



프로젝트 안내 & 애자일 코칭

2기 레이스



프로젝트 소개

✔ 두번째 프로젝트

두 번째 프로젝트는 “데이터 분석 웹 서비스 제작” 팀 프로젝트입니다.
3주동안 주어진 주제의 데이터 분석을 수행한 후, 자유롭게 웹 서비스를 기획하고 개발하게 됩니다.

OTT 서비스 데이터 분석

배달 서비스 데이터 분석

✔ OTT 서비스 데이터 분석

주제 소개

COVID-19가 장기간 지속됨에 따라 드라마부터
다큐, 영화까지 한 번에 볼 수 있는 OTT 서비스 사용량이 증가되고 있습니다.
이와 관련된 데이터를 분석하여 도출해낸 인사이트를 통해 웹 서비스를 제작합니다.

목표

- 1) OTT 서비스 데이터를 분석해 코로나 시대 유의미한 인사이트 도출합니다.
이를 토대로 이용자와 미이용자를 위한 웹 사이트를 기획합니다.
- 2) 데이터 분석을 통해 OTT 서비스 이용자/미이용자를 위한 아이디어를 통해
데이터 처리 능력과 웹 개발 능력을 종합적으로 기릅니다.

✓ 배달 서비스 데이터 분석

주제 소개

COVID-19가 장기간 지속됨에 따라 사회적 거리두기와 음식점 및 카페의 영업 종료 시간에 의해 배달 서비스 사용량이 증가했습니다. 코로나 이전의 배달 서비스 활성화 데이터와 이후의 배달 서비스 활성화 데이터를 분석한 인사이트를 통해 웹 서비스를 제작해봅니다.

목표

- 1) 코로나 전후 배달 서비스 데이터를 분석해 코로나 시대 유의미한 인사이트 도출합니다.
이를 토대로 문제를 정의하고, 문제를 해결하기 위한 솔루션을 고안합니다.
- 2) 코로나 확진자 데이터와 배달 주문 건수 데이터 분석을 통해
데이터 처리 능력과 웹 개발 능력을 종합적으로 기릅니다.

✔ 이번 웹 서비스 프로젝트의 조건

1. 서비스를 소개하는 페이지가 있어야 합니다.

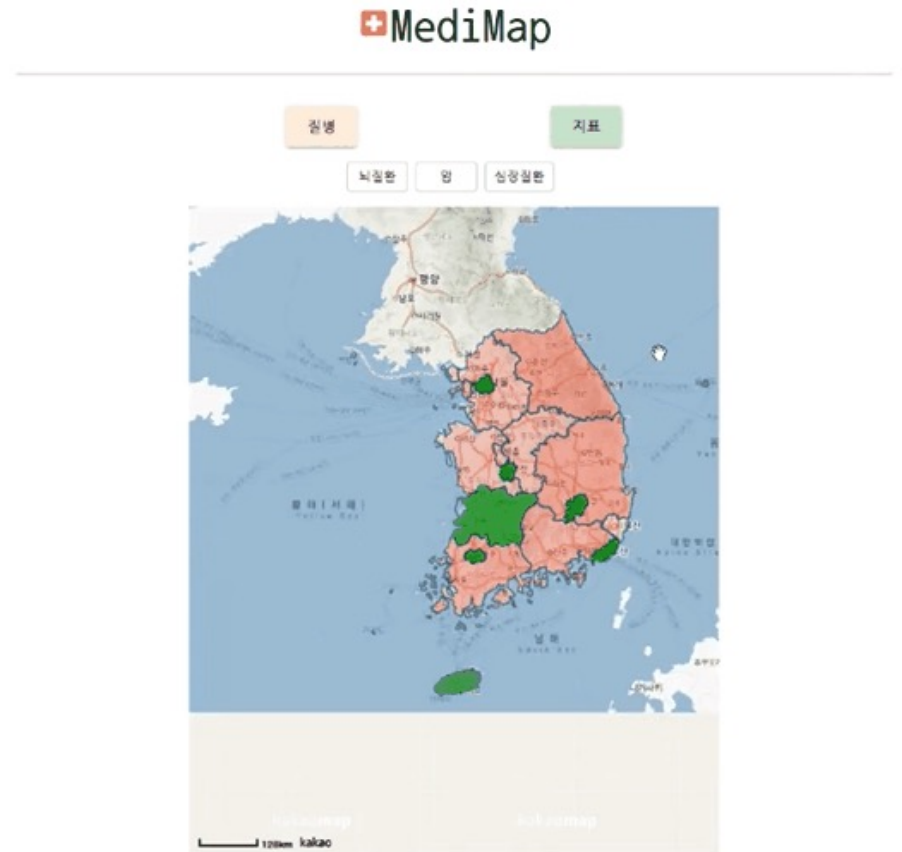
소개 페이지가 포함해야 하는 내용 : 데이터 분석 결과(필수), 데이터 시각화 결과(선택)

2. 웹 서비스 데이터베이스가 있어야 합니다.

3. 웹 서비스와 사용자가 상호작용할 수 있어야 합니다.

4. 웹 서비스를 배포하고, 그 서비스는 실행이 가능해야 합니다.

✓ 데이터 분석 웹 서비스 프로젝트 예시



✓ 데이터 분석 웹 서비스 프로젝트 예시

하이킥 완전정복

소개 추억의 범기게임 나와 닮은 캐릭터 하이킥 고사 인물관계도



나와 닮은 캐릭터는?

하이킥의 수많은 캐릭터 중
누가 가장 나와 비슷할지
데이터 분석에 기반한
테스트로 한번 알아봅시다.

검사하기

홈

게임

캐릭터

고사

관계도

전체 일정 안내

✓ 프로젝트 시간표

총 3주간 진행
9/27(월) ~ 10/16(토)

월 9/27	화 9/28	수 9/29	목 9/30	금 10/1	토 10/2
프로젝트 안내 & 애자일 코칭	프로젝트 기획	프로젝트 기획	스토리보드 & 시나리오 작성	스토리보드 & 시나리오 확정	코드 리뷰
10/4	10/5	10/6	10/7	10/8	10/9
프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	코드 리뷰
					중간 발표
10/11	10/12	10/13	10/14	10/15	10/16
프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	코드 리뷰
					최종 발표

✓ 프로젝트 기획

일정: ~9/29(수)

내용: 프로젝트 기획 및 데이터 세트의 활용 방향성을
정해 코치님께 컨펌 받습니다.

권장 일정이며 더 빠른 컨펌 시,
다음 단계로 넘어가면 됩니다.

월	화	수	목	금	토
9/27	9/28	9/29	9/30	10/1	10/2
프로젝트 안내 & 애자일 코칭	프로젝트 기획	프로젝트 기획	스토리보드& 시나리오 작성	스토리보드& 시나리오 확정	코드 리뷰
10/4	10/5	10/6	10/7	10/8	10/9
프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	코드 리뷰
10/11	10/12	10/13	10/14	10/15	10/16
프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	코드 리뷰
					최종 발표

✓ 스토리보드 & 시나리오 작성

일정: ~10/1(금)

내용: 기획안의 **스토리보드와 구체적인 시나리오**를
정해 코치님께 컨펌 받습니다.

권장 일정이며 더 빠른 컨펌 시,
다음 단계로 넘어가면 됩니다.

월 9/27	화 9/28	수 9/29	목 9/30	금 10/1	토 10/2
프로젝트 안내 & 애자일 코칭	프로젝트 기획	프로젝트 기획	스토리보드& 시나리오 작성	스토리보드& 시나리오 확정	코드 리뷰
10/4	10/5	10/6	10/7	10/8	10/9
프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	코드 리뷰
10/11	10/12	10/13	10/14	10/15	10/16
프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	코드 리뷰

✓ 프로젝트 개발

일정: ~10/15(금)

내용: 기획된 스토리보드 및 시나리오를 바탕으로

프로젝트를 개발합니다.

월	화	수	목	금	토
9/27	9/28	9/29	9/30	10/1	10/2
프로젝트 안내 & 애자일 코칭	프로젝트 기획	프로젝트 기획	스토리보드& 시나리오 작성	스토리보드& 시나리오 확정	코드 리뷰
10/4	10/5	10/6	10/7	10/8	10/9
프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	코드 리뷰
10/11	10/12	10/13	10/14	10/15	10/16
프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	코드 리뷰
					최종 발표

✓ 중간 발표

일정: 10/9(토)

내용: 프로젝트 **중간 결과물을 코치님께 공유**하고,
프로젝트의 **방향성을 코칭**받습니다.

발표 내용

1. 주제 선정 동기와 이유
2. 라이브 데모
3. 어려웠던 점 : 구현하기 어려웠던 기능과 해결 방법
4. 최종 발표 전까지의 개발 계획
5. Q&A

월 9/27	화 9/28	수 9/29	목 9/30	금 10/1	토 10/2
프로젝트 안내 & 애자일 코칭	프로젝트 기획	프로젝트 기획	스토리보드 & 시나리오 작성	스토리보드 & 시나리오 확정	코드 리뷰
10/4	10/5	10/6	10/7	10/8	10/9
프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	코드 리뷰 중간 발표
10/11	10/12	10/13	10/14	10/15	10/16
프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	코드 리뷰 최종 발표

✓ 최종 발표

일정: 10/16(토)

내용: 배포가 완료된 **프로젝트 결과물을 레이서와 코치님 앞에서 최종 발표**합니다.

발표 내용

1. 서비스 소개
2. 서비스 주요 기능 소개
3. 라이브 데모
4. 어려웠던 점
5. 우리 팀만의 팁 : 타 팀에게 추천하고 싶은 라이브러리, 프로젝트 진행 방법 등
6. Q&A

월 9/27	화 9/28	수 9/29	목 9/30	금 10/1	토 10/2
프로젝트 안내 & 애자일 코칭	프로젝트 기획	프로젝트 기획	스토리보드& 시나리오 작성	스토리보드& 시나리오 확정	코드 리뷰
10/4	10/5	10/6	10/7	10/8	10/9
프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	코드 리뷰 중간 발표
10/11	10/12	10/13	10/14	10/15	10/16
프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	코드 리뷰 최종 발표

세부 일정 안내

✓ 세부 일정 시간표

스크럼 → 개발 → 오피스아워

시간	월	화	수	목	금
10:00 ~ 10:30	스크럼	스크럼	스크럼	스크럼	스크럼
10:30 ~ 11:00	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발
11:00 ~ 11:30					
11:30 ~ 12:00					
12:00 ~ 12:30	점심 식사				
12:30 ~ 1:00	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발
1:00 ~ 1:30					
1:30 ~ 2:00					
2:00 ~ 2:30					
2:30 ~ 3:00					
3:00 ~ 3:30					
3:30 ~ 4:00					
4:00 ~ 4:30					
4:30 ~ 5:00					
5:00 ~ 5:30					
5:30 ~ 6:00					
6:00 ~ 6:30	저녁 식사				
6:30 ~ 7:00	오피스아워 (데이터분석)	오피스아워 (웹)	오피스아워 (데이터분석)	오피스아워 (웹)	오피스아워 (데이터분석)
7:00 ~ 7:30					
7:30 ~ 8:00					
8:00 ~ 8:30					
8:30 ~ 9:00					
9:00 ~ 9:30					
9:30 ~ 10:00					

세부 일정 안내

✓ 스크럼

일시: 매주 월~금요일 10시~10시 30분

내용

- 팀원들끼리 각자의 기획/개발 내용 공유
- 하루의 개발 계획 논의

📌 출석체크는 하지 않을 예정이며, 원활한 개발을 위해
스크럼을 매일 진행해주세요.

📌 타 채널 사용 X, 엘리스 노션&디스코드를 사용해주세요.

시간	월	화	수	목	금
10:00 ~ 10:30	스크럼	스크럼	스크럼	스크럼	스크럼
10:30 ~ 11:00					
11:00 ~ 11:30	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발
11:30 ~ 12:00					
12:00 ~ 12:30	점심 식사				
12:30 ~ 1:00					
1:00 ~ 1:30					
1:30 ~ 2:00					
2:00 ~ 2:30					
2:30 ~ 3:00					
3:00 ~ 3:30	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발
3:30 ~ 4:00					
4:00 ~ 4:30					
4:30 ~ 5:00					
5:00 ~ 5:30					
5:30 ~ 6:00					
6:00 ~ 6:30	저녁 식사				
6:30 ~ 7:00					
7:00 ~ 7:30					
7:30 ~ 8:00					
8:00 ~ 8:30	오피스아워 (데이터분석)	오피스아워 (웹)	오피스아워 (데이터분석)	오피스아워 (웹)	오피스아워 (데이터분석)
8:30 ~ 9:00					
9:00 ~ 9:30					
9:30 ~ 10:00					

✓ 오피스아워 (웹)

일시: 격일마다 19시~22시 사이에 웹 코치님과 정한 1시간
내용

- 팀원들끼리 각자의 웹 기획/개발 내용 공유
- 하루의 웹 개발 계획 논의

OTT 서비스

1팀 : 19:00~20:00
2팀 : 20:00 ~ 21:00
3팀 : 19:00~20:00
4팀 : 20:30 ~ 21:30
5팀 : 19:00~20:00
6팀 : 20:00 ~ 21:00
7팀 : 19:00~20:00

배달 서비스

1팀 : 19:00~20:00
2팀 : 20:00 ~ 21:00
3팀 : 21:00~22:00
4팀 : 19:30 ~ 20:30
5팀 : 19:00~20:00
6팀 : 20:00 ~ 21:00
7팀 : 21:00~22:00

시간	월	화	수	목	금
10:00 ~ 10:30	스크럼	스크럼	스크럼	스크럼	스크럼
10:30 ~ 11:00	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발
11:00 ~ 11:30					
11:30 ~ 12:00					
12:00 ~ 12:30					
12:30 ~ 1:00	점심 식사				
1:00 ~ 1:30	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발
1:30 ~ 2:00					
2:00 ~ 2:30					
2:30 ~ 3:00					
3:00 ~ 3:30					
3:30 ~ 4:00					
4:00 ~ 4:30					
4:30 ~ 5:00					
5:00 ~ 5:30	오피스아워 (데이터분석)	오피스아워 (웹)	오피스아워 (데이터분석)	오피스아워 (웹)	오피스아워 (데이터분석)
5:30 ~ 6:00					
6:00 ~ 6:30					
6:30 ~ 7:00					
7:00 ~ 7:30					
7:30 ~ 8:00					
8:00 ~ 8:30					
8:30 ~ 9:00					
9:00 ~ 9:30					
9:30 ~ 10:00					

✓ 오피스아워 (데이터 분석)

일시: 격일마다 19시~22시 사이에 데이터 분석 코치님과
정한 30분

내용

- 팀원들끼리 각자의 데이터 분석 관련 개발 내용 공유
- 하루의 데이터 분석 관련 개발 계획 논의

시간	월	화	수	목	금
10:00 ~ 10:30	스크럼	스크럼	스크럼	스크럼	스크럼
10:30 ~ 11:00	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발
11:00 ~ 11:30					
11:30 ~ 12:00					
12:00 ~ 12:30					
12:30 ~ 1:00	점심 식사				
1:00 ~ 1:30	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발	프로젝트 개발
1:30 ~ 2:00					
2:00 ~ 2:30					
2:30 ~ 3:00					
3:00 ~ 3:30					
3:30 ~ 4:00					
4:00 ~ 4:30					
4:30 ~ 5:00					
5:00 ~ 5:30					
5:30 ~ 6:00					
6:00 ~ 6:30	저녁 식사				
6:30 ~ 7:00	오피스아워 (데이터분석)	오피스아워 (웹)	오피스아워 (데이터분석)	오피스아워 (웹)	오피스아워 (데이터분석)
7:00 ~ 7:30					
7:30 ~ 8:00					
8:00 ~ 8:30					
8:30 ~ 9:00					
9:00 ~ 9:30					
9:30 ~ 10:00					

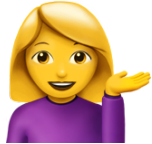
애자일 방법론

✓ 왜 애자일 방법론을 도입하나요?



오토바이 만들어주세요!

네! (똑딱똑딱)

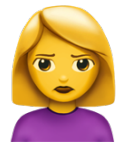


이거.. 핸들을 이렇게 좀 바꿔보면 어떨까요?

(처음부터 그렇게 만들라고 할 것이지..)

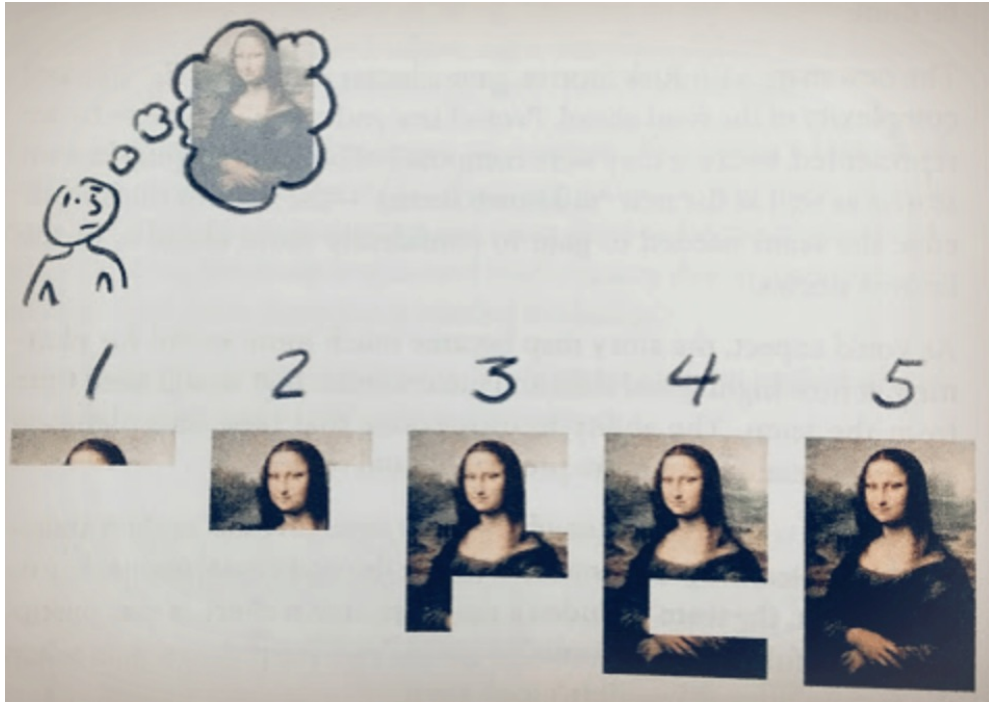


일주일 경과 후.. 결과물을 고객에게 보여주었다.

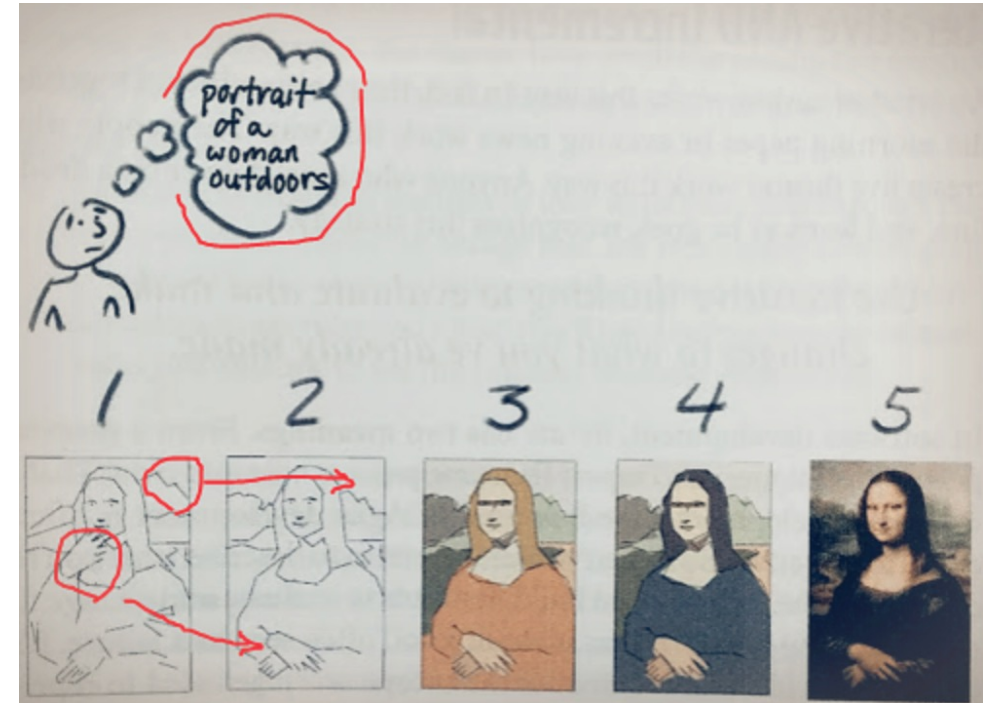


아.. 예전게 더 좋은 거 같은데요? 예전 걸로 진행하시죠.

✓ 왜 애자일 방법론을 도입하나요?



5번이 될 때까지 문제를 파악할 수 없어요!
5번까지 진행한 후, “손”에 대한 문제를 파악을
했다면 다시 3번부터 진행을 해야 합니다.



각 1, 2, 3, 4번마다 고객에게 피드백을 받고
수정하여 5번을 만들 수 있어요!

✔ 폭포수 방법론 vs 애자일 방법론

폭포수 방법론

요구 사항 분석 → 기획 → 개발 → 테스트 → 통합 → 유지보수

애자일 방법론

시장의 변화에 빠르게 반응하며 소프트웨어를 개발하기 위한 방법론

고객이 수용하고 납득할 만한 **최소한의 설계와 개발을 반복**하는 고객 중심의 개발 방법론

익스트림 프로그래밍(XP, TDD), 스크럼(Scrum, Sprint) 등의 여러 방법이 있다.



우리는 스크럼(Scrum) 방법을 사용합니다.

✓ 스크럼(Scrum)

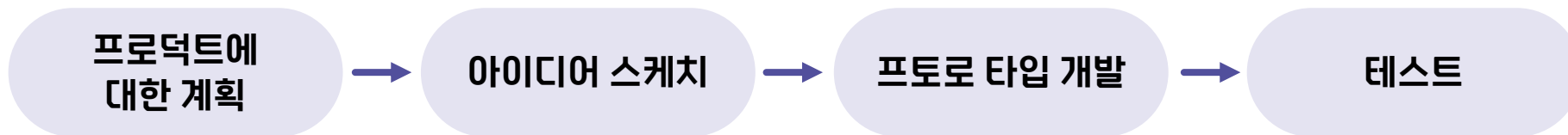
스크럼이란?

애자일 방법론 중 하나로 변화하는 요구사항을 충족시키는데 초점을 맞추기 위해, **작은 목표**를 **짧은 주기**로 체크하며 프로젝트를 지속적으로 개발하는 관리 기법

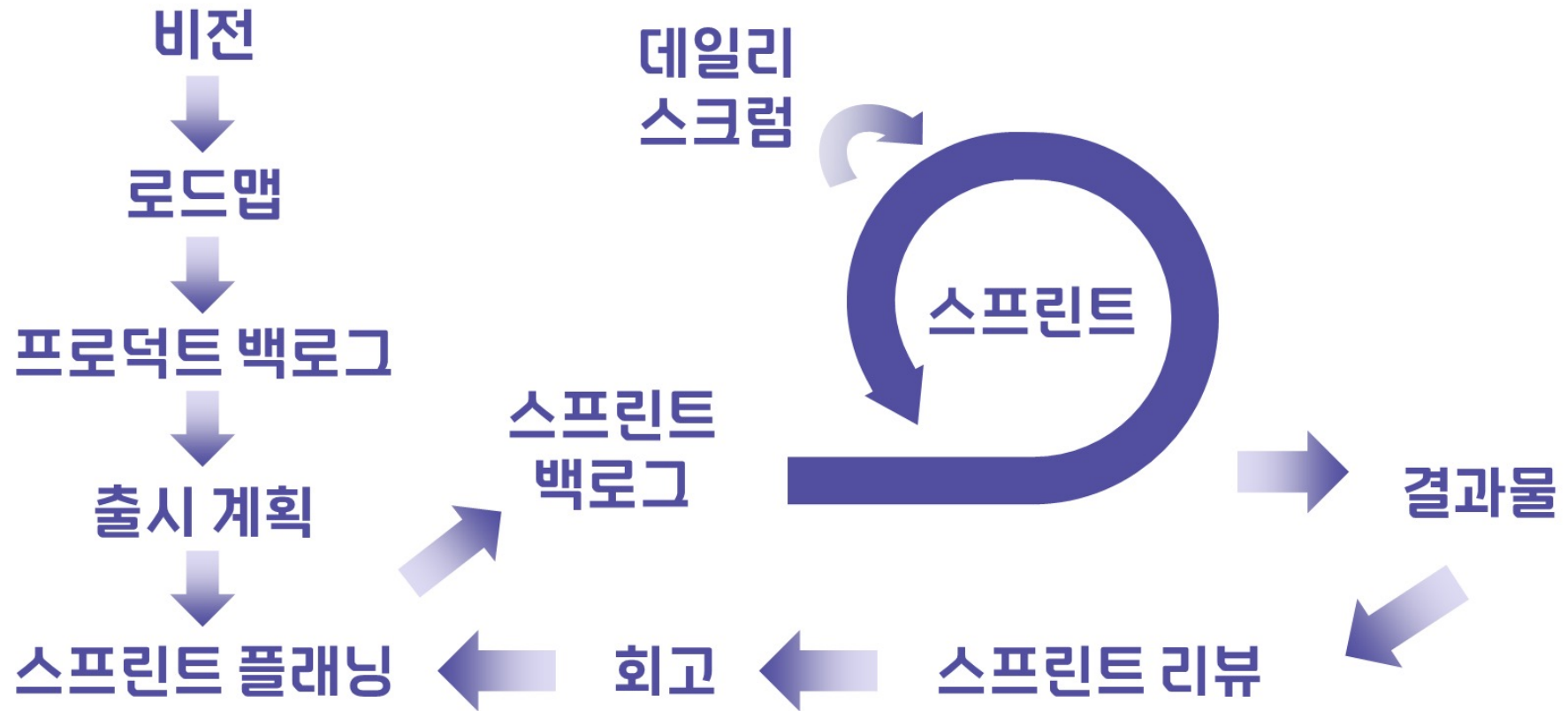
매일 짧게 진행되는 미팅을 수행하며 어제 한일, 오늘 할일, 장애 현상 등을 공유

스프린트란?

1~4주 사이의 기간 동안 단거리 전력질주(Sprint)를 하듯 집중해서 결과를 만들어내는 기법
스프린트 종료 후 구성원들은 스프린트 리뷰와 회고를 진행



✓ 스크럼 프레임워크



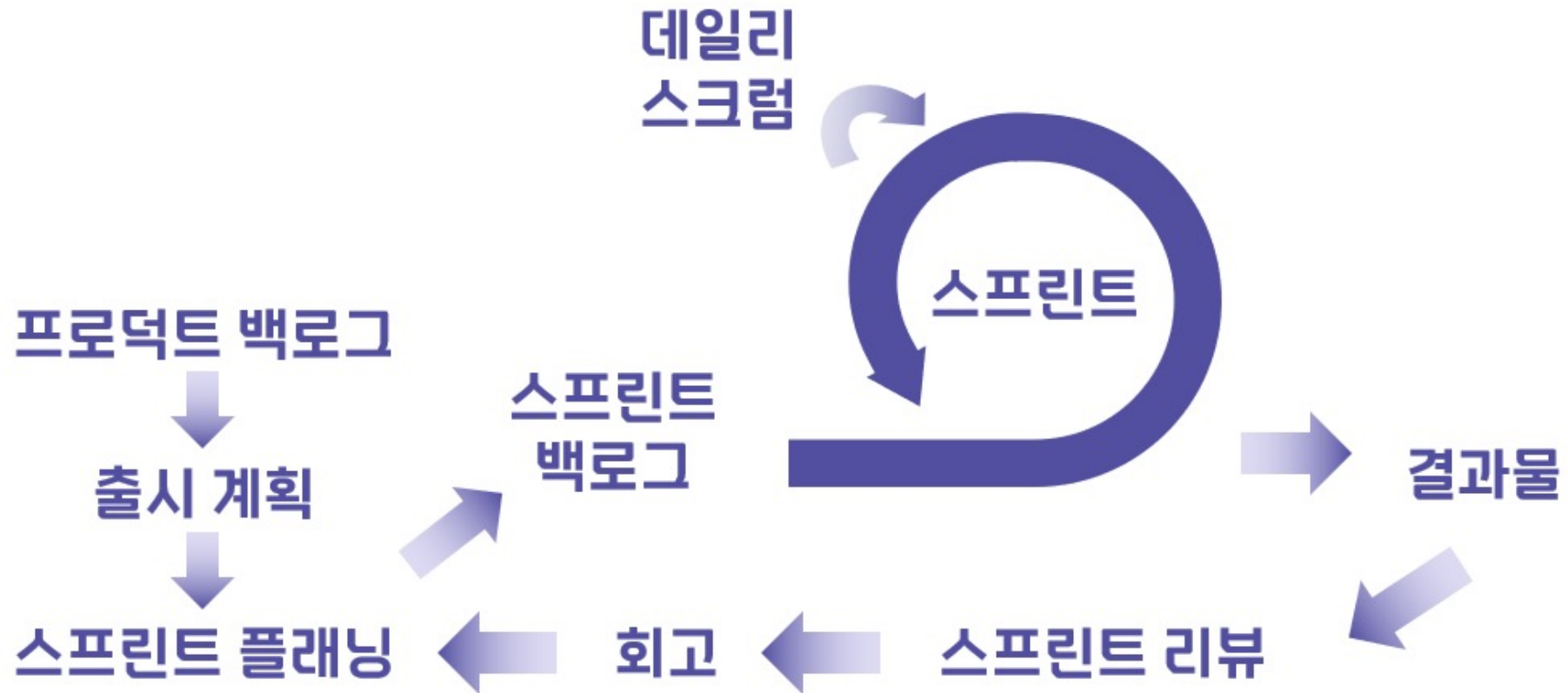
✓ 주의할 점

애자일 방법론은 반드시 선행되어야 할 일도 무조건 한 가지 방법만 따라야 하지도 않습니다.

전체적인 큰 틀인 스크럼과 스프린트 수행을 유지한 상태에서

우리 팀의 상황에 맞게 조금씩 변형하며 적용해야 합니다.

✓ 스크럼 프레임워크



✓ 스크럼 팀 구성



Product Owner
& Developer

개발자이자
팀장



Developer



Developer



Developer



Developer



팀원

GitLab 활용법

✓ 프로젝트 구조

1. Mater Branch

서비스로 출시될 수 있는 브랜치, 배포 가능한 상태의 코드를 관리합니다.

2. Sprint Branch

기능 개발을 위한 브랜치 병합을 위해 사용합니다.

3. Feature Branch

새로운 기능 개발 및 수정하는 브랜치로 사용합니다.

✓ README.md

README.md : 프로젝트에 대한 정보를 포함하고 있으며, 마크다운 형태로 배포됩니다.

포함되어야 하는 내용

- (1) 프로젝트 구성 안내 - 기술 스택 등
- (2) 프로젝트 기능 설명
- (3) 프로젝트 구성도
- (4) 프로젝트 팀원 역할 분담
- (5) 버전 (업데이트 소식)
- (6) FAQ

✓ README.md

프로젝트를 관리하는 목적으로 사용하기도 합니다.

하지만, 우리 팀을 포함한 다른 사람에게 이 프로젝트에 대해서 설명하는 파일입니다.

필요한 정보들만 빠르게 이해할 수 있도록 작성하는 것이 중요합니다.

 README.md 템플릿 : <https://eli.so/KDT2-Readme-sample>

✓ Issue

프로젝트 진행 시, 어떠한 상황, 문제 또는 계획을
개발 할 예정이라는 것을 알려주는 **이정표**입니다.



Issue Labels 템플릿 :

<https://eli.so/KDT2-IssueLabel-sample>

GitLab 이슈

GitLab 연동 및 관리와 관련된 이슈

002-Part3-OTTService / project-template / project-template

TO-DO

기획 및 개발해야 할 내용

002-Part3-OTTService / project-template / project-template

기획 및 구상 이슈

전체적인 프로젝트 기획 구상과 진행 방향성 관련 이슈

002-Part3-OTTService / project-template / project-template

논의

기획 및 개발과 관련하여 논의해야 할 내용

002-Part3-OTTService / project-template / project-template

버그

버그 발생으로 인한 에러

002-Part3-OTTService / project-template / project-template

서버 이슈

서버 연동과 관련된 이슈

002-Part3-OTTService / project-template / project-template

핫픽스

빠르게 수정되어야 하는 결정적인 에러

002-Part3-OTTService / project-template / project-template

✓ Merge Request

1. Mater Branch

서비스로 출시될 수 있는 브랜치, 배포 가능한 상태의 코드를 관리합니다.

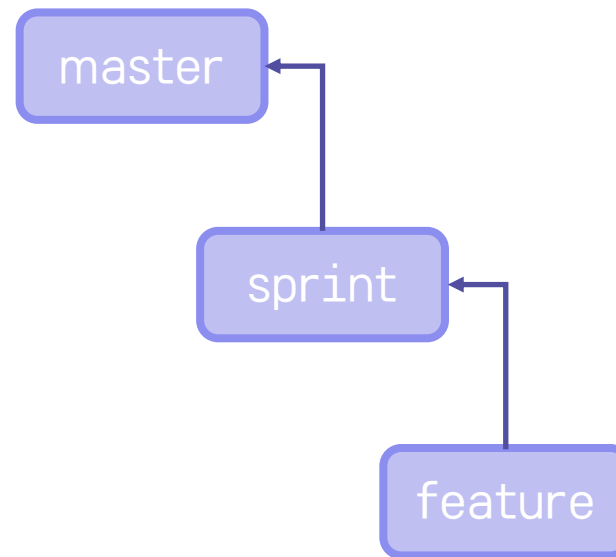
❖ *매주 코드리뷰를 위해 Master Branch로 MR을 올립니다.*

2. Sprint Branch

모든 기능이 추가되고 버그가 수정되어 배포 가능한 상태라면 Master로 MR!

3. Feature Branch

새로운 기능 개발 및 수정하는 브랜치, 작업이 끝난 기능은 Sprint로 MR!



GitLab 시연

`/*elice*/`

프로젝트 주간 화이팅!



서울특별시 강남구 선릉로 433 16층 엘리스