

(개발)프로젝트 팀(활동, 티칭)일지

활동차수	(2)회차		일시	2025.09.19. 14:00~16:00
활동장소	강의실			
프로젝트명	기술사생을 위한 공구/꿀팁/후기 게시판			
멘토링 팀 참석자	학년	(2)학년	학부(과)	소프트웨어학부
	팀장	정준서 (2022078006)	팀번호	14
	팀원	김보혜 (2024042039)	이가희 (2024042059)	
활동 내용	1. 스크럼에 대해 요약 : 애자일 방법론의 프레임워크. 짧은 주기의 반복 개발->빠르게 결과물을 확인->개선. • 역할(Role) ①제품 책임자: 제품 백로그 관리, 우선순위 설정. ②스크럼 마스터: 팀이 스크럼 원칙을 지킬 수 있도록 지원, 방해 요소 제거. ③개발팀: 5~9명 규모, 스프린트 동안 기능 구현 책임. • 프로세스 ①스프린트: 1~4주 단위 반복 개발 주기. ②스프린트 계획: 스프린트 목표와 작업 항목을 선정. ③일일 스크럼: 15분 회의로 진행 상황, 장애 요소 공유. ④스프린트 리뷰: 결과물 시연 및 피드백 수집 및 개선점 논의 2. 팀원들과 스크럼을 팀활동에 어떻게 적용할 것인지 토의 : • 스프린트 운영 -프로젝트 기한을 고려해 1~2주 단위 목표 설정. • 회의 활용 -스프린트 계획 회의: 기능을 쪼개고 담당자 배정. -데일리 스크럼: 온/오프라인으로 “어제 한 일, 오늘 할 일, 문제점” 공유. -스프린트 리뷰: 팀원끼리 결과물 시연 및 피드백. 외부 피드백 반영. • 도구 활용 : 깃허브 활용하여 작업현황 관리. 3. 구현할 기능에 대한 브레인스토밍 : -Ai이용 부적절한 글/코멘트 삭제 -공동구매 최저가 사이트 추천 -고민상담소 게시판에서 비슷한 고민가진 사람끼리 대화 -챗봇 -좋아요 기반 맞춤형 콘텐츠 추천			
	향후계획 - 깃허브 개인 레포지토리 만들기 - 기획서 작성 - 자바공부 - 스트링부트 실습하기 - 피그마를 공부하기 - 사이트 디자인 생각해보기			
티칭 내용	-시나리오작성 -시스템 화면 구성. -알고리즘 문제 꾸준히 풀기 -적절히 분량을 나눠서 팀활동. -깃허브 각자 풀더 만들기			

※ 활동증빙자료 별도 첨부
[별첨 : 활동 증빙 자료]

