**재테크를 위한 어플리케이션 기획안**

**2010년 6월 21일**

**㈜ 플레타뮤토**

목 차

1. 개요 3

2. 목적 4

3. Project 진행/점검 flow 5

4. 조직 구조 6

5. 위기 관리 7

6. 품질 척도 8

7. 기술 관리 9

7.1. 방법, 도구, 기술, 표준 9

8. 일정 10

# 개요

누구나 한번쯤 지출이나 수입에 대해서 체계적으로 정리하고 싶다는 생각을 가진적이 있으며 컴퓨터가 대중화 되기 전에는 가계부나 용돈기입장을 구입해 지출내역을 기록하기도 한다. 하지만 지출 내역을 모아서 한번에 정리해야 되는 번거로움 때문에 대부분의 경우 이러한 시도가 단기간에 끝나는 경우가 많으며 지속적으로 기록을 남기는 사람은 드물다고 할 수 있다. 시대가 발전함에 따라 컴퓨터가 대중화 되었고 상당수의 사람들이 엑셀이 라는 문서편집도구를 이용해 지출 및 수입내역을 정리하여 파일로 보관한다. 하지만 실시간으로 기록을 남기기는 어려우며 양식을 사용자 스스로 정해야 하는 불편함이 있어 지출과 수입에 관해 체계적으로 정리하는 사람은 소수라 할 수 있다.

최근들어 재테크란 용어가 젊은이들 사이에서 이슈화 되고 있다. 즉 어떻게 하면 체계적으로 자신의 자산을 모아서 삶의 윤택함을 누려보려는 생각을 가진 사람들이 많아지고 있다. 이에 따라 자신의 자산이 어떤 식으로 사용되고 모아지고 있는지에 대해 관심을 가지는 사람들이 많아 졌으며 앞으로 더욱 늘어나갈 전망이다. 또한 스마트 폰의 등장으로 인해 언제 어디서든 실시간으로 수입 및 지출 내역을 기록할 수 있는 길이 열리게 되었다.

이에 따라 가계부 같이 개인의 자산을 기록 관리하는 프로그램이 상당수 출시되어 있다. 하지만 대부분의 프로그램이 영문으로 되어 있으며 USA달러를 기본으로 출시한 제품은 한국인이 사용하기에는 어려움이 많다. 또한 한글로 출시된 제품이라도 완성도가 떨어져 있거나 사용자의 요구사항을 적절히 반영하지 못해 외면 받는 프로그램이 대부분이다. 또한 안드로이드 같은 새로운 플렛폼에서는 아직 완성도가 높은 프로그램을 찾아 보기가 어렵다.

이에 따라서 아직 개인 자산 프로그램이 활성화 되지 않은 안드로이드 시장에서 재테크에 관심이 있어 개인의 자산관리에 목말라 있는 사용자를 달래주고자 한다.

해당 프로그램은 다음과 같은 생각을 가진 사용자에게 유용하도록 구성되어야 한다.

**“내 지출과 수입을 남기고 싶은데 어떻게 해야 되는지 모르겠어요”**

**“내가 돈을 어떤 식으로 사용하는지 체계적으로 알고 싶어요”**

**“월급 받으면 남는 것이 없는데 대체 돈이 다 어디로 사라지는거야….?”**

**“용돈 기입장 프로그램을 받았는데 이건 초딩이 쓰는 것 같아요”**

**“제가 쓰는 프로그램에서는 수입내역을 남길 수가 없네요”**

**“지금처럼 소비하면 5년 뒤에 1억을 모을 수 있을까….?”**

# 목적

1. **개인의 자산관리에 도움이 되어야 한다.**

* 지출과 수입 내역을 체계적으로 정리해 사용자가 보기 쉽도록 구성하며 지출이 많을 경우 해당 목록을 파악하기 쉽게 하여 사용자 스스로 해당 목록에 대한 지출을 사전에 자제하는데 도움을 줄 수 있어야 한다.
* 지출과 수입 내역을 분석해 수익의 정도를 알기 쉽게 알려준다. 이는 수익을 정도를 파악하여 사용자가 특정기간 동안 원하는 자산을 모을 수 있는지 여부의 기준으로 제시 될 수 있어 재테크에 도움을 줄 수 있다.
* 자산에 대한 계획을 세울 수 있도록 구성해 계획한대로 이루어 지는지 쉽게 알 수 있도록 보여준다.

1. **사내 제품에 대한 인지도 향상**

* 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.

1. **스마트 폰 기술력 확보**

* 스마트 폰 어플리케이션 기획 및 설계 능력 향상
* 스마트 폰 어플리케이션 구현 능력
  + 모듈 구현 및 연동 능력
  + UI 콘트롤 제작 능력
  + Database 설계 및 연동 능력
  + 프로그램 언어 능력
* 스마트 폰 어플리케이션 제품 관리 능력
  + 업데이트
  + 배포
  + QA

**[출처]** [[스마트폰/운영체제OS]아이폰 vs 안드로이드폰 갤럭시A 스펙 비교 (운영체제OS 비교 : 애플 vs 안드로이드)](http://blog.naver.com/kimunan/90088414868)|**작성자** [기무난](http://blog.naver.com/kimunan)

# Project 진행/점검 flow

“가게부(가칭)”의 개발 진행 및 점검은 아래와 같은 flow를 따른다.

[그림 1. Project 개발 진행 flow]

**프로젝트**

**종료**

**세부기능 설계**

**기획 및**

**기능결정**

**QA**

**프로젝트 관리**

**코딩**

**통합 시험 및**

**버그 수정**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SW 개발 단계** | **산출물** | | **주요 담당자** |
| 프로젝트 기획 | 기획 | * 개발제안서 * 개발계획서 | * 개발 담당자 (홍용범, 김우석, 이윤영, 김두환) * 디자인 담당자 (미정, 김우석)   ※ 개발 조율은 홍용범 대리가 담당. |
| 기능  결정 | * 기능 명세서 * UI 디자인 Guide * 요구기능 정의서 * 메뉴 트리 작성 |
| 세부 기능 설계 | * 개발 스케줄 수립 * 클래스 다이어그램 작성 | | * 홍용범 |
| 코딩 | * 모듈 소스 | | * 개발 담당자 (홍용범, 김우석, 이윤영, 김두환) |
| 통합 시험 /버그수정 | * Package | | * 개발 담당자 / Test 담당자 |
| Q/A | * Test sheet / 시험결과서 | | * Test 담당자 |
| 프로젝트 종료 |  | |  |
| 기타 사항 | * Issue / Risk 관리는 정기적/적극적으로 이루어져야 한다. * Check list 및 Inspection을 이용하여, 각 단계의 산출물을 검증하게 된다. * 각 단계의 산출물은 다음단계에 대한 소스역할을 하게 된다. | | |

# 조직 구조

“가게부(가칭)” 를 진행하기 위한 주요 담당자는 아래와 같다.

◼ Project 조율:

* 홍용범 : Project의 전체적인 진행사항 점검 및 Issue/Risk 관리를 담당한다.

Project의 구체적인 수행사항을 점검/Leading 한다.

◼ 디자인 담당자:

* 김우석 : UI 및 시나리오 디자인을 담당한다.

◼ 공용 콘트롤 담당자:

* 이윤영 : 공용 콘트롤 및 뷰어를 담장한다

◼ DB 담당자:

* 김두환 : DB 모듈을 담당한다

# 위기 관리

위기관리란 성공적으로 Project를 수행하기 위하여 개발 및 구성에 있어 예측되는 위험요소를 파악/감소/제거하는 것을 목적으로 한다.

* Issue 및 Risk요인 파악/분류
* Issue 및 Risk 분석 및 대응책 강구
* Issue 및 Risk 발생 요소 제거 및 감소/해결 활동

이러한 위험요소의 식별방법으로는

◼ 요구사항에 대한 기술 및 자원의 제한, 안전성 고려

◼ 기술적인 제약 조건

◼ 통합 시 내부 및 외부적인 제어의 적절성

◼ 현재의 기술 수준을 벗어난 분야

◼ 단계별 개발활동에 따른 사용자와 개발자 간의 작업 만족도

등이 있다. Issue/Risk는 정확한 파악과 신속한 대책강구가 중요하다.

# 품질 척도

프로젝트 수행시 SW 품질과 품질 보증을 위해 선택된 기준으로 평가를 실시한다.

◼ 각 개발 담당자

* 단위 모듈에 대한 Test 요소 추출 및 단위 테스트를 진행한다.

◼ 통합 Test 담당자

통합테스트 담당자는 제공된 Test Sheet를 이용하여 테스트를 진행한다.

# 기술 관리

## 방법, 도구, 기술, 표준

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | **항목** | **필요 요건** |
| 도구 | OS | Windows XP이상, Max OS X 10.5.8이후, 리눅스(Ubuntu 6.06LTS) |
| Tool | Eclips |
| Language | JAVA |
| SDK | JDK5 이상, Android API |
| 방법 | 개발 방법론 | 객체지향 개발, Extreme Programming 요소 일부 적용 |
| 적용 공정 | 프로그램 SW개발 관리 업무 기준 |
| 라이선스 | GNU | GNU General Public License Version 2, GPLv2 |

# 일정

상세 진행에 대한 일정 점검은 “안드로이드 개발일정\_가계부(가칭)\_20100620\_v1.0.xlsx” 파일을 참조한다.

**[일정개략]**

**: 2010 년 6 월 17 일 ~ 2010 년 9 월 30 일 (약3.5개월).**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 2010.06.17  ~ 2010.06.30 | ~ 2010.07.30  1차 알파 버전 | ~ 2010.8.31 | ~ 2010.9.30 |
| 내용 | 기능 명세서 및 디자인 시안  기본 설계 및 GUI Guide 문서 작성  안드로이드 개발 교육  기능 및 요구사항 분석  SW 기획 및 개발계획 수립 | 1차 베타 버전  UI 통합 및 App 구상 | 기능 구현 | 출시  통합 / TEST |

**[주요 check point]**

**◼ S/W 기획 및 개발계획 수립 : 2010-06-21(월)**

**◼ Design UI 시안 : 2010-07-09 (금)**

**◼ 기능 명세서 : 2010-07-09(금)**

**◼ 알파 1차 버전 : 2010-07-23(금)**

**◼ 베타 2차 버전 : 2010-08-06(금)**

**◼ 출시 : 2010-09-30(금)**