

[문제] 학습 목표에 서술된 아래의 문제를 해결하여 제출하세요.

⑥. 고객의 오해.

1. 소프트웨어 공학을 정의 하시오.
2. 소프트웨어의 위기는 어디서 출발 하였나?
3. 소프트웨어의 위기의 해결책은 무엇인가?
4. 소프트웨어에 대한 엔지니어의 오해를 기술하라.
5. 소프트웨어에 대한 관리자의 오해를 기술하라.
6. 소프트웨어에 대한 고객의 오해를 기술하라.

1. 보다 세분화된 계획은 세우고, 관리자로 많은 대화를 통해 자료제공 및 수정을 함.
2. 요구사항분석 단계에서 최대한 필요한 일들을 계획 후 변경, (뒤로 갈수록 변경비용)

⑦. 소프트웨어 공학 정의 : (공학: 사람이 사용하기 쉽도록 만들어 내는 기법).

↳ 실제 효과적으로 작동할수 있는 우수한 소프트웨어를 최상의 비용으로 얻기 위하여 사용하는 견고한 엔지니어링 원칙.

⑧. 소프트웨어 위기는 어디서 출발 했는가.

↳ 30년 전과 비슷한 품질로 개발 기술의 낙후함과 전문인력 부족현상에서 시작되었다.

⑨. 소프트웨어 위기의 해결책은?

1. 서로간 (개발자, 관리자, 고객)에 소통이 잘 이루어져야 한다.
2. 많은 의견을 빠른 시일(요구사항 분석단계)에 제시하며 다른 여러 사람의 의견도 들어야함.
3. 서로간 오해가 없어야 한다.
4. 기술적인 측면 뿐만 아니라 관리적인 측면에서 조직적으로 문제를 극복하고 품질을 향상.

④. 엔지니어의 오해.

1. 요구사항(정기적인 업데이트)에 유의하며 프로그램 만들기
2. 매 단계마다 기술 검토를 위해 요구사항명세서를 확인.
3. 각 개발단계를 문서화 해서 향후 개발에 밑바탕이 되게함.

→ 4. 요구사항분석이 가장 중요한 단계라는걸 인지 (개발자는 이해를 돕기위해 관리자에게 서둘러서 해설 제공)

⑤. 관리자의 오해.

1. 소프트웨어 개발의 환경을 제대로 이해하고 방향을 제시하여 실무자들의 기술력 향상과 성공을 지원.
2. 모든 환경을 제공해 주더라도 개발자가 완벽하고 빠르게 만들지 못할것을 인지 (경력과 실제사용이유)
3. 사람을 모으기 투입해 보다는 시간을 돌려 더 좋은 소프트웨어를 개발.