

2025-2 모바일프로젝트 중간고사 (20241519 조예성)

아날로그 형태의 표현물을 디지털 부호로 변환하거나 디지털 형태로 제작된 콘텐츠:

- 제작 유통 소비 산업 총칭:

기획의 목적:

디지털 콘텐츠 기획 프로세스:

-> -> -> -> -> ->

디지털 에이전시 조직 구성: (:) - (: , ,) - (: ,)

디지털 에이전시 기획 조직 직무: , , ,

기획자가 사용자가 어떤 상황에서 서비스를 사용할지 고려하는 것: ,

하나의 웹 사이트가 디스플레이 화면 크기에 맞게 유동적으로 호환 및 리사이징 됨:

웹 사이트를 PC용 모바일용 각각 따로 제작하여 각 환경에 대응하는 화면 구현:

클라이언트나 사용자의 요구에 대한 교차점 찾는 것:

대표적:

가장 중요한 단계:

원시코드이며 모든 산출물, 각 단계별 생산되는 문서를 뜻하는 것은?

소프트웨어 개발 생명주기: -> -> -> ->

소프트웨어 개발 과정에 공학적 원리 적용하여 개발하는 것:

- 목적: , , ,
- 중요성: , , ,

SW공학 5원칙: , , , ,

품질 종류 2가지: ,

- 外: , , , , , , ,
- 內: , , , , , , ,

()의 집합+ () 포함하는 일련의 활동:

- 좁은 의미: , ,
- 넓은 의미:

소프트웨어 개발 방법을 체계화 한 개념:

- 소프트웨어 개발 생명주기;

소프트웨어 개발 방법론 종류:

모델, 모델, 모델, 모델, 모델, 모델

프로젝트 일정 관리 위한 차트:

클라이언트 기획자 간 소통 서류 순서:

-> -> -> -> ->

-> ->

- 클라이언트 측 작성:
- 기획자 측 작성: , ,

사용자가 ~ 하면 ~ 되야한다:

~방식은 ~을 사용해야 한다:

요구사항 명세서 필수 항목: , , , , , , , ,

정보 수집은 정보의 명확한 범위 정의가 필요하다: O, X

대략적 방향, 일반적 경향, 현재 스타일:

- 짧:
- 중:
- 장:

가장 중요한 동향을 이슈로 정의한다: O, X

기업이 통제 못 하는 환경:

장기 전략을 세우고 사업 기회를 발굴하기 위한 분석:

기업이 통제 가능한 환경:

- 순서: -> -> -> ->

활용: , ,

소프트웨어 공학 원칙: , , , , ,

소프트웨어 외적 품질 요소: , , , , , , , , ,

소프트웨어 프로세스 모델: , , , , , , ,

가상 인물:

프로젝트 상황 분석 & 전략 수립 위한 필수 기법:

- , , ,

화면설계서 포함 항목: ,

구분	요구 변경 대응	위험 관리	문서화	고객참여	초기 가치
폭포수 모델					
프로토타입 모델		중간	중간		
나선형 모델			중간	중간	중간
점진, 반복 모델	중간	중간	중간	중간	중간
V 모델		중간			
스크럼 모델		중간	낮음~중간		

프로젝트의 스케줄링, 예산 산정, 자원 계획을 수립하기 위해 사용하는 일정 표현 기법: