

Martin Glinz

A Glossary of Requirements Engineering Terminology

Version 1.5 May 2013

With Dictionaries of Terminology in Dutch, French, German, Hungarian, Italian, Polish, Portuguese (Brazil), Spanish and Swedish

Standard Glossary for the Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE)

About the Author

마틴 글린츠(Martin Glinz)는 취리히 대학의 정보학부에서 정보학 정교수 및 요구공학 리서치 그룹의 수장을 역임하고 있다. 그는 요구공학 및 소프트웨어 공학—특히 모델링, 검증 및 품질 등—및 소프트웨어 공학 교육에 많은 관심을 가지고 있다.

그는 RTWH Aachen 대학에서 수학을 전공하고, 동 대학에서 컴퓨터 공학 박사 학위를 받았다. 취리히 대학으로 오기 전, 10년 가량 실무 경험을 했으며, 그 과정에서 소프트웨어 공학 리서치, 개발, 교육 및 컨설팅 역량을 쌓았다.

마틴 글린츠는 교육 및 실무 분야에서 25년 이상의 요구공학 관련 경험을 가지고 있다. 그는 요구공학 저널의 편집위원회에서 근무하고 있으며, 2006년부터 2009년까지 IEEE 국제 요구공학 컨퍼런스 조직 위원회 의장을 역임했다.

Terms of Use

개인 및 교육 제공자는 이 용어집을 세미나의 기본 자료로 활용할 수 있으며, 이 경우 저작권이 분명하게 세미나 자료 내에 표시되어야 한다. 홍보 목적으로 본 용어집을 활용해야 할 경우 문서로 작성된 IREB의 승인을 받아야 한다.

본 용어집을 두고, 서적 및 기타 출판 매체의 기본 자료로 활용하는 경우, 용어집의 저자 및 IREB e.V.의 저작권을 해당 매체 내에 표시하여야 한다.

© 2011 - 2013 International Requirements Engineering Board IREB e.V. and Martin Glinz

All rights reserved. Making digital or hard copies for personal and educational use is permitted. Any other reproduction, storage in a retrieval system, or transmission in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, is not permitted without the prior written permission of the author or IREB e.V.

Credits

본 용어집 번역에 참여하신 다음 분들께 깊은 감사를 드린다.

Dutch translation by Prof. Dr. Sjaak Brinkkemper, Jan Jaap Cannegieter, Erik van Veenendaal, Dr. Inge van de Weerd and Johan Zandhuis.

French translation by Daniel Lucas-Hirtz and Dr. Camille Salinesi.

Hungarian translation by Dr. Árpád Beszédes, Dr. Péter Burcsi, Dr. Attila Kovács.

Italian translation by Carlo Daffara, Sergio Gregorio, Prof. Luisa Mich.

Polish translation by Bogdan Bereza, Włodzimierz Dąbrowski, Anna Piwońska and Krzysztof Wnuk

Portuguese (Brazil) translation by Martin Tornquist, Paul Tornquist, Paulo Henrique Nannini, Babilla Borine D'Angelo, Jorge Luiz Diaz Pinaya, Vinicius de Moraes, Luciano Adamiak e Osmar Higashi.

Spanish translation by Dr. Xavier Franch, Gustavo Márquez Sosa and Harald Messemer. Swedish translation by Stefan Eekenulv, Assoc. Prof. Dr. Robert Feldt,

Prof. Dr. Tony Gorschek and Prof. Dr. Björn Regnell.

Korean (South Korea) translation by Moses Kim

Version History

Version 1.1	2011년 05월: 초안 문서 작성
Version 1.1-1	2011년 11월: 프랑스어, 스페인어, 포르투갈어(브라질) 용어 사전 추가
Version 1.2	2012년 03월: 네덜란드어 용어 사전 추가 Version History 챕터 문서 최 상단으로 이동 Credits 챕터 문서 최상단으로 이동
Version 1.3	2012년 08월: 버전 번호 오기 수정 폴란드어, 스웨덴어 용어 사전 추가
Version 1.4	2012년 09월: 이탈리아어 용어 사전 추가
Version 1.5	2013년 03월: 헝가리어 용어 사전 추가

Table of Contents

Credits 4

Version History..... 5

IREB 공인 요구공학 전문가
(The IREB Certified Professional for Requirements Engineering(CPRE) 7

서문/ Preface..... 8

Part 1. 정의와 약어(Definitions and Avvreviations 9

 용어 정의(Definitions and Abbreviations)9

 약어 리스트(List of Abbreviations)25

Part Two: 용어 사전/ Dictionaries 24

 영어-한국어 용어 사전/ English-Korean Dictionary24

 한국어-영어 용어 사전/ Korean-English Dictionary29

IREB 공인 요구공학 전문가(The IREB Certified Professional for Requirements Engineering(CPRE))

국제 요구공학 위원회(International Requirements Engineering Board, IREB e.V.)는 2007년에 설립되었다. IREB는 요구공학 분야에서 많은 경험을 가지고 있으며, 특정 조직의 이익을 대표하지 않는 전문가들로 구성되어 있으며, 해당 전문가들은 산업, 컨설팅, 연구 및 교육과 같은 다양한 분야에서 활동하고 있다. IREB를 구성하는 전문가들 중 많은 사람들이 그들의 업무 분야에서 세계적으로 많은 공헌을 하고 있다.

위원회의 멤버들은 각 도메인과 관련된 요구공학 커리큘럼, 해당 커리큘럼에 기반을 둔 인증 체계인 Certified Professional for Requirements Engineering(CPRE)를 만들었다. 요구공학 분야에서의 표준화된 고품질의 교육 체계를 구축하고, 해당 체계의 지속적인 교육을 통해 요구공학 프랙티스를 개선하는 것을 목표로 한다. 이 문서에서 제공하는 용어들은 CPRE에서 사용하는 공식적인 용어로 UREB가 제정하였다.

IREB는 2007년 독일, 오스트리아 및 스위스에서 성공적으로 출범하였다. 영어 버전의 커리큘럼이 공개된 이후로, CPRE는 더욱 다양한 국가들에 소개되었으며 명실상부한 국제적 체계로 발돋움하게 되었다. 스페인어와 포르투갈어(브라질) 번역이 현재 진행 중이다.

인증 프로세스에는 크게 네 조직이 관여하고 있다. IREB, 공인 교육 기관, 국가별 공인 시험 기관 및 교육 과정과 시험에 참여하는 개인

IREB는 커리큘럼을 만들고, 해당 커리큘럼과 관련이 있는 시험 문제를 제출한다 또한 시험 프로세스를 정의하고 관리하며, 시험을 주관하는 기관을 인증한다. CPRE 자격 시험을 위한 공인된 교육을 수행하는 교육 기관을 인증하는 업무도 IREB가 수행한다. IREB가 인정한 공인 시험 기관은 해당 국가에서의 자격 시험을 관장한다.

형태적인 면에서 IREB의 커리큘럼은 이미 확립되어 사용되고 있는 여타의 표준 교육 과정(예, ISTQB 공인 테스터)와 대동소이하며, ISO 및 IEEE와 같은 표준을 적절하게 적용한다. Foundation Level 커리큘럼은 요구공학의 필수적인 지식을 담고 있으며, 요구사항 도출, 문서화, 검증 및 관리를 포함한다. IREB 인증이 커버하는 내용은 공식적인 커리큘럼 과정에서 리뷰 할 수 있다(The content the IREB certificate covers can be reviewed in the publicly available curriculum). 커리큘럼에서, IREB는 교육 기간 동안 다루어야 할 내용의 분량, 교육 내용, 개별 학습 목표의 달성과 학습 예제의 수행을 위해 필요한 시간에 대한 가이드를 제공한다. 요구공학 용어집과 다른 보조 자료들을 통해 IREB 실라버스의 내용을 보완한다.

국제 요구공학 위원회(IREB e.V.) 및 공인 요구공학 전문가(CPRE)와 관련된 모든 정보는 다음의 IREB 웹사이트에서 확인할 수 있다:

<http://www.ireb.org>

서문/ Preface

요구공학 엔지니어링에서 사용하는 용어들의 정의를 확인해봐야 할 경우, 어떠한 용어든 대부분의 경우 웹 검색을 통해 찾아볼 수 있을 것이다. 그러나 그러한 검색은 노력이 소용되며, 검색 결과 역시 예상을 할 수 없다. 그리고 다른 소스로부터 찾아낸 정의들은 종종 서로 일치하지 않기도 한다. 요구공학 엔지니어링 텍스트북에 담긴 용어들은 이 용어집에 담겨 있는 용어의 정의에 기반하여 사용된다. 영어가 아닌 다른 언어로 번역을 하는 경우에는 그 의미가 조금 달라질 수 있다(missing completely).

이 용어집은 요구공학 엔지니어링에서 사용되는 용어들에 대한 지식을 정리하고, 핵심 용어들을 세심하고 일관성 있게 정의함을 목적으로 한다. 하나 이상의 의미로 사용되거나, 관점에 따라 다른 의미로 정의되는 용어의 경우, 복수의 정의나 관점이 포함된다. 일반적인 의미로 사용되는 용어, 그렇지만 요구공학에서 특정한 의미를 가진 용어의 경우에는 두 가지 의미를 모두 정의한다. 중요한 용어들은 적절한 주석을 통해 이해를 도왔다. 추가적으로 모든 용어는 독일어로 번역된다. 다른 언어—특히 프랑스어와 스페인어—로는 차후 번역될 예정이다.

이 용어집은 International Requirements Engineering Board(IREB)에서 공개적으로 발간하는 모든 텍스트북을 보완한다. 이후 발간될 텍스트북인 “요구공학 기초—Requirements Engineering Fundamentals(Klaus Pohl & Chris Rupp 공저)”와 본 용어집은 같은 용어에 대해 동일한 의미를 다룬다.

용어를 정의하기 위해 사용한 소스들은 참고 문헌 챕터에 표시했다. 각각의 정의에 대해서는 정의의 소스를 별도로 표시하지 않았다. 그저 다양한 소스에서 정의된 의미를 그대로 사용하기를 원치 않았기 때문이다. 하지만 현재 해당 용어들이 사용되는 의미를 감안하여 모든 용어를 재구성하였다. 물론 이는 몇몇 정의 혹은 정의의 일부가 참조한 소스들의 하나에서 그대로 차용되었다는 것을 배재하였다는 의미는 아니다—나는 새로운 세계를 창조하려는 생각은 없다. 몇 가지 용어들의 정의는 다른 용어들과 조합해서 만들어졌다. 25년 이상 요구 공학 분야에서 일해오면서, 다른 소스들은 개인적인 지식과 경험—해당 용어들이 학계와 실무에서 어떻게 사용되는지—을 기반으로 했다. 다른 소스들로부터 추출한 정의에 대한 신뢰도, 그리고 다른 용어들과 조합을 통해서 만들어낸 정의에 대한 신뢰도는 “소스(Sources)” 섹션을 참조하기 바란다.

이 작업은 현재 진행 중인 작업이며, 현재 128개의 용어가 정의되어 넓은 영역에 적용할 수 있는 상태이다. 프로세스(project), 프로젝트 관리(project management) 그리고 제품 관리(product management)와 관련하여서는 여전히 몇 가지 차이가 남아 있다. 요구사항 추출(requirements elicitation)이나 충돌 해소(conflict resolution)와 관련된 특정한 기법과 같은 몇 가지 용어에 대한 정의는 현재 누락되어 있으나, 이러한 부분은 차후 점차적으로 개선할 것이다.

이 용어집은 두 부분으로 구성되어 있다: 각 용어를 영어로 정의한 부분과 해당 용어를 다른 언어로 매치한 부분이다. 요구공학을 공부하는 이들이나, 요구공학 전문가들 모두에게 이러한 문서 구조는 유용할 것이며 용어집에 대한 컨설팅이 의미 있으리라 생각할 것이다.

IREB 멤버들에게 감사를 표하며, 특별히 Karol Fruhauf, Colin Hood, Klaus Pohl, Chris Rubb과 그녀의 멋진

진 팀, Thorsten Wayer에게 감사를 표한다. 또한 이 용어집이 빛을 보기까지 일년 여 이상의 시간을 기다려준 모든 분들께 감사들 드린다. 무엇보다 내 아내 Angelika에게 감사한다. 당신의 사랑과 인내, 이해가 없었다면 이 용어집을 포함해 내가 한 모든 일은 불가능했을 것이다.

Martin Glinz

Zurich, May 2011

Part 1. 정의와 약어(Definitions and Abbreviations)

용어 정의(Definitions and Abbreviations)

인수(Acceptance)	시스템이 모든 요구사항을 만족하는지 평가하는 프로세스
인수 테스트(Acceptance Test)	시스템이 모든 요구사항을 만족하는 평가하는 테스트
활동 다이어그램(Activity diagram)	UML에서 사용하는 다이어그램의 한 종류로 시스템 혹은 컴포넌트에서의 활동(action)의 흐름을 모델화한 것으로 필요한 책임 요소와 관련된 데이터 흐름과 영역을 포함한다.
정확성(Adequacy of requirement)	하나의 요구사항이 이해 관계자의 실제 의지와 필요(stakeholder's true desires and needs)를 얼마나 정확히 나타내는가를 의미함(즉, 요구사항을 언급할 때 실제 이해관계자들이 생각하는 바를 의미함)
어플리케이션 도메인(Application Domain)	시스템 콘텐츠를 결정하는데 영향을 주는 실제 세계의 부분(parts of the real world)
인공물(Artifact)	시스템 개발의 중간 혹은 최종 단계 산출물: 예를 들면 요구사항 명세
속성(Attribute)	하나의 개체(entity)가 가지는 특성 인자(characteristic property)
베이스라인(Baseline)	안정되고, 변화 통제가 가능한 인공물 설정 환경 베이스라인은 릴리스 계획, 릴리스 정의, 프로젝트 관리 목적 등의 기반으로 사용된다
행동 모델(Behavior model)	시스템 혹은 컴포넌트의 행동을 표시하는 모델. 예) state machine
버그(Bug)	=오류(defect)
카디날리티(Cardinality)	1. 모델링에서: 하나의 관계(relationship)에 포함되는 최소, 최대 객체 수(number of objects). UML에서는 multiplicity 라는 단어를 동일한 의미로 사용한다

2. 수학에서: 하나의 집합에 포함된 원소 수

변경 통제 위원회(Change control board) 클라이언트, 공급자 대표 위원회로 변경 요청(change request)을 결정한다.

약어 CCB

변경 요청(Change request) 요구공학에서: 하나 혹은 그 이상의 베이스라인 요구사항을 변경하기 위해 잘 논의된 요청 사항(a well-argued request)

변경 가능성(Changeability of an artifact) 인공물이 요청된 변경을 수용할 수 있는 정도를 나타내는 지표

확인(Checking requirements) (요구사항의) 확인

클래스(Class) 동일한 종류의 객체 집합으로 객체의 구조, 객체를 조작하는 방법, 객체의 행동을 묘사한 것

클래스 다이어그램(Class Diagram) 클래스 모델(class model)을 diagram 표현 방식으로 나타낸 것

클래스 모델(Class Model) 일련의 클래스와 클래스 사이의 관계로 구성된 모델

완결성(Completeness(of requirements)) 1. 하나의 요구사항에 대해서: 하나의 요구사항이 필요한 모든 정보를 포함하고 있는가

2. 요구사항 명세에 대해서: 요구사항 명세가 이해관계자의 요구와 필요를 만족시킬만한 시스템을 개발하는 데 필요한 모든 정보를 포함하고 있는가

준수성(Compliance) 인공물이 표준(standards), 규약(regulations), 법규(laws) 및 다른 관련 문서들을 만족시키고 있는지를 의미함.

시스템들은 해당 시스템이 배포될 도메인에 적용되는 표준, 규약, 법규 항목을 준수해야 한다. 요구사항 단계에서부터 법규 준수 관련 내용이 체계적으로 검토되지 않으면 본 항목의 달성은 불가능하다.

컴포넌트(Component) 1. 일반적으로: 시스템의 일부분
2. 소프트웨어 아키텍처에서: 관련 있는 객체 혹은 클래스들의 집합(encapsulated set)으로 여러 컴포넌트가 모여 서비스를 제공함

Note: 컴포넌트를 단독으로 놓고 보면 그 하나로 하나의 시스템임

형상(Configuration)		논리적으로 연결된 유닛(unit)의 집합. 유닛들은 개별적으로 식별 가능한 인공물 혹은 인공물의 부분(예, 요구사항)으로 하나의 unit은 하나의 version을 가진다
적합성(Conformity requirements)	of	요구사항이 특정 표준의 규약에 대한 만족 정도
일관성(Consistency requirements)	of	요구사항이 자체의 모순된 내용을 담고 있지 않은 정도
제약사항(Constraint)		기능/ 품질 요구사항을 만족시키지 못하게 하는 제한 요구사항
컨텍스트(Context)		<p>1. 일반적으로: 어떠한 현상 혹은 현상의 발생을 이해하는 필요한 사고(thought) 혹은 의미의 집합</p> <p>2. 요구공학에서: 시스템의 주변환경으로 시스템과 요구사항을 이해하는데 관련이 있음</p> <p>컨텍스트는 시스템 컨텍스트라고 불림</p>
컨텍스트 경계(Context Boundary)		<p>시스템 컨텍스트와 어플리케이션 도메인(해당 시스템 및 요구사항과 관계가 없는) 사이의 경계.</p> <p>컨텍스트 시스템 개발과 관련이 있는 부분을 그렇지 않은 부분으로부터 분리한다. 즉 개발되어야 하는 시스템에 영향을 미치지 않는 부분은 요구사항 엔지니어링을 진행하는데 고려하지 않아도 된다.</p>
컨텍스트 다이어그램(Context Diagram)		<p>1. 컨텍스트 모델(Context model)를 다이어그램으로 표현한 것</p> <p>2. 구조적 분석(Structured analysis)에서, 컨텍스트 다이어그램은 데이터 플로우 다이어그램 계층 구조의 근간이 됨</p>
컨텍스트 모델(Context model)		컨텍스트 상에서 시스템을 묘사한 모델
정확성(Correctness)		<p>인공물에 담겨진 정보가 어느 정도 정확한지를 나타내는 지표.</p> <p>요구공학에서, adequacy와 동일한 의미로 사용함</p>

고객(Customer)	제품이나 서비스를 최종적으로 수령하게 되는 개인 혹은 단체. 이해관계자(stakeholder) 참조
고객 요구 사항 명세 (Customer requirements specification)	고객 관점에서 요구한 시스템의 기능(capability)을 기술한 것. 일반적으로 고객이 제공함
데이터 흐름 다이어그램 (Dataflow diagram)	시스템의 기능 혹은 컴포넌트를 모델링 한 다이어그램으로, 프로세스(processes, activity라고도 불림), 데이터 저장공간(data stores), 데이터 흐름(data flows)을 사용하여 표현한다. 입력되는 데이터는 프로세스를 활성화(trigger)하고, 입력된 데이터를 소비(consume)하고 가공(transform)한다. 또한 데이터 저장소에 보관된 영구 데이터를 읽어나 쓰고 새로운 데이터를 생성한다. 새로운 데이터는 다른 프로세스를 활성화하거나 시스템에서 얻어지는 최종 결과물이 된다.
결정 테이블(Decision table)	테이블 기반의 체계적 표현 방법으로 복합적인 기준(multiple criteria)에 따른 결정 관계를 표시한다
결점(Defect)	부적절하게 기술(incorrectly described)/ 혹은 구현된(crafted) 인공물의 한 부분. 동의어: fault, bug
도메인(Domain)	관련된 사물들의 범위; 예) 어플리케이션 도메인(application domain)
유효성(Effectiveness)	어떤 상황(혹은 사건)이 일어나길 원하는 방향으로 실제로 발생하는 정도를 나타내는 지표
효율성(Efficiency)	자원의 사용을 최소화하면서 원하는 결과를 산출할 수 있는 정도를 나타내는 지표.
(요구사항의) (Elicitation(of requirements))	추출 요구사항 추출
최종 사용자(End user)	사용자

개체(Entity)		<p>1. 일반적인 의미: 하나의 요소, 혹은 그 요소들의 집합으로 상상할 수 있는(conceivable) 어떠한 아이템을 의미하는데, 예를 들면 시스템, 실제 상황의 한 부분, 하나의 사물, 하나의 조직, 하나의 프로세스 등으로 설명할 수 있다.</p> <p>2. 개체-관계-모델링(entity-relationship-modeling)에서의 의미: 개별적인 객체로 자체의 고유성을 가지고 있으며, 다른 객체에 의존하지 않음</p>
개체-관계 (Entity-relationship diagram)	다이어그램	<p>개체-관계 모델을 그래픽적인 요소로 표현한 것</p> <p>약어: ERD</p>
개체-관계 모델(Entity- relationship model)	모델	<p>시스템과 관련 있는 데이터, 혹은 하나의 어플리케이션 도메인 데이터의 모델. ERM은 속성(attributes)에 의해 특성지어지고 계성(relationship)에 의해 연결된 일련의 개체 종류의 집합이다.</p> <p>약어: ERM, ER Model</p>
에러(Error)		<p>관찰된 행동 혹은 결과와 예상된 행동 혹은 결과 사이의 불일치(discrepancy).</p> <p>에러는 특정 인공물에 존재하는 실패(fault) 혹은 결점(defect)으로 인해 발생한다.</p> <p>종종 영어적인 표현에서 에러(error)와 실패(fault)는 동일한 의미로 사용되기도 한다.</p>
실패(Fault)		=결점(Defect)
실패 내구성(Fault Tolerance)	내구성(Fault Tolerance)	시스템이 (하드웨어 혹은 소프트웨어) 시스템의 실패 상황임에도 불구하고 정상적인 동작을 할 수 있는 능력의 정도
기능 특성(Feature)		<p>시스템이 이해관계자에게 어떠한 가치를 제공하는 범위를 정하는 특성.</p> <p>일반적으로 여러 가지 요구사항으로 구성되는데, 상위 추상화 단계에서 이해관계자들과 커뮤니케이션을 하기 위해, 변수를 표현하거나 선택적인 특성들을 논의하기 위해 사용한다</p>
기능적	요구사항	시스템(혹은 컴포넌트, 서비스)의 기능(function)을 통해 제공되어야 하는

(Functional requirements)	행동의 결과와 관련한 요구사항
기능성(Functionality)	기능적 요구사항에 의해 정의된 시스템의 능력(성능)
용어집(Glossary)	특정 도메인에 관련된 용어의 정의를 모아놓은 것. 이반적으로 용어집은 상호 참조(cross-reference), 동의어(synonyms), 동음이의어(homonyms), 두문자어(acronyms), 약어(abbreviations)을 포함한다.
골(Goal)	<p>사건(affairs)—이해관계자가 달성하기 원하는—의 바람직한 상태.</p> <p>골은 이해관계자의 의도를 반영한다. 때문에 다른 골들끼리는 서로 충돌할 가능성이 있다.</p>
골 모델(Goal model)	무언가의 골을 표현한 모델로, 골은 일련의 하위 골들의 순차적인 구조로 나타난다.
동음이의어(Homonyms)	<p>다른 용어와 형태상으로 동일하지만, 실제로 다른 의미를 가지고 있는 용어.</p> <p>예를 들면 bill은 지폐라는 의미와 함께 (원소의) 리스트라는 의미로도 사용된다.</p>
검열(인스펙션, Inspection)	리뷰의 한 종류로 리뷰의 대상인 인공물(artifact)은 전문가 그룹이 주어진 기준에 따라 검토한다.
요구사항의 종류(Kind of requirement)	<p>요구사항에는 여러 가지가 있다. 요구공학 엔지니어링은 주로 시스템 요구사항에 집중한다. 이외에도 프로젝트 요구사항(project requirements)와 프로세스 요구사항(process requirements)가 있다.</p> <p>요구사항은 일반적으로 기능적 요구사항(functional requirements), 품질 요구사항(quality requirements) 그리고 제약사항(constraints)으로 구분된다. 품질 요구사항과 제약사항을 합쳐서 비-기능적 요구사항(non-functional requirements)라 부른다.</p>
언어(Language)	정보를 표현하고 커뮤니케이션을 하기 위한 표식(sign)의 구조적인 집합. 표식이란 의사소통을 하기 위해 사용되는 요소로, 언어에서의 표현, 심벌, 제스처 등이 있다.

유지보수성
(Maintainability)

특정 소프트웨어 시스템이 오류를 수정하거나, 변경 요구사항을 반영하기 위해 변경되어야 할 경우 변경의 정도가 용이한지 나타내는 척도.

유지보수성은 품질 요구사항(quality requirements)의 하나로 언급되기도 한다.

모델(Model)

이미 실재하거나 구현되어야 할 실재를 추상적으로 표시한 것.

위의 정의는 요구공학에서 다루는 대부분의 케이스에 적용되나, 어떤 의미에서는 좁은 의미의 정의이다. 좀 더 일반적으로, 모델이란 존재하는 개체 혹은 구현되어야 할 개체를 추상적으로 표시한 것으로, 여기서 개체란 현실의 특정 부분 혹은 상상 가능한 요소 혹은 상황들—또 다른 모델들을 포함하는—의 집합을 의미한다. 모델과 비교해서, 개체는 원본(original)이라고 부른다.

요구 공학에서 요구사항은 모델에 의해 명세화된다.

위의 일반적인 정의에서 사용된 개체의 의미는 개체-관계 모델에서 사용된 개체의 의미와 다른 점에 주의한다.

모델 언어(Model Language)

특정한 종류의 모델을 표현하는 언어. 해당 모델 언어는 문자, 그림, 기호 혹은 이들의 조합으로 표현될 수 있다.

다중도(Multiplicity)

=원소수(cardinality)

비-기능적 요구사항(Non-functional requirement)

품질 요구사항(quality requirement) 혹은 제약사항(constraint).

성능 요구사항(performance requirements)는 비-기능적 요구사항의 또 다른 범주로 취급되기도 한다. 본 용어집에서 성능 요구사항은, 품질 요구사항의 하위 범주로 간주한다.

동어어: 기능 외 요구사항(Extra-functional requirements)

성능 요구사항
(Performance)

성능 특성(타이밍, 속도, 크기, 용량, 스루풋(throughput) 등)을 기술하는 요구사항.

requirement)	성능 요구사항은 본 용어집에서 품질 요구사항의 하위 범주로 간주하나, 그 자체로 비-기능적 요구사항 범주로 간주되기도 한다.
구문 템플릿(Phrase template)	하나의 단락으로 구성된 구문적인 구조(syntactic structure)로 개별적인 요구사항을 자연어(natural language)의 형태로 표현한 템플릿.
이식성(Portability)	<p>특정 시스템이 다른 플랫폼(기능성을 그대로 유지한 상태로)으로 이전되는 경우의 용이함 정도를 나타내는 척도.</p> <p>이식성은 품질 요구사항의 하나로 언급되기도 한다.</p>
요구사항 우선 순위(Priority of a requirement)C	주어진 기준에 따라 특정한 요구사항이 다른 요구사항과 비교해 어느 정도 중요한지를 표시하는 지표
프로세스 동사(Process verb)	자연어로 기술된 요구사항에서 요청된 행동(required action)을 특성짓는 동사
프로토타입(Prototype)	<p>1. 제조 분야에서: 대량 생산에 앞서 제작된 시제품</p> <p>2. 소프트웨어 공학에서: 시스템의 핵심적인 부분을 구현하기 전에 미리 구현한 실행 가능한 소프트웨어의 부분</p> <p>요구공학에서 프로토타입은 요구사항 추출과 요구사항 검증의 수단으로 사용한다.</p>
품질(Quality)	<p>개체 고유 특성이 요구사항을 얼마나 만족시키는지 나타내는 척도.</p> <p>개체는 시스템, 서비스, 제품, 인공물(artifact), 프로세스, 사람, 조직 등으로 다양할 수 있다. 개체 고유 특성(inherent characteristic)이란 구분되는 기능 특성 혹은 개체의 속성으로 개체가 스스로 가지고 있는 특성을 의미하는 것으로, 외부에서 명시적으로(explicitly) 할당되지 않은 특성이다.</p> <p>이것이 일반적으로 산업군에서 의미하는 품질의 정의이다. 이러한 정의에서의 품질은 의도된 사용—요구사항에 명시된—환경 상에서의 적합성만을 의미한다는 점을 알아둔다. 이는 좋음(goodness) 혹은 뛰어남(excellence) 등과 같이 표현되는 일반적인 품질의 의미와는 대조된다.</p>
품질 요구사항(Quality requirement)	기능적 요구사항에 의해 다루어지지 못하는 품질 고려사항과 관련된 요구사항.
중복(Redundancy)	동일한 정보나 리소스가 반복되어 나타나는 것.

릴리스(Release)	설치 혹은 고객 사용을 위해 출하된 형상(configuration)
신뢰성(Reliability)	<p>시스템이 정해진 조건에서 사용되는 경우, 정해진 레벨의 기능과 성능을 유지하는 정도를 나타내는 지표.</p> <p>신뢰성은 품질 요구사항의 하나로 언급되기도 함.</p>
요구사항(Requirement)	<p>1. 사용자가 문제를 해결하거나 목적을 달성하기 위해 필요한 조건 혹은 능력(condition or capability)</p> <p>2. 계약, 표준, 명세 혹은 다른 공식적으로 적용된 문서들을 만족시키기 위해 시스템 혹은 시스템 컴포넌트가 만족시키거나 가지고 있어야 하는 조건 혹은 능력</p> <p>3. 상기 1, 2 항에서 언급된 내용에 대한 문서상 표현(documented representation)</p> <p>Note: 위의 내용은 IEEE 표준 610.12(1990년)에 정의된 전통적인 요구사항의 정의임.</p> <p>이를 대신해, 좀 더 최신화된 정의는 아래와 같다:</p> <p>1. 이해관계자가 인식한 필요</p> <p>2. 시스템이 반드시 가지고 있어야 하는 능력 혹은 속성</p> <p>3. 상기 1, 2항에 대한 문서적 표현</p>
요구사항 (Requirements analysis)	<p>분석</p> <p>1. 추출된 요구사항을 이해하고 문서화하기 위한 분석</p> <p>2. 동의어: 요구공학</p>
요구사항 (Requirements baseline)	<p>베이스라인</p> <p>요구사항 집합을 위한 기준</p>
요구사항 (Requirements discovery)	<p>발견</p> <p>=요구사항 추출(Requirements elicitation)</p>
요구사항 (Requirements document)	<p>문서</p> <p>요구사항 명세(requirements specification)을 구성하는 문서.</p> <p>요구사항 명세와 동일한 의미로 자주 사용된다.</p>

요구사항 (Requirements elicitation) **추출** 가능한 요구사항 소스로부터 요구사항을 발견하고, 찾고, 통합하는 프로세스. 요구사항의 재구성 혹은 신규 생성 과정이 포함되기도 한다.

동의어: 요구사항 발견(Requirements discovery)

요구공학 (Requirements engineer) **엔지니어** 요구사항을 추출하고, 문서화하고, 검증하고, 관리하는 엔지니어로 이해관계자들과 협업을 진행한다.

요구공학(Requirements Engineering) 요구사항 명세와 관리를 체계적이고 원칙적으로 접근하는 방법론으로 다음과 같은 골을 달성하는 것이 목표이다:

(1) 관련된 요구사항 파악, 해당 요구사항에 대한 이해관계자들 사이의 협의 달성, 주어진 표준에 따른 요구사항 및 협의 결과의 문서화, 산출물들의 체계적인 관리

(2) 이해관계자의 요구와 필요를 이해하고 문서화

(3) 요구사항의 명세 및 관리를 통해 이해관계자의 요구와 필요를 만족시키지 못하는 시스템을 전달 가능성을 최소화

약어: RE

Note: 상기 언급된 세 가지 골은 RE의 중요한 측면을 다루는데, (1) 프로세스 집중(process-orientation), (2) 이해관계자 집중(stakeholder focus), 그리고 (3) 리스크 및 가치 고려의 중요성(importance of risk and value consideration)을 의미한다.

요구사항 (Requirements management) **관리** 존재는 요구사항 및 요구사항과 관련된 인공물을 관리하는 프로세스. 요구사항의 저장, 변경, 추적(traceability)를 포함한다.

요구사항 (Requirements model) **모델** 요구사항의 명세를 목적으로 만들어진 모델

요구사항 (Requirements sources) **소스** 요구사항의 근원이 되는 소스. 이해관계자, 문서, 기존 시스템 그리고 관찰 등이 전통적인 요구사항의 소스이다.

요구사항 (Requirements) **명세** 시스템 혹은 컴포넌트에 대한 요구사항의 집합을 체계적으로 표현한 것.
어떤 상황에서는 고객 요구사항 명세(일반적으로 고객에 의해 작성됨,

specification)	customer requirements specification)와 시스템 요구사항 명세(system requirements specification) 혹은 소프트웨어 요구사항 명세(공급자에 의해 작성, software requirements specification)를 구분하기도 한다.
	요구사항 명세는 요구사항을 명세화하는 활동 자체를 의미하기도 한다.
요구사항 (Requirements template)	템플릿 개별적인 요구사항의 구문적인 구조를 위한 템플릿. 구문 템플릿(phrase template)은 자연어로 기록된 요구사항을 위한 특별한 요구사항 템플릿의 하나이다.
리뷰(Review)	전문가 그룹으로 구성되어 인공물을 검토하기 위해 정형적으로 구성된 조직. 검토 대상은 내용, 적합성 모두를 대상으로 수행될 수 있다.
리스크(Risk)	시스템 개발 혹은 운영 노력의 성공을 위협하는 이벤트. 리스크는 일반적으로 발생 가능성과 잠재적인 위험도로 평가된다.
안전(Safety)	사람, 소유물 및 환경에 피해를 초래하지 않으면서 시스템을 받아들일 수 있을 만큼의 레벨을 달성하는 능력. 안전은 품질 요구사항, 혹은 기능적 요구사항의 하나로써 언급되기도 한다.
시나리오(Scenario)	1. 바람직한(혹은 원하지 않는) 결과를 도출하는 이벤트의 잠재적인 순서를 묘사한 것 2. 순서 흐름으로 나타낸 파트너—특히, 시스템과 외부 행위자—들 사이의 상호 작용. 구체적인 순서 흐름(concrete sequence, instance scenario), 혹은 잠재적인 순서 흐름(potential sequence, use case)으로 표현될 수 있음. 3. UML에서: 유스케이스(use case)의 실행 흐름
스코프(scope of a system)	시스템을 구현할 때 사물들을 설계하는 범위
보안성(Security)	시스템이 (a)소유하고 있는 데이터와 자원들을 인가되지 않은 사용/ 접근으로부터 보호하고 (b)인가된 사용자들에게 서비스가 중단되지 않도록 보장하는 능력

내연(Semantics)	언어에서 표식(sign) 하나 혹은 표식의 집합이 가지는 의미
반-정형적(Semi-formal)	<p>일정 정도 이상 정형성을 가지고 있으나, 완벽하게 정형적이지는 않은 상태.</p> <p>어떠한 인공물이 반-정형적이라 불리는 경우는 해당 인공물이 정형적인 요소들을 포함하고 있으나 전체적으로 정형성을 띠지 않는 경우를 의미한다. 일반적인 반-정형적 인공물은 외연(syntax) 자체의 정형성은 가지고 있으나 내연(semantics)은 부분적으로 정의된다.</p>
순서 다이어그램(Sequence diagram)	UML에서 사용하는 다이어그램 타입의 하나로 선택된 객체 집합 혹은 행위자들간에 일어나는 상호작용을 발생 순서대로 모델링 한 다이어그램이다.
소프트웨어 요구사항 명세 (Software requirements specification)	<p>소프트웨어 시스템에 적용되는 요구사항 명세.</p> <p>약어: SRS</p>
요구사항 소스(Source of a requirement)	=요구사항 소스(Requirements source)
명세(Specification)	<p>주어진 기준을 만족시키는 개체(시스템, 장비 등)의 특성을 체계적으로 표현한 것.</p> <p>명세는 요구된 속성(요구사항 명세)이거나 구현된 속성(기술 제품 명세)일 수 있다.</p>
명세 언어(Specification language)	명세 사항을 표현하기 위해 만든 인공적이 언어
이해관계자(Stakeholder)	<p>시스템 요구사항에 직/간접적인 영향을 미치는 개인 혹은 조직.</p> <p>간접적인 영향에는 해당 개인 혹은 조직이 시스템에 의해 받은 영향과 같은 환경도 포함된다.</p>
표준(Standard)	특정 대상을 인지하고, 생산하고, 실행하는 단일한 형태의 규약
상태 머신(State machine)	시스템 혹은 컴포넌트의 행동을 유한한 상태의 집합(finite set of states)와 상태의 변화(state transitions)으로 표현한 모델링 기법. 상태 변화는 이벤트(event)에 의해 발생되고, 차례로 다른 행동이나 이벤트를 초래할 수 있다.

관련용어: 단일 상태만을 가지는 상태 머신을 유한 상태 오토마톤(finite state automaton)이라 부른다. 상하위 개념(hierarchically) 혹은 직교 개념(orthogonally)의 상태를 가지고 있는 상태 머신은 상태 차트(statecharts)라고 부른다.

상태 변화 다이어그램, 상태 천이 다이어그램(State-transition diagram)	상태 머신을 다이어그램으로 표현한 것
상태 차트(statechart)	상하위 개념(hierarchically) 혹은 직교 개념(orthogonally)의 상태를 가지고 있는 상태 머신
조정 위원회(Steering committee)	프로젝트를 관장하는 위원회
구조화된 분석(Structured Analysis)	상하위 개념의 데이터 흐름 다이어그램에 기반하여 시스템의 기능을 기술하는 접근법. 데이터 흐름과 지속되는 데이터(persistent data)는 데이터 사전(data dictionary)에 정의된다. 컨텍스트 다이어그램(context diagram) 입력되는 데이터 흐름의 소스, 출력되는 데이터 흐름의 목적지를 모델링한다.
공급자(Supplier)	제품 혹은 서비스를 고객에게 공급하는 개인 혹은 조직
동义词(Synonym)	동일한 의미를 가지는 다른 용어
외연(Syntax)	언어에서 구조화된 표식을 구성하는 규칙
시스템(System)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일반적으로: 순서를 정하고 구조화하는 원칙 2. 정보학에서: 일관적이고, 범위를 정할 수 있는 컴포넌트의 집합으로 통제된 행위(coordinated action)를 통해 서비스를 제공함

요구 공학에서는 소프트웨어 컴포넌트, 기술 요소(컴퓨팅 하드웨어, 장비, 센서 등), 조직 요소(개인, 직위, 비즈니스 프로세스 등)을 구성하는 시스템에 대한 요구사항의 명세를 다룸.

Note: 하나의 시스템은 다른 시스템을 구성할 수 있으며, 하나의 시스템을 구성하는 컴포넌트나 서비스 역시 또 다른 시스템으로 간주할 수 있다.

시스템 boundary)	경계(System boundary)	<p>시스템과 해당 시스템을 둘러싼 컨텍스트와의 경계.</p> <p>시스템 경계는 구현되어야 하는 시스템을 해당 시스템의 환경으로부터 분리한다; 즉, 시스템 경계는 개발 프로세스에 의해 수정되거나 대체되어야 하는 실제의 일정 부분을 변경되거나 수정되지 않아야 하는 나머지 실제의 환경과 분리한다.</p>
시스템 context)	컨텍스트(System context)	<p>시스템을 둘러싸고 있는 환경의 일부로 구현되어야 하는 시스템과 관련된 요구사항의 정의 및 이해와 밀접한 관계가 있다.</p>
시스템 requirement)	요구사항(System requirement)	<p>하나의 시스템 혹은 컴포넌트와 관련된 요구사항</p>
시스템 specification)	요구사항 명세 (Systems requirements specification)	<p>시스템과 관련된 요구사항 명세.</p> <p>요구사항 명세(Requirements specification)과 동일한 의미로 사용된다.</p>
도구(Tool engineering)	in software engineering)	<p>시스템 개발, 운영 및 유지 보수를 용이하게 하는 (소프트웨어) 시스템.</p> <p>요구공학에서, 도구는 요구사항 관리, 모델링, 문서화 및 검증을 지원한다.</p>
추적성(Traceability requirements)	of requirements)	<p>추적성이란 요구사항에서 시작해 (1) 해당 요구사항의 근본(origins)을 거슬러 탐색하고, (2) 해당 요구사항과 관련된 구현 내용을 설계와 코드에서 탐색하고, (3) 해당 요구사항 자체가 의존하고 있는 요구사항으로 연결 지어진 정도를 나타내는 척도이다.</p> <p>요구사항과 해당 요구사항의 근본으로 거슬러 탐색하는 것을 전-요구사항 명세 추적성(Pre-RS traceability)라고 한다. 이와 반대로 요구사항을 해당 요구사항의 구현 내용과 연결하는 것을 후-요구사항 명세 추적성(Post-RS traceability)라고 한다. RS는 요구사항 명세(Requirements specification)을 의미한다.</p> <p>때때로, 요구사항에 대한 이유로 연결되는 추적성도 그 자체로 추적성 범주에 포함되기도 한다.</p>
UML		<p>통합된 모델링 언어(Unified Modeling Language)의 약어로, 문제나 해결책을 모델링하는 언어의 표준이다.</p>
분명함, (Unambiguity)	모호하지 않음	<p>요구사항이 사람들마다 다른 방식으로 이해하는 일이 발생하지 않도록 명확하게 표현된 정도를 나타내는 척도</p>

사용성(Usability)	사용자가 시스템을 이해하고, 학습하고, 사용하며 선호하는 정도를 나타내는 척도. 사용성(혹은 사용성의 일부)은 품질 요구사항의 하나로 언급되기도 함.
유스케이스(Use case)	행위자와 시스템 사이에서 수행되었을 경우, 부가가치를 제공할 수 있는 가능한 상호 작용을 묘사한 것. 유스케이스는 사용자(혹은 다른 외부 행위자)의 관점에서 시스템을 명세화한다: 모든 유스케이스는 해당 유스케이스에 개입되어 있는 행위자에게 시스템이 제공해야만 하는 기능들을 명세화 한다.
유스케이스 다이어그램(Use case diagram)	UML에서 제공하는 다이어그램의 한 가지로, 행위자와 시스템의 유스케이스를 모델링 한 것이다. 행위자와 유스케이스 사이의 경계는 시스템 경계를 구성한다.
사용자(User)	시스템이 제공하는 기능을 사용하는 사람. 최종 사용자(end user)라고 불리기도 한다.
검증(Validation of requirements)	of 문서로 기록된 요구사항이 이해관계자의 필요와 일치하는지 확인하는 프로세스. Note: 특정한 소스들은 분명함(unambiguity), 총체적(comprehensively) 관 같은 품질 요구사항에 대한 확인작업을 포함시켜 넓은 의미의 요구사항 검증을 정의하기도 하며, 이러한 경우 검증(validation)은 확인(checking)과 동일한 의미로 사용된다.
검증 가능성(Verifiability of requirements)	구현된 시스템에서 요구사항의 달성도를 평가할 수 있는 정도를 나타내는 지표. 예를 들면, 인수 테스트 케이스나, 측정 지표의 설정 혹은 검열 절차 정의 등이 있다.
버전(Version of an entity)	하나의 개체가 여러 가지 형태—시간 순서에 따라 나타나며, 시간적으로 나중에 나타나는 개체가 이전에 있던 개체를 수정한 결과로 생성되는 경우—로 나타나는 경우, 형태가 다른 각 개체를 버전(version)이라고 칭한다.
뷰(View)	인공물의 한 부분으로, 현재 관심이 되는 부분만을 포함하고 있다. 뷰는 해당 인공물의 몇몇 부분의 추상화된 개념 혹은 부분의 조합일 수 있다.

뷰포인트, (Viewpoint)	시각 시스템 요구사항과 관련된 특정 관점. 일반적인 관점이란 이해관계자 혹은 이해관계자 집단이 가지고 있는 관점을 의미한다(예를 들면, 최종 사용자 관점 혹은 운영자 관점 등). 그러나, 보안과 관련된 뷰포인트(security viewpoint)와 같이 관심 주제에 따른 뷰포인트도 존재한다.
워크스루(Walkthrough)	리뷰의 한 가지 종류로, 인공물의 저자가 전문가 그룹과 함께 해당 인공물에 대한 체계적인 리뷰를 진행한다., 전문가가 발견한 사항들은 이후 수집 및 통합된다.

약어 리스트(List of Abbreviations)

CCB	Change Control Board/ 변경 통제 위원회
CPRE	Certified Professional for Requirements Engineering/ 요구공학 인증 전문가
ER	Entity-Relationship/ 개체-관계
ERD	Entity-Relationship Diagram/ 개체-관계 다이어그램
ERM	Entity-Relationship Model/ 개체-관계 모델
IREB	International Requirements Engineering Board/ 국제 요구 공학 위원회
RE	Requirement Engineering/ 요구 공학
SRS	Software Requirements Specification/ 소프트웨어 요구사항 명세
UML	Unified Modeling Language/ 통합된 모델링 언어

Part Two: 용어 사전/ Dictionaries

영어-한국어 용어 사전/ English-Korean Dictionary

인수(Acceptance)	인수(Acceptance)
인수 테스트(Acceptance Test)	인수 테스트(Acceptance Test)
활동 다이어그램(Activity diagram)	활동 다이어그램(Activity diagram)
정확성(Adequacy of requirement)	정확성(Adequacy of requirement)
어플리케이션 도메인(Application Domain)	어플리케이션 도메인(Application Domain)
인공물(Artifact)	인공물(Artifact)
속성(Attribute)	속성(Attribute)
베이스라인(Baseline)	베이스라인(Baseline)
행동 모델(Behavior model)	행동 모델(Behavior model)
버그(Bug)	버그(Bug)
카디날리티(Cardinality)	카디날리티(Cardinality)
변경 통제 위원회(Change control board)	변경 통제 위원회(Change control board)
변경 요청(Change request)	변경 요청(Change request)
변경 가능성(Changeability of an artifact)	변경 가능성(Changeability of an artifact)
확인(Checking requirements)	확인(Checking requirements)
클래스(Class)	클래스(Class)
클래스 다이어그램(Class Diagram)	클래스 다이어그램(Class Diagram)
클래스 모델(Class Model)	클래스 모델(Class Model)

완결성(Completeness(of requirements))

준수성(Compliance)

컴포넌트(Component)

형상(Configuration)

적합성(Conformity of requirements)

일관성(Consistency of requirements)

제약사항(Constraint)

컨텍스트(Context)

컨텍스트 경계(Context Boundary)

컨텍스트 다이어그램(Context Diagram)

컨텍스트 모델(Context model)

정확성(Correctness)

고객(Customer)

고객 요구 사항 명세(Customer requirements
specification)

데이터 흐름 다이어그램(Dataflow diagram)

결정 테이블(Decision table)

결점(Defect)

도메인(Domain)

유효성(Effectiveness)

효율성(Efficiency)

(요구사항의) 추출(Elicitation(of requirements))

완결성(Completeness(of requirements))

준수성(Compliance)

컴포넌트(Component)

형상(Configuration)

적합성(Conformity of requirements)

일관성(Consistency of requirements)

제약사항(Constraint)

컨텍스트(Context)

컨텍스트 경계(Context Boundary)

컨텍스트 다이어그램(Context Diagram)

컨텍스트 모델(Context model)

정확성(Correctness)

고객(Customer)

고객 요구 사항 명세(Customer requirements
specification)

데이터 흐름 다이어그램(Dataflow diagram)

결정 테이블(Decision table)

결점(Defect)

도메인(Domain)

유효성(Effectiveness)

효율성(Efficiency)

(요구사항의) 추출(Elicitation(of requirements))

최종 사용자(End user)	최종 사용자(End user)	
개체(Entity)	개체(Entity)	
개체-관계 다이어그램(Entity-relationship diagram)	개체-관계 다이어그램(Entity-relationship diagram)	다이어그램(Entity-relationship diagram)
개체-관계 모델(Entity-relationship model)	개체-관계 모델(Entity-relationship model)	
에러(Error)	에러(Error)	
실패(Fault)	실패(Fault)	
실패 내구성(Fault Tolerance)	실패 내구성(Fault Tolerance)	
기능 특성(Feature)	기능 특성(Feature)	
기능적 요구사항(Functional requirements)	기능적 요구사항(Functional requirements)	
기능성(Functionality)	기능성(Functionality)	
용어집(Glossary)	용어집(Glossary)	
골(Goal)	골(Goal)	
골 모델(Goal model)	골 모델(Goal model)	
동음이의어(Homonyms)	동음이의어(Homonyms)	
검열(인스펙션, Inspection)	검열(인스펙션, Inspection)	
요구사항의 종류(Kind of requirement)	요구사항의 종류(Kind of requirement)	
언어(Language)	언어(Language)	
유지보수성(Maintainability)	유지보수성(Maintainability)	
모델(Model)	모델(Model)	
모델 언어(Model Language)	모델 언어(Model Language)	
다중도(Multiplicity)	다중도(Multiplicity)	

비-기능적 요구사항(Non-functional requirement)	비-기능적 요구사항(Non-functional requirement)
성능 요구사항(Performance requirement)	성능 요구사항(Performance requirement)
구문 템플릿(Phrase template)	구문 템플릿(Phrase template)
이식성(Portability)	이식성(Portability)
요구사항 우선 순위(Priority of a requirement)C	요구사항 우선 순위(Priority of a requirement)C
프로세스 동사(Process verb)	프로세스 동사(Process verb)
프로토타입(Prototype)	프로토타입(Prototype)
품질(Quality)	품질(Quality)
품질 요구사항(Quality requirement)	품질 요구사항(Quality requirement)
중복(Redundancy)	중복(Redundancy)
릴리스(Release)	릴리스(Release)
신뢰성(Reliability)	신뢰성(Reliability)
요구사항(Requirement)	요구사항(Requirement)
요구사항 분석(Requirements analysis)	요구사항 분석(Requirements analysis)
요구사항 베이스라인(Requirements baseline)	요구사항 베이스라인(Requirements baseline)
요구사항 발견(Requirements discovery)	요구사항 발견(Requirements discovery)
요구사항 문서(Requirements document)	요구사항 문서(Requirements document)
요구사항 추출(Requirements elicitation)	요구사항 추출(Requirements elicitation)
요구공학 엔지니어(Requirements engineer)	요구공학 엔지니어(Requirements engineer)
요구공학(Requirements Engineering)	요구공학(Requirements Engineering)
요구사항 관리(Requirements management)	요구사항 관리(Requirements management)
요구사항 모델(Requirements model)	요구사항 모델(Requirements model)
요구사항 소스(Requirements sources)	요구사항 소스(Requirements sources)

요구사항 명세(Requirements specification)

요구사항 템플릿(Requirements template)

리뷰(Review)

리스크(Risk)

안전(Safety)

시나리오(Scenario)

스코프(scope of a system)

보안성(Security)

내연(Semantics)

반-정형적(Semi-formal)

순서 다이어그램(Sequence diagram)

소프트웨어 요구사항 명세(Software requirements
specification)

요구사항 소스(Source of a requirement)

명세(Specification)

명세 언어(Specification language)

이해관계자(Stakeholder)

표준(Standard)

상태 머신(State machine)

상태 변화 다이어그램, 상태 천이 다이어그램
(State-transition diagram)

상태 차트(statechart)

조정 위원회(Steering committee)

요구사항 명세(Requirements specification)

요구사항 템플릿(Requirements template)

리뷰(Review)

리스크(Risk)

안전(Safety)

시나리오(Scenario)

스코프(scope of a system)

보안성(Security)

내연(Semantics)

반-정형적(Semi-formal)

순서 다이어그램(Sequence diagram)

소프트웨어 요구사항 명세(Software
requirements specification)

요구사항 소스(Source of a requirement)

명세(Specification)

명세 언어(Specification language)

이해관계자(Stakeholder)

표준(Standard)

상태 머신(State machine)

상태 변화 다이어그램, 상태 천이 다이어그램
(State-transition diagram)

상태 차트(statechart)

조정 위원회(Steering committee)

구조화된 분석(Structured Analysis)

공급자(Supplier)

동의어(Synonym)

외연(Syntax)

시스템(System)

시스템 경계(System boundary)

시스템 컨텍스트(System context)

시스템 요구사항(System requirement)

시스템 요구사항 명세(Systems requirements
specification)

도구(Tool in software engineering)

추적성(Traceability of requirements)

UML

분명함, 모호하지 않음(Unambiguity)

사용성(Usability)

유스케이스(Use case)

유스케이스 다이어그램(Use case diagram)

사용자(User)

검증(Validation of requirements)

검증 가능성(Verifiability of requirements)

버전(Version of an entity)

뷰(View)

뷰포인트, 시각(Viewpoint)

구조화된 분석(Structured Analysis)

공급자(Supplier)

동의어(Synonym)

외연(Syntax)

시스템(System)

시스템 경계(System boundary)

시스템 컨텍스트(System context)

시스템 요구사항(System requirement)

시스템 요구사항 명세(Systems requirements
specification)

도구(Tool in software engineering)

추적성(Traceability of requirements)

UML

분명함, 모호하지 않음(Unambiguity)

사용성(Usability)

유스케이스(Use case)

유스케이스 다이어그램(Use case diagram)

사용자(User)

검증(Validation of requirements)

검증 가능성(Verifiability of requirements)

버전(Version of an entity)

뷰(View)

뷰포인트, 시각(Viewpoint)

워크스루(Walkthrough)

워크스루(Walkthrough)

한국어-영어 용어 사전/ Korean-English Dictionary

인수(Acceptance)

인수(Acceptance)

인수 테스트(Acceptance Test)

인수 테스트(Acceptance Test)

활동 다이어그램(Activity diagram)

활동 다이어그램(Activity diagram)

정확성(Adequacy of requirement)

정확성(Adequacy of requirement)

어플리케이션 도메인(Application Domain)

어플리케이션 도메인(Application Domain)

인공물(Artifact)

인공물(Artifact)

속성(Attribute)

속성(Attribute)

베이스라인(Baseline)

베이스라인(Baseline)

행동 모델(Behavior model)

행동 모델(Behavior model)

버그(Bug)

버그(Bug)

카디날리티(Cardinality)

카디날리티(Cardinality)

변경 통제 위원회(Change control board)

변경 통제 위원회(Change control board)

변경 요청(Change request)

변경 요청(Change request)

변경 가능성(Changeability of an artifact)

변경 가능성(Changeability of an artifact)

확인(Checking requirements)

확인(Checking requirements)

클래스(Class)

클래스(Class)

클래스 다이어그램(Class Diagram)

클래스 다이어그램(Class Diagram)

클래스 모델(Class Model)

클래스 모델(Class Model)

완결성(Completeness(of requirements))

준수성(Compliance)

컴포넌트(Component)

형상(Configuration)

적합성(Conformity of requirements)

일관성(Consistency of requirements)

제약사항(Constraint)

컨텍스트(Context)

컨텍스트 경계(Context Boundary)

컨텍스트 다이어그램(Context Diagram)

컨텍스트 모델(Context model)

정확성(Correctness)

고객(Customer)

고객 요구 사항 명세(Customer requirements
specification)

데이터 흐름 다이어그램(Dataflow diagram)

결정 테이블(Decision table)

결점(Defect)

도메인(Domain)

유효성(Effectiveness)

효율성(Efficiency)

(요구사항의) 추출(Elicitation(of requirements))

완결성(Completeness(of requirements))

준수성(Compliance)

컴포넌트(Component)

형상(Configuration)

적합성(Conformity of requirements)

일관성(Consistency of requirements)

제약사항(Constraint)

컨텍스트(Context)

컨텍스트 경계(Context Boundary)

컨텍스트 다이어그램(Context Diagram)

컨텍스트 모델(Context model)

정확성(Correctness)

고객(Customer)

고객 요구 사항 명세(Customer requirements
specification)

데이터 흐름 다이어그램(Dataflow diagram)

결정 테이블(Decision table)

결점(Defect)

도메인(Domain)

유효성(Effectiveness)

효율성(Efficiency)

(요구사항의) 추출(Elicitation(of requirements))

최종 사용자(End user)	최종 사용자(End user)	
개체(Entity)	개체(Entity)	
개체-관계 다이어그램(Entity-relationship diagram)	개체-관계 다이어그램(Entity-relationship diagram)	다이어그램(Entity-relationship diagram)
개체-관계 모델(Entity-relationship model)	개체-관계 모델(Entity-relationship model)	
에러(Error)	에러(Error)	
실패(Fault)	실패(Fault)	
실패 내구성(Fault Tolerance)	실패 내구성(Fault Tolerance)	
기능 특성(Feature)	기능 특성(Feature)	
기능적 요구사항(Functional requirements)	기능적 요구사항(Functional requirements)	
기능성(Functionality)	기능성(Functionality)	
용어집(Glossary)	용어집(Glossary)	
골(Goal)	골(Goal)	
골 모델(Goal model)	골 모델(Goal model)	
동음이의어(Homonyms)	동음이의어(Homonyms)	
검열(인스펙션, Inspection)	검열(인스펙션, Inspection)	
요구사항의 종류(Kind of requirement)	요구사항의 종류(Kind of requirement)	
언어(Language)	언어(Language)	
유지보수성(Maintainability)	유지보수성(Maintainability)	
모델(Model)	모델(Model)	
모델 언어(Model Language)	모델 언어(Model Language)	
다중도(Multiplicity)	다중도(Multiplicity)	

비-기능적 요구사항(Non-functional requirement)	비-기능적 요구사항(Non-functional requirement)
성능 요구사항(Performance requirement)	성능 요구사항(Performance requirement)
구문 템플릿(Phrase template)	구문 템플릿(Phrase template)
이식성(Portability)	이식성(Portability)
요구사항 우선 순위(Priority of a requirement)C	요구사항 우선 순위(Priority of a requirement)C
프로세스 동사(Process verb)	프로세스 동사(Process verb)
프로토타입(Prototype)	프로토타입(Prototype)
품질(Quality)	품질(Quality)
품질 요구사항(Quality requirement)	품질 요구사항(Quality requirement)
중복(Redundancy)	중복(Redundancy)
릴리스(Release)	릴리스(Release)
신뢰성(Reliability)	신뢰성(Reliability)
요구사항(Requirement)	요구사항(Requirement)
요구사항 분석(Requirements analysis)	요구사항 분석(Requirements analysis)
요구사항 베이스라인(Requirements baseline)	요구사항 베이스라인(Requirements baseline)
요구사항 발견(Requirements discovery)	요구사항 발견(Requirements discovery)
요구사항 문서(Requirements document)	요구사항 문서(Requirements document)
요구사항 추출(Requirements elicitation)	요구사항 추출(Requirements elicitation)
요구공학 엔지니어(Requirements engineer)	요구공학 엔지니어(Requirements engineer)
요구공학(Requirements Engineering)	요구공학(Requirements Engineering)
요구사항 관리(Requirements management)	요구사항 관리(Requirements management)
요구사항 모델(Requirements model)	요구사항 모델(Requirements model)
요구사항 소스(Requirements sources)	요구사항 소스(Requirements sources)

요구사항 명세(Requirements specification)

요구사항 템플릿(Requirements template)

리뷰(Review)

리스크(Risk)

안전(Safety)

시나리오(Scenario)

스코프(scope of a system)

보안성(Security)

내연(Semantics)

반-정형적(Semi-formal)

순서 다이어그램(Sequence diagram)

소프트웨어 요구사항 명세(Software requirements
specification)

요구사항 소스(Source of a requirement)

명세(Specification)

명세 언어(Specification language)

이해관계자(Stakeholder)

표준(Standard)

상태 머신(State machine)

상태 변화 다이어그램, 상태 천이 다이어그램
(State-transition diagram)

상태 차트(statechart)

조정 위원회(Steering committee)

요구사항 명세(Requirements specification)

요구사항 템플릿(Requirements template)

리뷰(Review)

리스크(Risk)

안전(Safety)

시나리오(Scenario)

스코프(scope of a system)

보안성(Security)

내연(Semantics)

반-정형적(Semi-formal)

순서 다이어그램(Sequence diagram)

소프트웨어 요구사항 명세(Software
requirements specification)

요구사항 소스(Source of a requirement)

명세(Specification)

명세 언어(Specification language)

이해관계자(Stakeholder)

표준(Standard)

상태 머신(State machine)

상태 변화 다이어그램, 상태 천이 다이어그램
(State-transition diagram)

상태 차트(statechart)

조정 위원회(Steering committee)

구조화된 분석(Structured Analysis)

공급자(Supplier)

동의어(Synonym)

외연(Syntax)

시스템(System)

시스템 경계(System boundary)

시스템 컨텍스트(System context)

시스템 요구사항(System requirement)

시스템 요구사항 명세(Systems requirements specification)

도구(Tool in software engineering)

추적성(Traceability of requirements)

UML

분명함, 모호하지 않음(Unambiguity)

사용성(Usability)

유스케이스(Use case)

유스케이스 다이어그램(Use case diagram)

사용자(User)

검증(Validation of requirements)

검증 가능성(Verifiability of requirements)

버전(Version of an entity)

뷰(View)

뷰포인트, 시각(Viewpoint)

구조화된 분석(Structured Analysis)

공급자(Supplier)

동의어(Synonym)

외연(Syntax)

시스템(System)

시스템 경계(System boundary)

시스템 컨텍스트(System context)

시스템 요구사항(System requirement)

시스템 요구사항 명세(Systems requirements specification)

도구(Tool in software engineering)

추적성(Traceability of requirements)

UML

분명함, 모호하지 않음(Unambiguity)

사용성(Usability)

유스케이스(Use case)

유스케이스 다이어그램(Use case diagram)

사용자(User)

검증(Validation of requirements)

검증 가능성(Verifiability of requirements)

버전(Version of an entity)

뷰(View)

뷰포인트, 시각(Viewpoint)

워크스루(Walkthrough)

워크스루(Walkthrough)