| 붙임 ① (표준서식, 교육생 작성용) |
| --- |

**IT 프로젝트 개발 계획서(안)**

| **(「게임으로 배우는 바둑 교실」)** |
| --- |

**2023. 09. 15.**

| **훈련과정명**  **(소속)** | 프로젝트 기반 자바 응용 SW개발자 취업과정 (중앙정보기술인재개발원) |
| --- | --- |
| **팀 명** | 알파고(Alphago) |
| **팀장 성명** | 한유진 |
| **팀원 성명** | 김솔이 |
| **팀원 성명** | 김지아 |
| **팀원 성명** | 유 화 |
| **지도교사** | 오미선 |

**1. 개 요**

**□ 개발배경 및 필요성**

* 스마트폰과 다양한 디지털 기기의 보급으로 인해 콘텐츠의 양과 다양성이 급격히 증가함
* 디지털 미디어의 넘쳐나는 정보와 자극으로 발생하는 아이들의 주의력 결핍, 집중력 저하, 스트레스, 사회적 문제 등의 문제들을 고려하여, 아이들이 콘텐츠 속에서 소비만 하는 것이 아니라, 창조적이고 긍정적인 방식으로 시간을 보내며 발전할 수 있는 기회를 제공하고자 함

**□ 개발목표**

- 아이들이 디지털 환경에서 더욱 건강하고 긍정적인 방식으로 시간을 보내며, 미래에 필요한 인지 능력을 키우도록 돕는 한편, 전통적인 게임과 미디어 소비의 균형을 이루도록 기여

* 어린이 바둑을 통해 전략적 사고 능력을 향상 시키고 집중력과 인내력을 강화 시킬 수 있는 이점을 통해 어린이들의 발달과 교육에 긍정적인 영향을 미치고 정신적인 역량과 사회적 기술을 향상

**□ 예상 산출물**

* 개발 계획서, 요구분석서

**2. 주요 기능**

| **주요 기능 명칭** | **주요 기능에 관한 상세 설명(명세)** |
| --- | --- |
| **마이페이지** | * 학습 그룹 및 학습 중인 콘텐츠, 숙제 내역확인 * 장바구니(구매 목록 일괄적으로 담기) * 회원정보 수정 |
| **학습자 페이지** | * 본인의 학습그룹을 확인하고 가입 신청 * 학습 지도자가 전송한 숙제에 대한 평가 |
| **학습지도자 페이지** | * 학습자 그룹 또는 개인별 숙제를 전송 * 학습자가 제출한 숙제에 대한 평가 * 콘텐츠 구매내역 조회 및 환불 * 학습그룹 등록 * 그룹 가입 멤버 관리 |
| **학습콘텐츠**  **관리** | * 학습 콘텐츠 등록, 수정, 삭제 * 유효성 검사를 통한 콘텐츠 등록   (파일 업로드 포함) |
| **매출조회** | * 월별, 콘텐츠별 매출 조회 가능 |
| **회원가입**  **아이디 찾기**  **비밀번호 찾기** | * 이메일 인증, 유효성 검사를 통한 회원가입 * 회원은 관리자, 지도자, 학생으로 분류 * 아이디 및 이메일 검증 후 임시 비밀번호 발송 |
| **공지사항**  **문의 게시판** | * 공지사항 등록 및 수정, 삭제 * 문의 등록 및 수정, 삭제 * 문의에 대한 답변 등록 및 수정, 삭제 |

**3. 프로젝트 개발일정(안)**

| **작 업 명** | **담당자** | **개발 일정** | | | | **비고** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1 W** | **2 W** | **3 W** | **4 W** |
| **1. 계획** |  |  |  |  |  | 08.21  ~  08.22 |
| - 목표정의 | 공통 |  |  |  |  |
| - 계획서 작성 |  |  |  |  |
| **2. 요구분석** |  |  |  |  |  |
| - 기존 사이트 조사 | 공통 |  |  |  |  |
| - 사용자 요구 분석 |  |  |  |  |
| - 필요 기능 정의 |  |  |  |  |
| **3. 설계** |  |  |  |  |  |
| - 시스템 구조 설계 | 공통 |  |  |  |  |
| - 설계서 작성 |  |  |  |  |
| **4. 구현** |  |  |  |  |  |  |
| - 기능의 구현 | 공통 |  |  |  |  | 08.22  ~  09.15 |
| - 서버 및 DB 구축 |  |  |  |  |
| - 각 부분 기능 통합 |  |  |  |  |
| **5. 시험 및 피드백** |  |  |  |  |  |  |
| - 시험 및 테스트 | 공통 |  |  |  |  | 09.11  ~  09.15 |
| - 발표자료 작성 |  |  |  |  |

**4. 시스템 구조**

| **구성요소** | **설 명** | **개발환경 및 구현방법** |
| --- | --- | --- |
| **Front-End** | * **유저 인터페이스** | * HTML, CSS, JavaScript, jQuery로 개발 예정 |
| **Back-End** | * **서버 관리** | * Java, Spring Framework로 개발 예정 |
| **DB** | * **바둑 콘텐츠 제공** | - MySQL DBMS로 콘텐츠  데이터베이스 구축예정 |

**5. 조직구성 및 업무분장**

| **팀원명** | **역할 및 할 일** |
| --- | --- |
| 김솔이 | 콘텐츠 조회, 구독, 취소, 등록, 학습그룹 등록,  그룹 가입 승인 |
| 김지아 | 학습콘텐츠 등록, 수정, 삭제, 매출조회,  마이페이지(정보수정, 장바구니) |
| 유화 | 그룹 가입 신청, 숙제 전송, 숙제 평가, 숙제 제출,  학습자 마이페이지 |
| 한유진 | 메인, 로그인, 회원가입, 사이트안내페이지,  공지사항, 문의관리 |

**6. 기대효과 및 활용분야**

어린이들에게 전통적인 바둑 게임을 가르치고, 게임화된 교육프로그램을 통해 흥미를 유발하며, 다양한 학습기회를 제공한다. 바둑은 전략적 사고, 논리적 사고, 참을성, 인내력, 집중력 등 다양한 인지 능력을 향상시키는 데 도움이 되는 것으로 알려져 있으며, 이 프로젝트를 통해 아이들이 디지털 환경에서 더욱 건강하고 긍정적인 방식으로 시간을 보내며, 미래에 필요한 인지 능력을 키우도록 돕는 한편, 전통적인 게임과 미디어 소비의 균형을 이루도록 기여하고자 함.