

학번	2019054693	이름	강예원
② 생각(idea/hypothesis) = To-Be	① 사실(fact) = As-Is	③ 학습과제(learning issues)	④ 실천계획(action plans)
<p>1. 소프트웨어 개발 프로세스 모델 새로운 이슈가 발생하면 최대한 빠르게 반영하여 이슈를 처리할 수 있는 도구가 적합할 것이다.</p> <p>2. 프로젝트 관리 및 이슈 관리 각자의 업무와 현황을 한눈에 파악할 수 있는 도구가 적합할 것이다.</p> <p>3. 형상관리 히스토리 관리가 편하고 체계적으로 관리하고 유지가 가능한 도구가 적합할 것이다.</p> <p>4. 테스트 소스 코드의 특정 모듈이 의도된 대로 정확히 작동하는지 검증할 수 있는 도구가 적합할 것이다.</p> <p>5. 통합 및 배포 지속적인 통합을 자동화해주는 도구가 적합할 것이다.</p>	<p>역할 : SETB사의 기획혁신팀 소프트웨어 엔지니어</p> <p>1. 본사에서 가장 적합한 소프트웨어 개발 Best Practice에 대한 조사 및 분석 2. 조사 분석한 내용을 실질적 활용, 구축, 도입을 통하여 검증 3. 매우 구체적인 Best Practice 수립 및 발표</p> <p>SETB: - 팀 단위 소프트웨어 개발이 체계적이지 못하고 효율성이 낮음 - 구축한 맞춤형 제품의 품질 검증 및 보장을 위해서 매우 많은 시간과 인적 노력을 필요로 함</p>	<p>1. 소프트웨어 개발 프로세스 모델 개발과 동시에 버그를 고칠 수 있는 애자일, 그중에서도 칸반 보드가 적합하다.</p> <p>2. 프로젝트 관리 및 이슈 관리 업무 현황을 한눈에 파악할 수 있고 쉽게 업무 상태를 변경할 수 있는 JIRA가 적합하다.</p> <p>3. 형상관리 처리 속도가 빠르며 일시적인 작업에 대한 이력 관리가 쉽고 어디서나 협업이 가능한 Git이 적합하다.</p> <p>4. 테스트 문자 혹은 GUI 기반으로 실행되는 JUnit이 적합하다.</p> <p>5. 통합 및 배포 빌드와 테스트, 배포가 자동화되는 젠킨스가 적합하다.</p>	<p>1주차 (11/24~11/30) - 팀원 별 파트를 나누어 각자 소프트웨어 도구 조사 - 회의를 통해 적합하다고 생각하는 소프트웨어 개발 도구 선택</p> <p>2주차(12/1~12/7) - Invaders 개발에 선택한 도구 도입 - JIRA를 이용해 프로젝트 관리 및 이슈관리 - Git을 이용한 형상관리</p> <p>3주차(12/8~12/12) - JUnit을 이용한 테스트 - 젠킨스를 이용하여 통합 및 배포</p> <p>4주차(12/13~12/14) - 도구를 사용한 결과 적합한지 평가</p>
문제의 원인, 결과, 가능한 해결안에 관한 학습자의 가설이나 추측 검토	문제에 제시된 사실과 학습자가 알고 있는 문제해결과 관련된 사실 확인	문제를 해결하기 위해 학습자가 학습해야 할 필요가 있는 학습내용을 선정	문제를 해결하기 위해 학습자가 이후에 해야 할 일 또는 실천 계획

[①→②→③→④] 순서대로 진행 ⇒ ①·②를 근거로 ③의 학습과제를 도출하고 수행하다보면 또 다른 가설(②)이 세워질 수도 있고 가설이 사실(①)로 확인되기도 한다. ⇒ 그렇게 되면 다시 ①·②·③이 수정되거나 보완되면서 반복적으로 수정 보완을 통해 훨씬 더 정교화된 문제 분석결과가 나온다. ⇒ 보통 두 번 정도 이러한 사이클이 이루어진 후 ①·②·③이 확정되면 이를 바탕으로 실천계획(④)을 세운다.