/회원정보/로그인/탈토	Back	설계 및 코딩			예약 시스템		
		[ERP] 급여/매출/실적							
		[ERP] 스케줄			김준호	팀원	예약 시스템	Back	코딩
		Security					[ERP] 파일업로드		
		예약관리					문서		

3-2 수행산출물 : 셋업



3. 개발환경 세팅

OS Window 7.0 이상 / Mac OS X El Capitan

DB Oracle 10g/11g

WAS Tomcat 8.0

IDE tools Eclipse Mars (4.5.0)

Language Java / JSP/Servlet / JS/CSS/jQuery

and MS Office, Paint Brush and iMovie

형상관리 Tool SVN



1. 프로젝트 기능 정의

상담센터에 직접 방문하지 않고도, 온라인 상에서 심리상담 전문가의 스케줄을 확인하여 상담을 예약, 웹사이트 상에서 온라인 상담이 가능하게 하여 상담자의 신원 정보를 보호.

Who	Where	What
내담자	예약하기 온라인 상담 파일 업로드	상담자/치료자의 스케줄에 따른 예약 온라인 상담 과제 업로드
상담자	마이페이지 온라인 상담	근무 스케줄 등록 / 내담자 관리 / 급여 및 실적 열람 온라인 초기상담
치료자	마이페이지 온라인 상담	근무 스케줄 등록 / 내담자 관리 / 급여 및 실적 열람 온라인 상담 치료
관리자	관리자 페이지	회원 전체 관리 / 예약 관리 / 급여 / 매출



2. 벤치마킹

벤치마킹 대상 : 심리상담 센터 헬로 스마일 홈페이지(http://www.hellosmile.kr/)

센터/전문가소개 / 예약안내/공지사항/온라인상담게시판/후기 이용안내 / 홍보 동영상 심리상담센터 헬로스마일 HELLOSMILE 明年中日 收建午至 부모만의 아시 저는 정도 你主味如此处 北柱 우리아이 잘 자라고 있는거 맞죠? 영유아발달검사

일반적 상담 및 치료내용 소개

상담/치료/검사 소개 배너

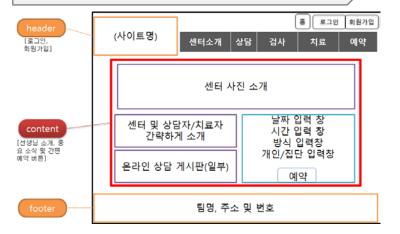






3. 스토리보드

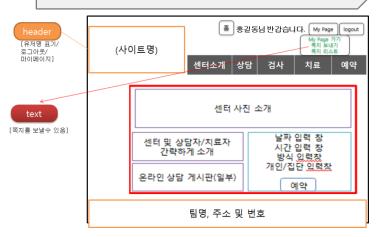
Main Frame (기본 - 로그아웃 상태)



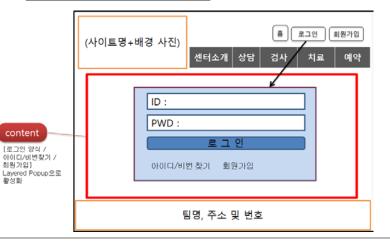
회원가입



Main Frame (기본 – 로그인 상태)



로그인 팝업창





3. 스토리보드(계속)

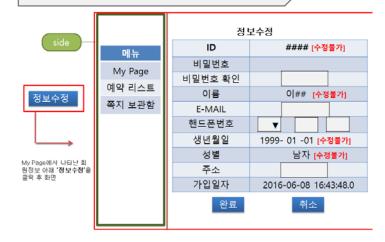
마이페이지 (회원정보 열람)



온라인 예약



마이페이지 (회원정보 수정)



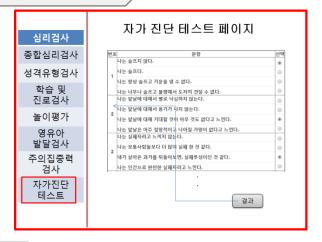
예약 확인



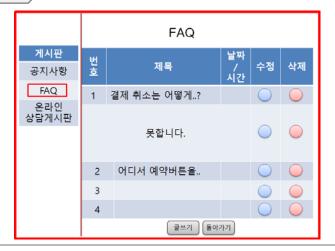


3. 스토리보드(계속)

자가진단 테스트



FAQ



공지사항



온라인 상담 게시판

	상담 게시판				
게시판 공지사항	번 호	제목	이름	등록일	답변여부
FAQ 온라인 상담게시판	3	우리 애가 많이 힘들어하는데 원 인을 모르겠어요 ㅠ	김욱재	5/25/2016 5:52:39 PM	답변대기
BENNE	2	부부상담 신청 합니다.	최예람	5/25/2016 5:50:38PM	답변완료
	1	말 더듬으로 인 해 힘듭니다.	이병걸	5/25/2016 5:52:39 PM	답변완료

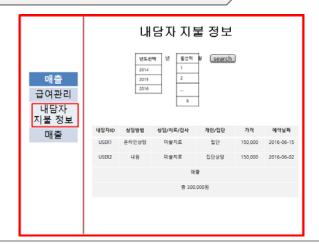


3. 스토리보드(계속)

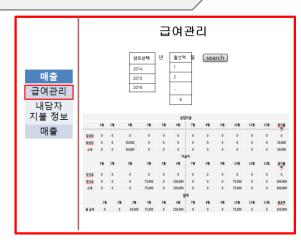
관리자 – 직원 스케줄



관리자 – 내담자 지불정보



관리자 – 직원 급여관리



관리자 – 매출





3. 스토리보드(계속)

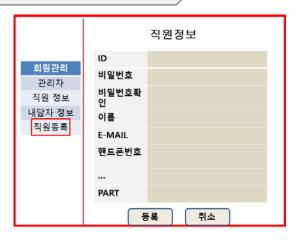
관리자 – 내담자 정보



온라인 상담 대기



관리자 – 직원 급여관리



온라인 상담

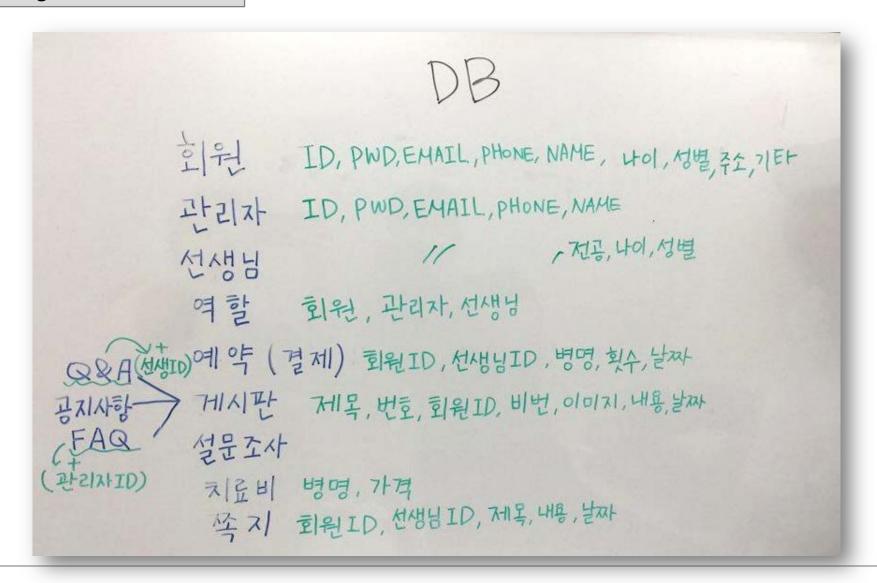




4. Use Case Diagram 관리자 모드 +접속 소개글 온라인 상담 ₹**보**기 내담자 +ERP 시스템 +접속 /접속 접속 +내담자만〉〉 농 온라인 상담게시판 관리자 प्राणाचा जाग +선생님 (접속 예약 +댓글은선생님과 내담자만 가능 -접속 정산 +접속 게시판 #남자 선생님 +접속 **₹관리자만 글쓰기 가능** +접속 예약리스트 +似りむりき 선생님만 스케출 확인 가능 공지사항 스케줄 및 예약 리스트 FAQ 선생님



5. ER Diagram 논리모델



3-4 수행산출물 : 구현



1. 이해관계자 MOM

참가자

- 이해관계자(클라이언트) : 박윤정 심리상담전문가 (헬로스마일)

- 기술팀:팀장 이병걸 외 5명(부팀장 김욱재, 박준우, 김대국, 최예람, 김준호)

1차 Meeting / 5월27일

기존 단점	예약 화면으로의 접근이 어려움
클라이언트 요청사항	예약 화면으로의 접근성
	긴급상담
	디자인 : 녹색 계열, 자연, 둥글게
팀원 측 질의 및 요청	기록의 적정선(DB 저장여부) : 파일 첨부 업로드/다운로드
	자가진단 테스트 로직
	스케줄이 확정되는 과정
	비밀보장과 내용 동의 여부
	예약하기/확인으로의 접근 방식
	직원 등록 절차 : 직원은 직접 가입 불가
	급여 / 매출 관련



1. 이해관계자 MOM(계속)

2차 Meeting / 6월9일

프로젝트명	'마주하기'
피드백 / 질의응답	메인구성 : 온라인 상담 삽입
	디자인 : 자연 or 모던풍
	선생님 소개 페이지
	상담페이지 영역 : 다이어트상담 등 창의적 주제
	예약 테이블 : 보호자추가
	관리자/상담자 : 예약테이블 같은 구성
	프로필 사진 촬영 협조

3차(최종) Meeting / 6월 15일

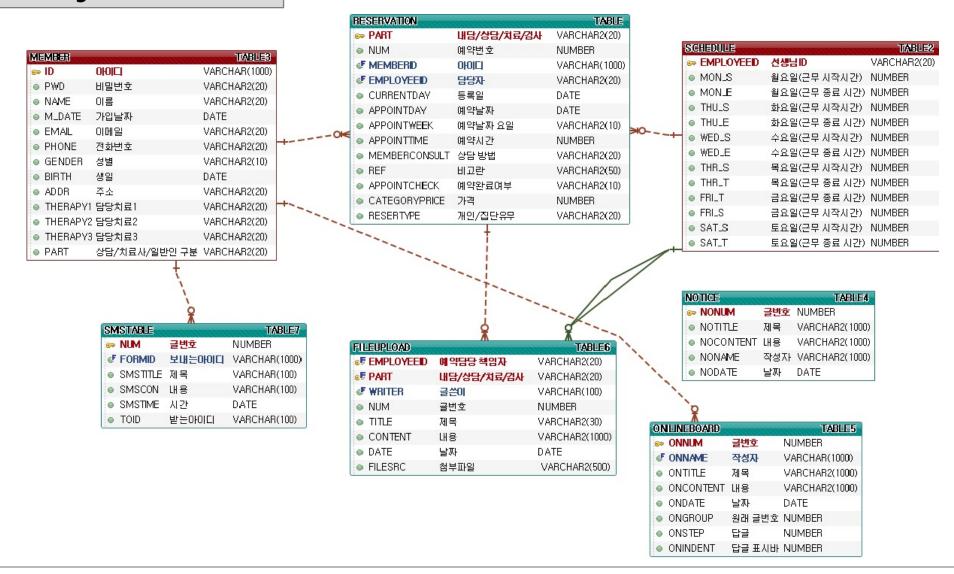
- Client Feedback

"IT의 문외한으로서, 이런 것이 실제로 가능하다는 점이 놀랍다. 온라인 상담은, 지금도 실제 수요가 있고 잠재 시장이 충분한데도, 환경이 갖춰지지 않아 아쉬워했던 아쉬워했던 부분이므로 실용화만 된다면 무조건 사용하고 싶다."

3-4 수행산출물 : 구현



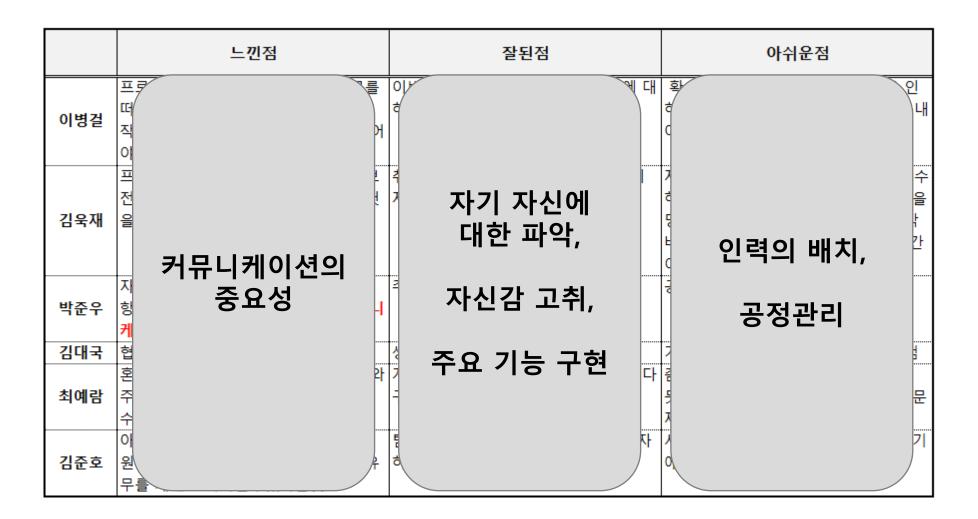
2. ER Diagram 물리모델



3-5 수행산출물 : 종료



1. Lessons Learned



4. Project Health Check - 종료 단계



CUSTOMER AREA

이해관계자	진행현황	성숙도
식별	0	√ 5.0
대표선출	0	√ 5.0
작업참여	0	√ 5.0
배포기준 합의	0	√ 5.0
배포합의	0	4 .0
사용만족	-	% 0.0

기회	진행현황	성숙도
기회식별	0	√ 5.0
솔루션 필요성 확인	0	√ 5.0
솔루션 가치 확인	0	√ 5.0
솔루션 타당성 검증	0	4 .3
솔루션 개발	0	4 .7
이익 발생	-	% 0.0



SOLUTION AREA

** 알파 상태와 체크리스트 탭 작성 시 자동 작성

** 성숙도는 5점 척도 입니다.

** 진행현황은 모든 체크 리스트가 체크되었을 때 완료임

요구사항	진행현황	성숙도
개념정의	0	√ 5.0
범위정의	0	√ 5.0
요건정의	0	√ 5.0
요건합의	0	4 .8
요건구현	0	4 .3
니즈충족	0	§ 3.3

소프트웨어 시스템	진행현황	성숙도
아키텍처 선정	-	0.0
아키텍처 검증	-	0.0
사용가능	0	√ 4.7
배포준비	0	4.0
운영	-	0.0
운영 종료	-	0.0

ENDEAVOR AREA

팀	진행현황	성숙도
팀요건 정의	0	√ 4.6
팀구성	0	4 .0
팀빌딩	0	√ 4.3
작업수행	0	4 .0
팀해산	-	% 0.0

작업	진행현황	성숙도
과업확정	0	√ 5.0
사전준비	0	√ 4.1
작업시작	0	√ 4.5
작업진행	0	1 3.7
목표달성	0	4 .0
작업종료	0	3.8

작업방식	진행현황	성숙도
원칙 수립	0	4 .0
작업방식 확정	0	4 .0
시범적용	0	4 .0
전체적용	0	4 .0
작업방식 내재화	0	§ 3.3
사용종료	-	% 0.0

- 니즈충족 : 실명인증 등의 기능은 기술적 한계로 인해 구현 불가.
- 작업진행 : 팀원 개개인의 능력이 파악되지 않은 상태에서 일이 분배되어 초기에 시행착오가 있었고 공정관리에 문제가 생김.
- 작업종료: 상기 이유로 공정관리에 차질이 생겨, 작업 종료시 필요한 작업의 수행이이 미비.
- 작업방식 내재화: 대부분 비전공자들로 구성되어 3주 안에 작업방식을 내재화시키기까지 시간이 부족.

결과 및 해결 방안

진단

5. 최종 마일스톤 재정의 (1/2)



마일스톤 명	기간	기간 마일스톤 정의 세부 타스크		산출물	
발주	5 working days	 참신하면서 팀원들의 능력으로 수 행 가능한 프로젝트를 선정하고 구 체적인 요구사항을 확인하여 준비 	 실제 상담센터에 근무중인 심리상담 전문가와의 미팅을 통해 현장에서 절 실하게 필요로 되어지는 요구사항을 확인 요구사항을 수행할 수 있는 공정계획 수립 및 팀 구성 	1. 프로젝트 일정관리(간트 차트) 2. 팀 조직도 및 업무분장	
셋업	3 working days	■ 개발 환경(H/W & S/W) 세팅	 프로젝트의 목표에 맞춰, 구현 기간 중 본 프로젝트가 차질 없이 진행될 수 있도록 개발 환경을 구축. 매일 아침 회의를 통한 커뮤니케이션 및 협업 기회 증대. 	1. 개발환경 세팅 문서	
요구분석	1 week	 이해관계자와의 미팅을 통해 직접 적인 요구사항을 분석 및 합의 	 사전에 준비한 스토리 보드를 토대로, 수차례에 걸친 이해관계자와의 미팅 후 피드백 수렴. 이해관계자와의 합의 하에, 목표 성과 물의 청사진이 나와서 팀원 모두가 구 현해야 할 명확한 목적을 공유한다. 	 프로젝트 기능정의서 벤치마킹 보고서 스토리보드 객체모델(Use Case Diagram) ER Diagram(논리모델) 	
구현	14 working days	기능 구현 중 팀원간 능력을 끊임 없이 재파악하여 업무를 재분배시간 지체	 이해관계자와 합의한 기간 안에 내용이 충실히 이행됨을 목표로, 철저한 공정 관리 하에 각 팀원이 긴밀한 협업 하에 작업한다. 	1. 배포확인서 2. 객체모델(Class Diagram) 3. ER Diagram(물리모델) 4. 사용설명서	
종료	2 working days	 예정대로 구현을 끝내고 각 팀원의 담당 부분을 팀원 전체가 함께 리 뷰 및 공유. 	 각 팀원이 맡았던 내용을 공유. 각자 느낀 점 등을 나누면서 프로젝트에서 필요로 하는 사항을 숙지 	Lessons Learned	

5. 마일스톤 재정의 (2/2) - 각 마일스톤별 7알파 상태 설정



알파상태	Customer		Solution		Endeavour		
배열하기 마일스톤 정하기	이해관계자	기회	요구사항	소프트웨어시스 템	팀	작업방식	작업
	식별	기회 식별	개념정의		팀요건 정의	원칙수립	과업확정
발주	대표선출	솔루션 필요성 확인	범위정의		팀 구성	작업방식확정	사전준비
	작업 참여	솔루션가치확인					
						시범적용	
셋업							
	배포 기준합의	솔루션 타당성 검증	요건정의		팀 빌딩	전체적용	작업진행
요구분석			요건 합의				
	배포 합의	솔루션 개발	요건 구현	사용가능	작업수행	작업방식화 내재화	작업시작
구현	사용 만족		니즈 충족	배포준비			목표달성
							작업종료
종료							



감사합니다.