

캡스톤 프로젝트

프로젝트 제안서



Subject : 캡스톤 프로젝트

Professor : 권 영 빈 교수님

Team name : xxx

:20131234 aaa

Members 20134567 bbb

20136789 ccc

1. 프로젝트 아이디어 제안

스마트 폰을 이용하여 프로젝트를 관리할 수 있는 모바일 어플리케이션을 개발한다. 수많은 프로젝트들이 회사 혹은 기업에서 진행되어지고 있다. 하지만 시간과 공간의 제약으로 인해 효율적인 프로젝트 진행에 어려움이 많음이 분명하다. 이를 조금이라고 해소하기 위해 언제 어디서나 활용가능한 스마트폰 어플리케이션을 개발함으로써 사용자로 하여금 보다 원활한 프로젝트 수행을 가능하게 하는 것을 목적으로 한다.

2. 프로젝트에 대한 정의

프로젝트는 어떤 목표를 달성하기 위한 계획을 말한다. 여기서 목표는 개인적 목표 또는 단기간의 목표보다는, 비교적 오랜 기간에 걸친 조직적인 목표를 주로 의미한다. 또 그 계획을 실현하기 위한 일의 진행과정까지를 포함하여 일컫는 경우도 있다.

우리가 하고자 하는 바를 좀 더 잘 이해하기 위해서 포괄적인 프로젝트라는 단어를 한정할 필요가 있었다.

프로젝트란?:

혼자가 아닌 여러명이 협력하여 하는 작업이다. 여러 단계의 작업으로 구성되며 한 단계를 위한 선행, 후행 단계가 있을 수 있다. 각 단계의 작업들은 객관적인 목표가 있으며 수행한 작업들을 기준으로 진행상황을 판단할 수 있어야 한다. 시간제한이 있으며, 유/무형의 결과물이 있다..

유, 무형의 결과물이있다.

우리는 위와 같이 한정한 프로젝트를 사람들이 진행하기 편하게 하기 위한 프로그램을 만들 것이다. 여럿이 모이기 쉽도록 해주고, 현재 날짜와 진행사항, 남은 작업들의 우선순위를 고려하여 프로젝트가 어느정도 진행되었는지, 지금 가장 먼저 완료해야 할 작업은 무엇인지 알려준다.

3. 개발 배경과 목표

3.1 개발 배경

3.1.1 스마트 폰 어플리케이션 제작 배경

- 스마트 폰 시장의 성장

스마트 폰은 IT 시장에서 가장 각광받는 아이템이다. 무선 인터넷 접속이 가능하면서 APP 스토어는 항상 많은 사람들이 주시하고 있으며 전 세계적으로 3억명 이상의 스마트 폰 사용자가 존재한다.

- 스마트 폰 어플리케이션의 개발 경험

스마트 폰 시장이 점차 성장함에 따라 스마트 폰 APP 개발에도 사람들의 관심이 집중되고 있다. 이번 프로젝트를 통해 스마트 폰 어플리케이션 개발에 대한 지식과 경험을 얻을 수 있게 된다.

3.1.2 프로젝트 진행의 문제점

- 프로젝트 일정 관리

프로젝트를 진행할 때 보통 다수의 업무 분담이 이루어지게 되고 프로그램 구현 일정도 지키지 못하는 경우가 많기 때문에 진행에 있어 어려움이 많다.

- 팀원 일정 관리

프로젝트를 진행함에 있어서 팀원들 간의 일정을 조절하는 것은 매우 힘들다. 각자의 개인 사정, 업무 및 수업 등 때문에 팀원들간의 일정을 조정하는 것이 어렵다.

- 프로젝트 참여

오프라인을 통한 프로젝트 회의는 참석률도 높지 않은 경우가 많고 이런 이유들 때문에 프로젝트의 구현이 지연되고 기간내에 완성되지 않는 경우가 많이 있다. 또한 실시간으로 아이디어를 공유하지 못하면 차후에 해당 아이디어를 놓치는 경우가 많고 그 외에도 여러 문제점이 발생할 수 있다.

3.2 개발 내용

- Calendar (달력 기능)

프로젝트 팀원간의 스케줄을 조정하고 향후 계획을 어떻게 진행할 것인지에 대한 정보를 제공하고 진행된 구현 사항을 체크 할 수 있도록 한다.

1. 날짜를 클릭하면 해당 날짜에 수행할 업무를 저장할 수 있다.
2. 시작 날짜와 종료날짜를 설정할 수 있다.
3. 해당 날짜의 시작시간과 종료 시간을 설정할 수 있다.
4. 해당 시간에 알람을 울려줄 수 있는 기능.
5. 등록된 일정들을 다시 확인 할 수 있다.
6. 등록된 일정들을 삭제할 수 있다.

- Planning (일정 기능)

팀이 프로젝트에 관한 스케줄을 결정하면 스케줄의 우선순위를 생각하여 가장 최우선적으로 해결해야할 문제부터 접근하여 프로젝트 개발의 효율성을 높인다. 업무의 우선순위 기능을 추가함으로써 추가구현사항과 필수구현부분을 구분할 수 있다.

1. 일정을 저장할 수 있다.
2. 일정을 클릭하면 체크리스트로 넘어간다.
3. 일정의 우선순위를 지정할 수 있다.
4. 최종 저장된 업무의 우선순위를 볼 수 있다.

- Achievement (성취도 보기)

팀이 얼마나 프로젝트를 진행 하였는지에 대한 달성률 보기를 지원한다. 날짜의 진행 정도와 실제 프로젝트 내용 진행 사항을 비교해 프로젝트의 속도를 알아 볼 수 있게 해준다.

1. 달력기능에서 저장한 시작시간과 종료시간을 바탕으로 업무의 진행정도를 퍼센테이지로 볼 수 있다.
2. 체크리스트로부터 체크된 항목들과 전체 항목들을 불러와 프로젝트 진행사항을 계산해 준다.(퍼센테이지로)

- Checklist (체크리스트)

팀의 업무를 담당한 팀원들이 스스로 얼마나 업무를 진행 하였는지를 알아볼 수 있는 척도로써 항목들을 제시하고 해당업무를 수행시에 체크를 할 수 있도록 한다.

1. 프로젝트 팀원들이 체크리스트 항목을 등록할 수 있게 한다.
2. 이미 수행한 항목들을 체크 할 수 있다.
3. 수행이 안된 항목들만 따로 보여주기.

- Chatting (채팅 기능)

스마트폰 어플리케이션의 가장 큰 장점은 언제 어디서나 접근이 가능한 것이다. 시공간에 제약 받지 않고 언제 어디서나 자신이 생각한 좋은 아이디어를 어플리케이션을 통해 즉시 팀원들과 공유가 가능하기 때문에 개발에 있어서 효율을 증진 시킬 수 있다.

1. 팀원(친구추가된 상대)간의 채팅을 지원한다.
2. 대화도중 나온 아이디어를 클릭할 시에 저장할 수 있다.

- Mind map (마인드 맵 기능)

채팅 도중 나온 좋은 아이디어들을 마인드 맵에 저장하여 해당 아이디어를 효율적으로 또한 집중적으로 개발 할 수 있게 한다. 아이디어에서 파생되는 다른 여러 생각들을 저장할 수 있게 하여 추가기능 개발을 유도한다.

1. 채팅 도중 나온 저장된 아이디어를 마인드맵으로 불러올 수 있다.
2. 마인드맵을 완성후 저장할 수 있다.
3. 자신이 저장한 마인드맵을 불러올 수 있다.
4. 팀원(친구추가된 상대)의 마인드맵을 불러올 수 있다.

- Add Friends (친구 추가/찾기)

한 팀이 될 팀원들을 찾아서 친구로 등록할 수 있다.

1. 친구의 아이디를 검색할 수 있다. (팀원 찾기)
2. 검색한 친구의 이름을 터치하면 친구 추가를 할 수 있다.
3. 친구 추가한 친구의 이름을 터치하면 삭제 할 수 있다.

4. 개발환경

- Java SDK 1.6
- Android SDK r12
- Eclipse EE IDE
- Android Platform 2.3.3
- MySQL 5.0.7
- Apache 2.2

