**스마트 폰 어플리케이션 개발제안서**

**2010년 6월 14일**

**㈜ 플레타뮤토**

목 차

1. 개요 3

1.1. 목적 3

2. 대중성 있는 어플리케이션 개발 4

2.1. 개요 4

2.2. 목적 4

2.3. 제품 선정 5

2.4. 개발진행 5

2.5. 다국어 지원 5

2.6. 유지보수 5

2.7. 업데이트 5

2.8. 제품관리 5

# 개요

## 목적

회사 내부적으로 스마트 폰 어플리케이션 개발로 부가가치 창출 또는 마케팅적으로 활력소를 찾아 이를 기반으로 이윤을 창출하는 방안이 진행되고 있음. 이에 따라 신규 사업을 진행하기 위해서 내부적으로 부족한 것이 무엇인지 살펴보고 성공적으로 개발을 진행하기 위한 기반을 마련하는데 도움이 되는 방향을 제시하고자 함.

본 초안에서는 대중성 있는 어플리케이션 개발에 대해서만 언급하며 진행 결과에 따라 추후에 다른 방안에 대해서도 기입하고자 함.

# 대중성 있는 어플리케이션 개발

## 개요

스마트폰에서 사용자 층이 많아 소요가 많은 프로그램을 개선해 보다 품질 좋은 상품을 출시해 기존제품을 사내제품으로 변경을 유도하여 많은 사용자를 확보하여 회사 제품에 대한 인지도 높여 이를 기반으로 추후 비즈니스적인 부가가치를 창출한다.

새로운 것을 창조하는 것은 아니며 기존 제품을 보다 사용가치가 있는 제품으로 탈바꿈을 시켜 사용자의 편리함을 도모한다.

## 목적

1. **제품에 대한 인지도 향상**
2. **사용자에게 보다 편리한 기능성 제공**
3. **어플리케이션 개발 기술력 습득**
4. **비즈니스적인 부가가치 창출**

스마트폰 어플리케이션에 대한 회사 제품에 대한 인지도가 미흡함. 제품에 대한 인지도는 관공서나 대기업 공모입찰 평가에 기여할 수 있으며 개발의뢰를 수주할 경우 의뢰자가 의뢰하기 전 제품 품질의 기준으로 판단할 수 있음. 또한 이러한 인지도를 기반으로 신제품 출시할 경우 고정 사용자 층을 확보할 수 있어 수익에 대한 부가가치를 기대할 수 있다.

스마트폰 어플리케이션에 대한 기술력 또한 미흡하다. 때문에 비교적 단순한하고 이해하기 쉬운 프로그램을 제작하여 기본적인 기술력을 확보하며 점차 복잡성과 전문성이 요구되는 프로그램으로 진행한다. 이는 제작에 대한 부담감을 줄이고 기술력 미흡으로 인한 오류를 줄여 안정성 있는 제품을 출시하는데 도움이 될 것으로 판단된다.

사용자는 항상 보다 나은 것을 추구한다. 개발이 되는 프로그램은 기존 프로그램보다 사용성이 편리 해야 하며 유동적이며 활동적인 UI를 실현하여 제품을 사용할 때마다 즐거움을 주도록 구상해야 된다. 수만 가지의 어플리케이션이 출시되었지만 정작 사용자의 요구사항을 잘 반영되어 있거나 UI가 편리한 제품을 찾기는 어렵다. 기존에 출시가 제품이 있더라도 사용자의 기호에 맞춰진 프로그램이 개발된다면 기존 제품을 대체 수 있을 것으로 여겨지며 이러한 제품이 많아 질 수록 회사제품에 대한 인지도가 높아 질 것으로 판단된다.

## 제품 선정

이미 기존에 출시된 제품이지만 사용자의 요구사항 반영이 부족해 기능추가로 인해 사용성이 더욱 풍부해 지거나 UI 개선으로 기존 제품보다 편리하게 사용될 수 있는 여지가 보이는 프로그램을 추천한다.

위와 같은 프로그램으로 제시될 수 있는 것은 담당팀원의 논의를 거처 선정하는 방법을 권장하며 일정관리, 개인 다이어리, 가계부, 메모장, 단어장 같은 프로그램이 예가 될 수 있다.

## 개발진행

진행하는 팀 구성은 2~4명 이루어지며 개발기간은 2~4달 정도로 소규모로 비교적 단기간에 개발을 완료하는 방안을 권장한다.

◼ **개발 진행 방법**

개발할 제품이 선정되면 기존에 출시된 제품들을 비교하여 개선사항을 분석하거나 신규기능 및 UI 편의성을 도모할 수 있는 부분을 간구한다. 이에 대한 부분이 정리되면 이를 바탕으로 기능 명세서를 작성한다. 작성된 명세서를 꼼꼼히 살펴본 후 대략적인 일정을 산출한다. 일정기간에 구현하기 어려운 부분은 중요도에 따라 차후 버전업데이트를 고려해 본다. 개발기능이 확정되면 이를 바탕으로 디자인 시안을 결정하며 동시에 기본적인 설계를 진행한다. 디자인 시안과 기본설계가 완료되면 설계된 내용에 따라 역할 분담이 이루어지며 구체적인 일정을 산출한다. 결과물은 일주일 주기로 릴리즈가 되는 것을 권장하며 내부 QA를 거처 개선사항이나 문제점을 도출한다. 다시 설계 및 구현 단계가 반복으로 이루어 지며 이는 진행되는 과정을 주기적으로 보여줌으로써 프로젝트 막바지에 기능추가 및 변경 되는 것을 최소화 하기 위함이다. QA에서 최종적으로 승인이 되면 제품을 출시한다.

◼ **Project 진행 flow**

**구현**

**디버깅**

**출시**

**릴리즈**

**QA**

**제품선정**

**기획 및**

**요구사항 분석**

**설계**

## 다국어 지원

기본적인 언어는 한글이며 국가별 사용성을 검토해 해당 국가의 언어를 지원한다. 다국어 지원은 설계단계에서 반영해 추후에 다국어를 지원할 경우 발생하는 문제점을 최소화해 단기간에 제품을 출시 할 수 있도록 한다.

.

## 유지보수

N/A

## 업데이트

N/A

## 제품관리

사내에 출시되는 제품은 별도의 홈페이지를 개설해 관리되는 것을 권장한다. 개설된 홈페이지에서는 사용자의 추가적인 요구사항이나 불편사항, 문제점들을 보고 관리될 수 있어야 한다. 출시된 제품을 유기적으로 연동해 사용자로 하여금 또 다른 어플리케이션을 사용할 수 있도록 유도한다. 별도의 홈페이지 개설이 어려울 경우 블로그나 카페등을 개설해 사용자와 소통할 수 있는 공간을 마련되어야 하며 이는 제품을 홍보에도 도움이 될 것으로 판단된다.