

# 서비스 개발계획서

(연세 GenAI 활용 경진대회)

작성요령: 흐릿한 글씨로 쓰여 있는 것은 계획서 작성에 대략의 가이드라인을 제공하기 위한 것입니다. 이것을 참고로 하여 (맹목적으로 따를 필요는 없습니다) 내용을 작성하고, 흐릿한 글씨로 들어 있는 텍스트는 제출할 때는 모두 지워 주세요. 다만, 또렷한 글씨로 쓰여 있는 것들은 양식에 해당하므로 지우거나 변경하지 말아 주세요. 물론, 제출하기 전에 파란색으로 쓰여 있는 “작성요령” 또한 삭제합니다.

|                   |                                                                                                                             |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 팀명                | 우리 팀을 가장 잘 표현할 수 있는 이름을 써 주세요.<br>참가 신청 양식 (Google Form) 에도 동일한 팀명을 기재해야 합니다.                                               |
| 출품작 제목            | 목표로 하는 구현물의 주제를 가장 잘 나타낼 수 있는 제목을 정해서 기재해 주세요. 제목만 보고도 이 팀이 추구하는 것이 무엇인지 잘 드러날 수 있으면 좋고, 제목을 읽는 사람들의 관심 또한 끌 수 있으면 더욱 좋겠네요. |
| 팀원<br>(학과/학번, 성명) | 팀에 소속한 모든 팀원의 학과, 학번, 성명을 기재해 주세요.<br>대표팀원의 것을 가장 위에 쓰고, 그 외 팀원들의 정보는 순서에 구애받지 않고 쓰면 됩니다.                                   |

## 요약문

여기에는 프로젝트 전체의 개요와 의의를 몇 개의 문장으로 요약 서술합니다. 어떻게 요약해야 하는지를 잘 알아 보려면 좋은 학술 논문을 아무 것이나 (컴퓨터, 소프트웨어, 정보기술, 인공지능 분야의 것이면 더욱 좋겠죠) 참고하세요. 국문으로 쓰여진 논문의 경우에는 보통 “요약” 또는 “초록” 이라는 제목으로, 영문으로 쓰여진 논문의 경우에는 “Abstract” 라는 제목으로, 보통 저자 정보 직후에, 즉 맨 처음에 등장하거나 맨 마지막에 등장합니다. 어쨌든, 요약문은 그 이하 (다음 1 절부터 4 절까지) 의 내용 전체에 대한 개괄로서, 독립적으로 완성된 글입니다.  
분량은 이 양식에 주어진 종이 크기인 A4 의 1/3 정도가 적합한 것 같습니다만, 양에 얽매이기보다는 자연스러운 흐름으로 전체의 핵심을 간추리는 데 집중하는 것이 좋습니다.

작성요령: 요약문의 작성이 끝났으면 다음 1 절 (서론) 로 넘어갈텐데, 그 사이에서 페이지가 구분되도록 편집해 주세요.

## 1. 서론

이 절은 다음과 같은 사항을 포함하여 프로젝트를 소개한다는 기분으로 작성합니다.

- **작안의 배경**  
이 프로젝트 주제를 선정하게 된 배경을 서술합니다. 예를 들어, 이제는 보편화된 배달음식 주문 앱을 (아직 널리 퍼지기 전에) 개발하려는 아이디어를 착안했다고 하면, 그 배경은 (1) 인터넷과 스마트폰의 보급으로 배달음식을 검색/선택하는 일이 기술적으로 쉬워졌다, (2) 스마트폰 앱으로 배달음식을 주문할 수 있도록 함으로써 공급자 (음식점) 가 가게 홍보에 쓰는 비용을 줄일 수 있고, 이로부터 모바일 앱 서비스의 수익 창출 (수수료) 사업화가 가능하다, (3) 스마트폰의 위치기반 서비스 기술을 이용하면 사용자들에게 맞춤형 광고를 노출시킴으로써 부가의 수익 모델을 만들어낼 수 있다, (4) 기타 등등으로 나열할 수 있겠지요. 요컨대, 무엇이 결여 (또는 불만족) 를 채우기 위하여 무엇을 가능하게 하고자 한다는 식의 전개입니다.
- **문제의 정의**  
앞서 프로젝트 전체의 착안에 대해 논했으므로, 이제는 그것의 추상적인 개념으로부터 구체적인 문제로 정의하는 단계입니다. 물론, 상용화하려는 서비스를 설계함에 있어서는 여러 가지의 문제를 한꺼번에 해결해야 하는 경우도 많이 있지만, 우리는 하나의 핵심적인 문제를 고집어 내고 이것을 해결하려는 데에 집중합니다. 문제의 정의에 있어서는 명확성이 중요합니다. 모호하게 정의된 문제에 대해서는 확실한 해법도 존재하지 않으니까요. 우리 팀이 해결하고자 하는 문제를 명쾌하게 설명해 봅시다.
- **문제 해결에 적용하려는 방법**  
위에서 정의한 문제를 해결하기 위하여 채택하고자 하는 기술적인 방법을 계획해 봅시다. 아직은 프로젝트를 시작하는 단계여서 그 방법이 매우 구체적일 수는 없겠지만, 적어도 “말이 되는” 방법을 적용해서 주어진 문제를 해결할 수 있다는 논리가 성립해야 합니다. 이 프로젝트는 생성형 AI 기술을 활용하는 것으로 범위가 주어져 있으니, 생성형 AI 기술이 어떤 능력을 발휘하도록 함으로써 우리 팀이 정의한 문제를 해결할 수 있을 것으로 예상하는지를 (바라건대 기존의 사례 또는 근거자료를 인용할 수 있다면 프로젝트의 성공 가능성에 대한 신뢰도가 높아지겠지요) 기술합니다.

분량은 내용에 따라 자유롭게 정하면 되겠으나, A4 종이 2 페이지를 넘지 않는 범위로 쓰면 어떨까요.

## 2. 생성형 AI 기술의 활용 계획

이 절과 다음 절은 지금까지의 분위기보다는 다소 기술적인 이야기를 풀어 가는 단계입니다.

이 프로젝트에서 생성형 AI 기술을 어떻게 우리 팀의 프로젝트에 적용하고자 하는지의 계획을 본 절에 기술합니다. 예를 들어 어떤 모델을 어떻게 활용함으로써 원하는 결과를 얻어낼 수 있을 것으로 예상한다든지, 입력을 어떻게 가공함으로써 추론 결과를 더 낮게 만들 수 있을 것으로 기대한다든지, 출력을 어떻게 추리고 정리해서 사용자의 의도에 보다 적합한 표출을 가능하게 할 계획이라든지 하는 것들을 언급할 수 있지 않을까요?

이 절은 어쩌면 프로젝트의 핵심 아이디어에 대한 접근이라고도 할 수 있으므로 더 상세한 얘기를 늘어 놓지는 않는 게 좋겠네요. 다만, 문서를 작성하는 데 있어서 작은 팁을 제공하자면, 유려한 어휘를 구사해서 멋진 문장을 쓰려고 하기보다는 (아무래도 기술적인 내용이므로) 적확하면서 널리 받아들여지는 어휘와 표현을 구사하고, 때로는 개조식 나열이나 도표, 그림 등을 활용하여 (좀 딱딱하게 느껴질 수는 있겠으나) 나타내고자 하는 바를 명료하게 드러내는 데에 집중하는 것이 좋겠습니다.

분량은 내용에 따라 자유롭게 정하면 되겠으나, A4 종이 2-3 페이지 정도 내에서 해결할 수 있지 않을까요.

### 3. 온라인 서비스 구현 계획

이제는 소프트웨어 구현에 대한 계획을 서술합니다.

앞선 절에서 생성형 AI 기술의 활용 방안을 설명했습니다. 이번 절에서는 해당 기법을 온라인 서비스 (웹, 모바일 앱 등) 로 실현하기 위해서 어떤 구현 기술을 어떻게 활용할지에 대한 계획을 설명해 봅시다. 예를 들면 다음과 같은 것들을 포함할 수 있겠네요.

- 사용하고자 하는 개발 프레임워크 (있다면) 및 프로그래밍 언어
- 이 서비스가 실행될 환경 (인프라, 플랫폼, ...)
- 구현할 소프트웨어의 아키텍처 설계
- 소프트웨어 모듈들 사이의 인터페이스

즉, 어떤 구현 기술을 활용하여 어떤 구조의 소프트웨어로 우리 팀이 착안한 아이디어를 실현할 것인지의 계획을 서술하는 것입니다. 따라서 다이어그램 형태의 구조도, (아직 만들기 전이지만) 소프트웨어 실행을 예시할 수 있는 스크린샷 (일단은 그냥 그림으로 그리는 거죠) 또는 와이어프레임 같은 것들을 도식화해서 표현하면 글로만 쓰는 것보다 훨씬 전달력을 살릴 수 있을 것 같군요.

이 절도 앞의 절과 마찬가지로 각 팀의 프로젝트에 있어서 구현 측면의 핵심 아이디어에 접근하는 내용이므로 더이상 구체적인 가이드라인을 제시하지는 않는 편이 팀별 창의적 아이디어를 방해하지 않는 길이 될 듯합니다.

분량은 자유롭게 정하되, A4 종이 3 페이지를 넘지 않는 것이 좋겠습니다.

## 4. 기대효과

자, 이제 이 프로젝트가 가지는 의의를 요약하면서 문서를 마무리해 봅시다.

이 절은 크게 두 부분으로 나누어 작성하세요. (1) 우리 팀이 만들 결과물인 서비스가 발휘할 가치, 그리고 (2) 이 프로젝트를 통하여 우리 팀원들이 성취할 것으로 기대하는 학습효과, 이렇게 두 부분으로요.

(1)에서는 (아직은 실현하기 전이지만) 우리 프로젝트의 결과로 만들어질 온라인 서비스가 가지는 기술적, 경제적, 사회문화적 기대효과를 서술합니다. 즉, “왜 우리 프로젝트가 의미 있는 프로젝트인지”를 드러내는 것이죠. 예를 들어 이 문서가 투자유치 제안서라면 “우리 프로젝트에 투자해야 하는 이유는 바로 이것입니다”를 주장하는 부분입니다.

(2)에서는 (어쨌든 대학에서 하는 것이므로) 이 프로젝트를 수행함으로써 우리 팀의 팀원들이 어떤 기술적 성취도를 이루고 무엇을 새롭게 배울 수 있을 것으로 기대하는지를 서술합니다. 즉, 우리 팀의 프로젝트가 (위에서 주장한 바와 같이) 좋은 결과물을 만들어 낼 수 있을 뿐만 아니라 “높은 교육적 효과도 달성할 수 있다”는 점을 주장하는 부분입니다.

이 절 또한 몇 가지의 기대효과를 나열하는 식으로 구성될 터이므로 개조식 표현으로 작성하면 더욱 효과적일 수 있을 것입니다. 분량은 A4 종이 1 페이지를 넘지 않도록 해 주세요.

## 참고문헌

문서의 마지막 부분에는 본문에 인용된 참고 문헌 (도서, 논문, 보도자료, 웹사이트, ...) 을 나열합니다.

이것은 본문에서 언급한 내용이 자의적으로 꾸며 낸 것이 아니라 이미 공신력을 가지고 있는 것이라는 점을 뒷받침합니다. 참고문헌을 본문 내에 인용하는 방법 (여러 가지가 있는데, 꺾쇠 괄호 [ ] 를 이용하고 그 안에 번호나 기호를 표기하는 방식을 많이 이용합니다) 과, 그것을 여기에 나열하는 방법에 대해서는 잘 쓰여진 학술논문을 참고하면 또한 좋은 학습이 될 것입니다.