

프로젝트II (대상 시스템 품질 요소 추정하기)

-3팀

(1) 사용자가 원하는 기대치는 무엇인가?

- 사용자 계층별(초보/베테랑 양육자)로 차별화되고 개인화된 정보를 얻을 수 있기를 희망함
- 정보의 보안성이 유지되어 서비스 범위 외의 사용자나 악의적 개인정보 탈취 시도에서 보호되기를 바람
- 초보 양육자의 경우 안심할 수 있는 입양처 및 보편적 정보를 한 곳에서 쉽고 빠르게 얻을 수 있기를 바람
- 베테랑 양육자의 경우 가진 정보를 서로 용이하게 공유할 수 있기를 바람
- 지역 사회 커뮤니티에 처음 가입한 양육자의 경우 동네와 관련된 정보를 획득하기를 바람
- 지역의 양육자들은 공통적으로 반려동물 관련 물품을 나눔 및 교환, 판매할 수 있기를 바람
- 양육 희망자의 경우 반려동물 양육에 대한 사전 정보를 편리하게 획득하고 반려동물을 맞이할 준비를 할 수 있기를 바람

(2) 개발자 혹은 유지보수 담당자가 원하는 기대치는 무엇인가?

- 개발 코드가 충분한 주석과 직관적인 변수명, 구성으로 이루어져 좋은 가독성으로 수정과 유지보수가 쉽고 혼선이 없이 노동 시간을 줄일 수 있기를 바람
- 사용자가 시스템을 이용할 때 혼란이 없어 관련된 문의나 오류 발생이 적은 직관적이고 간편한 인터페이스 제공을 바람
- 표준 규약에 맞추어 작성된 코드로 향후 담당자가 변경되거나 추가되어도 문제없이 작업할 수 있기를 바람

(3) 개발 조직의 관리자가 원하는 기대치는 무엇인가?

- 개발이 사전에 약속된 스케줄에 맞추어 문제없이 진행되어 본 서비스를 적기에 시장에 배포하고 제공할 수 있기를 바람
- 당근마켓, 멍냥보감, 포인핸드 등 위드마이펫과 유사한 시스템의 코드를 재사용하여 개

발 비용을 절감하고 향후 익명 Q&A시스템, 동네 기반의 시스템을 개발하게 될 때 본 서비스의 컴포넌트를 사용하여 유사 프로젝트에서 비용을 줄일 수 있기를 바램

- 타 서비스에 비해 본 서비스가 사용자들의 주목을 모으고 인기 있는 서비스가 되기를 바램

- 개발 과정의 단계를 체계적으로 문서화하여 일정 조율 및 기능 수정 등의 의견 결정에서 차질이 없기를 바램

- 본 서비스의 유기동물 정보 연결 기능을 발전시켜 유기동물 입양 관련 서비스를 개발하고, 새로운 서비스와 위드마이펫의 유기동물 정보 연결 기능을 연동하여 새로 개발한 서비스에 위드마이펫의 이용자를 유치하길 바램.