



[계약서 체크리스트] 닷컴 템플릿 (쏘,진)

● 생성일	@October 21, 2024 11:54 AM
☰ 태그	

목차

목차

[체크리스트](#)

[전체 프로젝트](#)

[특이케이스\(아래 기존 내용은 전체 차후 삭제 혹은 위 목차와 통합 예정\)](#)

[주요 프로젝트 체크리스트 예시\(차후 보완\)](#)

체크리스트

1. 계약 전 체크리스트란? 작성 배경 /작성 목적

- 계약 진행 시, 계약의 주가 되는 계약 기본 사항(예. 프로젝트 대금, 업무/검수기간, 하자보수기간, 업무 상세 범위 등)을 계약 당사자간 체크하여 기본 사항에 대해 이견이 없는지 확인한 후 계약서를 작성할 수 있도록 하는 절차(상의 문서)
- 계약서를 꼼꼼히 확인하지 않고 계약이 체결될 경우 클라이언트-파트너간 이견이나 분쟁이 발생하는 이슈를 최소화할 수 있도록, 사전에 상호 인지해야 할 주요 사항을 체크리스트를 통해 먼저 전달해주는 것이 여타 유사 서비스와 차별되는 위시켓 계약의 주요 기능이자 목적임

2. 계약서 초안 작성을 위한 체크리스트

- 계약서 초안 작성을 위한 체크리스트_v13.xlsx

[계약서 초안 작성을 위한 체크리스트_v13_\(2\).xlsx](#)

- 2022년 08월 29일 업데이트 버전
- 2022년 현재는 위 엑셀 파일 대신, 위시켓 PC웹 화면에서 유저들이 체크리스트를 확인/작성 가능하도록 서비스 중임

3. 체크리스트 작성 전 유저와 확인할 정보

- 금액/기간/개발 대상 플랫폼/프론트/백엔드 는 최소한의 기본값으로 확인 후 체크리스트 작성

전체 프로젝트

1. 계약 기본 사항

a. 프로젝트 대상 범위

i. 정의

1. 파트너가 기획/디자인/개발 등의 업무를 진행해야 하는 플랫폼 범위

ii. 체크 사유

1. 파트너가 업무를 진행해야 하는 플랫폼 범위가 명확하지 않을 경우 업무가 모두 진행되었음에도 프로젝트 결과물에 대한 의견 차이가 발생할 수 있음.

iii. 체크리스트 문항

1. Q. 프로젝트 대상 범위

a. 예시)

프로젝트 대상 범위 : 사용자용 PC/Mobile 반응형웹, 사용자용 Android/iOS 어플리케이션, 사용자용 Windows 프로그램, 관리자용 PC웹

2. 작성 방식

- a. 체크리스트 제출 전 매니저가 팔로업한 내용을 작성.

b. 프로젝트 제외 범위

i. 정의

1. 클라이언트 및 파트너가 계약 전 논의 과정에서 제외하기로 한 업무 범위

ii. 체크 사유

1. 클라이언트가 제공하는 기획 문서, 클라이언트/파트너 미팅 간에 논의가 되었다가 본 계약의 범위에서 제외하기로 한 업무 범위를 계약서상에 기재함으로써 계약 내용을 명확하게 하기 위함.
2. 또한 대상 범위가 플랫폼을 기재하는데 반하여 제외 범위는 플랫폼, 특정 기능, 필요요소 등 모든 범위에 대한 기재가 가능함.

iii. 체크리스트 문항

1. Q. 프로젝트 제외 범위

a. 예시)

프로젝트 제외 범위 : Android/iOS 어플리케이션 앱 패키징, 정기 결제 기능, 기획 문서 내 정산 화면 및 기능

* 제외 범위는 협의 단계에서 프로젝트 과업 범위에 포함하지 않도록 상호 합의한 범위입니다.

2. 작성 방식

- a. 제외 범위의 경우 미팅, 팔로업 간 전달 받은 별도 사항이 있지 않은 경우 예시를 그대로 활용

c. 프로젝트 금액 및 기간

i. 정의

1. 클라이언트 및 파트너가 프로젝트 진행에 합의한 최종 금액과 기간

ii. 체크 사유

1. 클라이언트, 파트너가 합의한 계약 금액과 프로젝트(파트너의 업무 기간) 기간을 최종 확인하기 위함이며, 체크리스트 제출 전 매니저가 팔로업한 금액과 기간을 명시

iii. 체크리스트 문항

1. Q. 프로젝트 금액 및 기간

a. 예시)

프로젝트 금액 : 2,000,000원(부가세 별도)

프로젝트 기간 : 60일

2. 작성 방식

a. 체크리스트 제출 전 매니저가 팔로업한 내용을 작성

d. 프로젝트 시작일

i. 정의

1. 계약 체결 및 클라이언트측의 대금 결제 이후 프로젝트 업무가 시작되는 일자

ii. 체크 사유

1. 클라이언트/파트너가 계약 진행에 합의를 했다고 하더라도, 파트너가 바로 업무 착수(프로젝트 시작)가 어려운 경우가 있음.(기준 프로젝트 마무리, 클라이언트의 자료 전달 시점 등) 또한 프로젝트 시작일에 따라 업무 완료 예정일도 변경되기 때문에, 클라이언트/파트너가 인지한 명확한 시작 시점을 명시하기 위함.

iii. 체크리스트 문항

1. 예시)

계약 체결 및 클라이언트님 측 대금 결제 이후 : 2022년 12월 31일

2. 시작일의 경우 미팅, 팔로업 간 전달 받은 별도 사항이 있지 않은 경우 예시를 그대로 활용

3. 단, 지원사업으로 인한 양자계약, 대금보호시스템 예외 등이 적용되는 경우 “클라이언트님 측 대금 결제 이후” 문구를 제외

4. Q. 프로젝트 시작일

5. 작성 방식

e. 프로젝트 대금분할

i. 정의

1. 업무 범위와 산출물을 기준으로 한 프로젝트 대금분할

ii. 체크 사유

1. 파트너의 명확한 업무 범위와 산출물을 기준으로하여 클라이언트/파트너의 원활한 프로젝트 대금분할에 대한 합의 위함.
2. 대금분할의 명확하게 진행되지 않을 경우 프로젝트에 대한 클라이언트/파트너가 상호 이해하는 업무 범위가 달라 진행 간 리스크가 큼.

iii. 체크리스트 문항

1. 예시)

1차 프로젝트

대금 비율 : 40%

업무 기간 : 20일

검수 기간 : 3일

업무 범위 : 기획, 디자인

산출물 : 스토리보드, 디자인 원본 파일

2차 프로젝트

대금 비율 : 60%

업무 기간 : 40일

검수 기간 : 5일

업무 범위 : 개발

산출물 : 소스코드, 빌드된 실행 파일

2. 계약 전 팔로업 한 프로젝트 대상 범위, 프로젝트 금액과 기간을 기준으로 하여 예시 가이드를 주는 것이 좋음

- a. 프로젝트 규모에 따라 상이하지만 기획/디자인/개발을 모두 수행하는 턱키 프로젝트의 경우 해당 업무 범위를 기준으로 예시 작성
- b. 프로젝트 특성에 따라 기획/디자인/개발을 나눌 수가 없는 경우, 개발 플랫폼(사용자 앱, 관리자웹 등) 또는 프런트엔드/백엔드 개발 기준으로 가이드를 주는 방식도 가능.

3. Q. 프로젝트 대금분할

4. 작성 방식

f. 프로젝트 하자보수 기간

i. 정의

1. 클라이언트의 최종 검수 완료 이후 파트너가 계약서상 업무 범위에서 오류, 에러 등에 대한 무상 AS가 진행되는 기간

ii. 체크 사유

1. 클라이언트 및 파트너의 하자보수 기간 동기화

iii. 체크리스트 문항

1. 예시)

120일

* 위시켓에서는 하자보수 기간을 계약 기간의 2배로 가이드를 드리고 있습니다. 클라이언트님/파트너님 협의에 따라 변경 가능합니다.

2. 클라이언트/파트너가 사전에 합의한 기간을 명시하거나, 별도로 합의한 기간이 없는 경우 프로젝트 기간의 2배로 예시 작성.

3. Q. 하자보수 기간

4. 작성 방식

g. 프로젝트 하도급 및 재하도급 여부

i. 정의

1. 클라이언트가 파트너에게 의뢰한 업무 범위에 대한 하도급 및 재하도급 진행 여부 확인

ii. 체크 사유

1. 클라이언트는 파트너에게 특정 업무를 의뢰한 것이기 때문에 파트너가 사전에 클라이언트에게 동의를 받지 않고 업무에 대한 하도급 및 재하도급을 진행하는 경우 바로 계약 해지 또는 해지를 할 수 있기 때문에 사전에 확인이 필요함.

2. 또한 특정 파트너의 경우 계약 전에 하도급(프리랜서 등)을 지원내용이나 미팅시에 이야기하는데 반해, 계약서상 명시가 명확히 이뤄지지 않는 경우가 많아서 사전에 확인하고 계약서상 반영을 하기 위함.

iii. 체크리스트 문항

1. Q. 하도급 및 재하도급 여부

예시)

- AWS 서버 설치 및 셋팅, 퍼블리싱

- 하도급/재하도급 없이 100% 파트너 자체 인력으로 진행

* 파트너님 업무에 대한 하도급 및 재하도급의 경우 업무 진행 간 클라이언트님의 사전 승인을 받아야 합니다. 하도급 및 재하도급이 없는 경우 해당사항 없음으로 기재 부탁드립니다.

2. 미팅, 팔로업 간 전달 받은 별도 사항이 있지 않은 경우 예시를 그대로 활용

2. 기획 프로젝트

a. 정의

i. (기획의 큰 정의) 사람들이 겪는 특정 문제나 불편을 IT기술을 통해 해결하기 위해 현행법과 정책을 준수하고 환경과 인프라, 경쟁사 등을 고려하며 인력이나 일정, 예상 등의 가능한 리소스 내에서 서비스 정책을 만들고(정책 결정 및 요구사항 정의) 이를 서비스로 구현하는 과정(스토리보드 작성 등). 서비스 정책의 반영이나 서비스를 제공하는 단말기와 OS 등의 서비스 환경에서 사용자들이 겪을 수 있는 불편함을 최소화하기 위해 이해하기 쉽고 사용하기 편한 플로우와 UIUX 등을 고민하는 작업까지도 포함됨.

ii. (PM에게 기획의 핵심은) '사용하기 편한 웹사이트나 모바일 앱 등의 IT서비스를 디자인하고 개발하기 위해 와이어프레임을 포함한 스토리보드(기획서)를 작성하는 작업'으로 보면 됨

b. 체크 사유

i. 기획은 크게 서비스/기능/화면 기획이 있음

ii. 클라이언트의 현재 상황에서 파트너가 진행해야 할 기획이 무엇인지 둘 사이의 해상도를 맞추고, 그에 따라 계약서에 기재되어야 할 사항(계약 전/후에 공유된 문서를 포함한 업무 범위, 산출물) 등을 확인함

c. 체크리스트 문항

i. Q. 계약 체결 전 클라이언트님으로부터 제공받으신 기획 문서가 있으신가요? 있으시다면 어떤 항목이신가요?

1. 예시) 스토리보드 초안, 기능명세서 초안,
2. 클라이언트가 제공한 기획 문서는 이후 디자인/개발 작업 기준이 되므로 이를 확인
3. 클라이언트가 제공한 기획 문서가 있을 경우 이를 위시켓 계약서에 필히 첨부
4. 특히 클라이언트가 제공하는 기획문서는 최종본인지, 혹은 계약 후에 추가 기획문서가 제공될 예정인지 등을 확인해야함. 아래 문항과 연결됨.

ii. Q. 계약 체결 전 클라이언트님으로부터 제공받으신 기획 문서에 대해 검토 완료되셨나요?

1. 예시)

화면 설계서 초안, 요구사항 정의서 초안 검토 완료되었습니다.

- 기획 문서에 대한 검토 완료란 디자인 또는 개발 업무 수행을 위한 로직, 개발 가능 여부 등에 대한 검토를 의미합니다.
2. 클라이언트가 제공한 기획 문서를 기반으로 파트너의 디자인/개발 업무가 진행될 경우, 기획 문서상 로직/기능 등에 대한 검토가 우선적으로 이루어져야 계약 이후 파트너측의 업무 구현 가능 여부에 대한 의사 번복/ 견적 변동 등을 줄일 수 있기 때문에 업무 전 반드시 검토가 이루어질 수 있도록 유도

iii. Q. 계약 체결 후 클라이언트님으로부터 제공받으셔야 하는 기획 문서가 있으신가요? 있으시다면 어떤 항목이시며 언제까지 제공 받으셔야 하시나요?

1. 클라이언트측 준비 일정 등으로 계약 체결 이후 추가 제공되어야 할 문서가 있을 경우, 이를 확인하여 클라이언트가 파트너에게 적시에 제공할 수 있도록 함

- a. 예시)

화면 설계서 : 2022년 12월 31일

관리자 기획서 : 2022년 12월 31일

요구사항 정의서 : 2022년 12월 31일

*기획서 최종본 : 일부러 '최종본'이라는 용어를 써서 클라이언트가 협의된 날짜에 전달해야함을 리마인드 시키는 효과 줄 수 있음.

iv. Q. 기획 문서에 대해 파트너님의 보완작업이 필요하시다면 어떤 기획 문서에 대해 보완을 진행하시나요?

1. 클라이언트가 제공한 기획 문서에 대해 파트너가 보완 작업을 진행하여 최종 기획 문서를 도출해내야 할 경우, 이를 확인

- a. 예시)

스토리 보드

기능 정의서
관리자 기획서

v. Q. 기획에 대한 산출물은 어떠한 형태로 제공해주시나요?

1. 예시)

사용자용 스토리보드 : PPTX
관리자용 기능 정의서 : XLSX

2. 파트너의 작업 툴과 클라이언트가 전달받아야하는 산출물 파일 형태가 일치하도록 확인

3. 디자인 프로젝트

a. 체크 목적

- i. 클라이언트의 기획을 기반으로 파트너가 디자인을 진행하는 프로젝트이거나,
- ii. 개발을 하기 위해 필요한 디자인 파일/디자인 상태에 대한 사전 확인이 필요한 프로젝트 등의 경우. 디자인과 관련된 내용을 아래 문항과 같이 확인.

b. 체크리스트 문항

i. 파트너가 디자인 작업을 진행하기 위해 클라이언트로부터 제공받아야할 위 사항이 있는지 확인.

1. 예시) 콘텐츠 자료 - YYYY년 MM월 DD일까지 제공 / 로고 및 BI - YYYY년 MM월 DD까지 제공

ii. 계약 체결 전 클라이언트가 파트너의 작업을 위하여 공유한 디자인 파일(디자인 원본 파일, 디자인 가이드 등)이 있는지 확인하고, 있을 시 이를 계약서에 첨부하며 파트너가 반드시 검토를 거친 후 계약을 진행하도록 함

1. 예시) 디자인 원본 파일(XD/ Figma) 제공되었습니다.

2. 디자인 파일 명도 확인되었을 경우, 클-파 상호 인지를 위하여 같이 작성해주면 Best.
예) 디자인 원본 파일("파일명")

3. 특히 프론트엔드(퍼블리싱 등)단 개발 시에 디자인 가이드가 있으면 파트너 작업이 수월 해지므로 프론트엔드 개발 시에 디자인 가이드가 제공되는지 확인.

iii. 클라이언트측에서 파트너의 작업을 위해 제공해야하는 디자인 파일이 아직 100% 준비되지 않고 계약 전/후로 순차 제공되어야 하는 경우

iv. 계약 체결 후 클라이언트가 제공하는 디자인 파일이 있을 경우, 이를 클-파에게 주지시키며 작업 날짜에 영향을 미치지 않도록 제공되는 날짜 또한 확인.

1. 예시) 디자인 원본 파일 최종본(XD) - 업무 착수일로부터 3일 이내 제공 등과 같이 예시를 작성해줌. 따라서, 디자인 가이드는 프론트엔드 개발 시에 가급적 제공여부를 확인하면 좋음

v. 디자인 분량이 파트너의 작업 공수뿐만 아니라 견적에 영향을 미치기 때문에 클라이언트와 파트너가 계약 전 인지하고 있는 작업 분량에 차이가 없도록 를 필수로 확인

페이지 수

vi. 정확한 페이지 확인이 어려울 경우 최대 N페이지 등과 같이 최대 분량이라도 확인함

1. 예시) PC웹 화면 최대 30Page
- vii. 파트너의 전반적인 디자인 진행 프로세스를 확인하여 업무 진행 간 클라이언트와의 커뮤니케이션 등에 참고하도록 함
 1. 우리 체크리스트의 예시를 보통 그대로 유저에게 전달하나, 사전에 확인된 작업 프로세스가 있을 경우 최대한 반영하여 전달
 2. 예시) 레퍼런스 서치 및 아이디어 개발 - 컨펌 - 디자인 시안 개발 - 컨펌 - 수정 및 보완 - 컨펌 - 디자인 착수 - 수정 및 보완 - 컨펌
- viii. 파트너가 디자인 대상에 대해 제공하는 시안 개수에 대해 상호 오인이 없도록 계약 전 확인. 보통 디자인 대상에 대해 시안 1종 혹은 2종과 같이 협의함.
 1. 예시) 메인 페이지 1p, 서브 페이지 1p에 대해 각 1종/2종
- ix. 디자인 시안은 디자인 원본 파일이 아닌, 이미지파일 등의 형태로 제공됨(JPG 혹은 PNG).
- x. 파트너가 디자인 전체 작업이 완료되기도 이전에 디자인 원본 파일을 바로 클라이언트에게 제공하면 안됨. 클라이언트가 원본 파일을 받아서 소기의 목적을 달성하고 계약 완료의 의무를 다하지 않을 리스크 있음. 그래서 원본 파일을 클라이언트가 바로 활용할 수 없도록 파트너는 시안을 JPG, PDF 등 가공할 수 없는 이미지 파일 형태로 제공
 1. 예시) JPG 혹은 PNG로 제공
- xi. 상용 리소스(유료 리소스) 사용으로 디자인 작업과 별도로 대금이 발생할 수 있기 때문에 상용 리소스 사용이 있을지, 있다면 대금 지불의 주체는 누구인지 확인
 1. 예시) 파트너가 기 보유한 상용 리소스 이외의 리소스를 사용할 경우, 클라이언트가 대금을 지불합니다/ 상용 리소스는 사용하지 않습니다. 등과 같이 협의함
- xii. 디자인 원본파일 - XD/ Figma 등으로 공유함이 통상적
- xiii. 디자인 가이드 - Zeplin
- xiv. 작업 시 사용하는 디자인 툴과 산출물 형태를 반드시 상호 확인시키는 것이 좋음
- xv. Q. 계약 체결 후 클라이언트님으로부터 제공받으셔야 하는 컨텐츠 자료 또는 로고 및 BI가 있으신가요? 있으시다면 언제까지 제공받으셔야 하나요?
- xvi. Q. 계약 체결 전 클라이언트님이 제공하시는 디자인 파일이 공유되어 검토되셨나요?
- xvii. Q. 계약 체결 후 클라이언트님으로부터 제공 받으셔야 하는 디자인 파일이 있으신가요? 있으시다면 어떤 항목이시며 언제까지 제공받으셔야 하나요?
- xviii. Q. 파트너님께서 디자인 작업을 진행하시는 대상은 어떤 항목이시며 최대 몇 페이지가 업무 범위이신가요?
- xix. Q. 파트너님 디자인 작업 시 어떠한 프로세스로 진행되시나요?
- xx. Q. 디자인 작업 시 시안은 몇 종 제공해 주시나요?
- xxi. Q. 디자인 작업 시 시안은 어떤 파일 형태로 제공해주시나요?
- xxii. Q. 디자인 작업 시 사용하는 리소스 중 상용 리소스(유료 리소스)가 있으신가요? 상용 리소스(유료 리소스)를 사용하시는 경우, 클라이언트님과 파트너님 중 누가 비용 부담을 하시나요?

xxiii. Q. 디자인에 대한 산출물은 어떠한 형태로 제공해주시나요?

c. 디자인 예외 케이스

i. 기구 디자인 프로젝트

1. 체크 목적

- a. 일반적으로 PC/Mobile/태블릿 웹 화면 등을 디자인 하는 것과 다르게, 부피가 있는 기구나 기기를 디자인 해야하는 프로젝트의 경우, 디자인 대상의 수치 확인이 필수

2. 체크리스트 항목

- a. Q. [기구 디자인] 내부 기기(예: PCB, 센서, 카메라 모듈 등)에 대한 설계(스펙, 기준 사이즈)는 검토 되셨나요?
 - i. 대부분 기구 내부 부품에 대한 스펙 등은 클라이언트가 사전에 문서로 제공함.
 - ii. 추가로 블루투스, 와이파이 통신 등이 포함되는 디자인 작업 시에는 **발열**이 있을 수 있어 디자인 대상 기기의 **외장 재질**도 꼭 확인하는 것이 좋음

4. 개발 프로젝트

a. 개발 서버 / 운영 서버 확인

i. 체크 시점

1. 개발 시 필수로 확인

- a. 퍼블리싱 단독 프로젝트의 경우 생략 가능

- i. 퍼블리싱은 대부분 파트너의 로컬 서버에서 진행되며 대부분 운영 서버 환경의 영향을 받지 않음

ii. 체크 목적

1. 파트너가 작업하는 개발 서버와 클라이언트가 서비스를 운영할 예정인 서버의 환경 및 비용 부담 주체 확인

- a. 개발 서버와 운영 서버의 환경 (OS, 사용 언어 스택)을 확인하여 파트너의 개발 산출물이 클라이언트의 운영 서버에서 구동하는데 이상이 없는지 확인

b. 개발 서버와 운영 서버 사용 비용 부담 주체 확인

- i. 비용의 문제 - 개발기간 동안 발생하는 서버 비용을 누가 부담하느냐의 이슈가 있기 때문에(특히 서버에서 다루어야 할 DB가 많은 경우 등) 개발서버/운영서버를 분리하여 진행하는 경우가 있음.

*서버 : 비유하자면 마치 '뇌'와 같으므로 어떤 것을 개발하든, '서버'는 확인하는 것이 거의 디폴트

(유의)서버 확인 시 가장 유의해야 하는 언어 : Python

Python 2.x ~와 3.x 는 아예 문법이 다름

따라서, 개발서버와 운영서버간 서버 환경이 동일하지 않으면 개발 후 클라이언트측 서버에서 운영 시에 작동이 안되는 문제 발생할 수 있음

c. 개발 산출물을 운영 서버에 배포하는 주체 확인

iii. 체크리스트 적용 방식

1. 체크리스트 문항

a. Q. 파트너님 개발 업무는 파트너님 자체 개발서버에서 하시나요? 클라이언트님께서 제공하시는 개발서버에서 하시나요?

i. 예시)

파트너님 자체 개발 서버에서 진행하십니다.

b. Q. 파트너님 개발 업무를 클라이언트님께서 제공하시는 개발 서버에서 작업하시는 경우 서버에 대한 설치 및 세팅까지 수행하시나요? 개발 서버의 계정 및 FTP 서버 접속 정보는 언제까지 제공받으셔야 하시나요?

i. 예시)

설치 및 세팅도 진행하며

2022년 12월 31일까지 제공이 필요합니다.

- 파트너님 자체 개발 서버에서 작업 시 "해당 사항 없음"으로 기재해주셔도 무방합니다.

c. Q. 파트너님 개발 업무 완료 후 배포를 위해 운영서버에 대한 설치 및 세팅까지 수행하시나요? 운영 서버의 계정 및 FTP 서버 접속 정보는 언제까지 제공받으셔야 하시나요?

i. 예시)

설치 및 세팅도 진행하며

2022년 12월 31일까지 제공이 필요합니다.

d. Q. 서버 제품명과 서버 환경은 어떻게 되시나요?

i. 예시)

개발 서버 제품 : AWS EC2

개발 서버 환경 : Linux, PHP 7.0, Apache2

운영 서버 제품 : AWS EC2

운영 서버 환경 : Linux, PHP 7.0, Apache2

b. 도메인 / SSL 제공 여부 확인

i. 체크 시점

1. 웹 개발 시

2. SSL은 개인정보를 취급(전송)하면 웹 뿐만 아니라 앱 개발 프로젝트에서도 반드시 체크 필요

ii. 체크 목적

1. 도메인, SSL 구매에 비용 발생

iii. 체크리스트 적용 방식

1. Q. 파트너님께서 도메인 연결 업무를 수행하시는 경우 클라이언트님으로부터 구매 사이트 주소와 계정 정보는 언제까지 제공받으셔야 하나요?

2. Q. 파트너님께서 SSL 적용 업무를 수행하실 때 필요한, 'SSL 인증서 발급 업무(발급 신청, DCV 검증, 인증서 파일 발급 등)'는 클라이언트님께서 수행하시나요? 클라이언트님

께서 수행시, 인증서 파일은 언제까지 파트너님께 제공되어야 하나요?

c. 합의된 코드 품질 및 스타일 가이드 존재 여부 확인

i. 체크 시점

- 개발 시 항상 확인(코드품질 및 스타일 가이드 제공 여부 : 웹/앱/Windows 프로그램 개발 시 예외없이 확인)

ii. 체크 목적

- 개발 스타일에 따라 유지 보수 난이도가 달라질 수 있음
- 원청에 시스템을 납품 하는 경우 반드시 지켜야하는 코드 품질 및 스타일 가이드가 있을 수 있음
 - 특히 공공기관의 경우 보안 관련 규정이 있는 경우가 있음

iii. 체크리스트 적용 방식

- Q. 클라이언트님과 코드 품질 및 스타일에 대한 가이드에 대해 협의한 사항이 있으신가요? 있으시다면 언제까지 가이드를 제공받으셔야 하나요?

d. 콘텐츠 등록 업무 진행 여부 확인

i. 정의

- 개발된 플랫폼(웹/앱)상 컨텐츠 자료의 등록을 클라이언트/파트너 중 누가 진행하는지 확인이 필요할 때

ii. 체크 목적

- 콘텐츠 개수에 따라 공수에 영향을 미치는 정도가 달라지기 때문에 유저에게 노출되는 화면이 개발되는 프로젝트의 경우에는 예외없이 확인
- 대부분 클라이언트측에서 등록하지만 파트너 측에서 등록하는 것을 당연하게 생각하는 경우를 차단하기 위함.
- 예) 쇼핑몰 개발 시 몇백 개에 달하는 상품이 있을 시 그 상품 컨텐츠의 등록 주체를 명확하게 확인해주어야 함.

iii. 체크리스트 적용 방식

- Q. [컨텐츠 등록] 개발 완료 후 컨텐츠 등록에 관하여 클라이언트님과 파트너님 중 누가 진행하시나요? 또한, 컨텐츠 등록은 어떠한 사항이 있으신가요?

e. API 연동 / 개발 항목 확인

i. 체크 시점

- 미팅 시 API가 없는걸 확인하지 않는 이상 필수로 확인
 - 개발 대상물에 따라 API라는 용어가 적합하지 않을 수 있음을 주의
 - 예로, 블루투스 연동 프로젝트의 경우 "프로토콜" 연동임

ii. 체크 목적

- API 연동과 개발은 공수에 큰 차이가 있음

2. 클라이언트 제공 API가 있는 경우 제공 시점 확인을 위함

iii. 체크리스트 적용 방식

1. Q. [API 연동 / 개발] 파트너님께서 수행하시는 API 연동 업무가 연동만이신가요? 개발 까지 포함되시나요?
2. Q. [API 연동 / 개발] API 연동 업무, API 개발 업무는 어떤 것인가요?
3. Q. [API 연동 / 개발] 클라이언트님으로부터 제공받으셔야 하는 API 및 API 명세서가 있으신가요? 있으시다면 언제까지 제공받으셔야 하나요?

f. (웹 개발 시) 크로스 브라우징 범위 확인

i. 정의

1. 웹 개발 시 대응하는 크로스 브라우징 범위의 확인이 필요

ii. 체크 목적

1. 브라우저마다 지원하는 해상도가 다를 수 있음
2. 브라우저마다 지원하는 기능이 다를 수 있음
3. **IE 대응은 필히 체크해야 함**

iii. 체크리스트 적용 방식

1. Q. 크로스 브라우징은 어디까지 지원해주시나요?

a. 예시)

- Internet Explorer 11 이상
- Google Chrome 최신 버전
- Apple Safari 최신 버전

g. 반응형 지원 여부 확인

i. 정의

1. 웹 개발 시 반응형 또는 적응형 개발 방식이 있으므로 어떤 방식으로 진행하는지 확인 필요

a. 반응형 지원 시 : tablet 포함되는 순간, 과업 범위가 늘어나는 경우 많음

ii. 체크 목적

1. 클라이언트는 반응형 웹을 생각했으나 파트너 측에서 반응형 지원이 아닌 적응형 지원으로 진행할 수 있음
2. 관리자 페이지의 경우 주로 적응형 지원으로 개발하는 경우가 많으나 W/C의 경우 왜 관리자 페이지는 반응형으로 안 만드는 거냐 물어보는 경우가 있으므로 반응형 지원 제외를 한번 더 체크가 필요

iii. 체크리스트 적용 방식

1. Q. 반응형 지원이 필요하신가요?

a. 예시)

사용자 : PC / 모바일 반응형 지원

- 관리자 페이지 반응형 지원 제외

h. 스토어 등록 업무 진행 여부 확인

i. 체크 시점

1. 앱 개발 프로젝트에서 스토어 등록 업무의 진행 여부 / 수행 주체 / 준비할 사항(스토어 등록을 위한 계정/등록 시 필요한 콘텐츠 자료 등) 확인이 필요한 때

ii. 체크 목적

1. 프로젝트 성격에 따라 스토어 등록이 필수인지, 스토어 등록을 수행하는 주체가 누구인지(클라이언트인지, 파트너인지)를 확인하고 계약을 진행하여 계약 후 업무 범위에 대한 오인이 없도록 함
2. 스토어 등록 업무 시에 클라이언트/파트너가 각각 준비해야 하는 사항이 무엇인지 확인/상호 인지시켜 프로젝트 진행 간 적시에 준비하도록 하기 위함

iii. 체크리스트 적용 방식

1. 체크리스트 문항

a. Q. [스토어 등록] 스토어 등록은 클라이언트님과 파트너님 중 누가 수행하시나요?

i. 예시) 파트너가 수행합니다.

b. Q. [스토어 등록] 스토어 등록 업무에 대한 완료 기준은 심사를 위한 제출시 인가요? 혹은 심사 통과시까지 인가요?

i. 통상적으로 AOS : 심사 통과시/ iOS : 심사를 위한 제출 시로 기준을 설정함

1. 구글스토어에 비해 애플 스토어가 정책적이유 등으로 심사 기준이 까다로운 편이라 스토어등록이 반려되는 경우가 잦으며 등록 반려 시 파트너가 업무를 완료한 데 대한 대금은 적시에 지급받되, 반려 이후 대응 업무는 하자 보수기간에 진행하는 등의 방향으로 계약 시에 클라이언트-파트너간 인지시켜주는 것이 좋음(특히 개발을 잘 모르는 클라이언트에게는 이를 사전에 주지시켜주는 것이 필요함.)

c. Q. [스토어 등록] 파트너님이 스토어등록 업무를 수행하시는 경우 클라이언트님으로부터 스토어 등록을 위한 계정 정보 및 콘텐츠 자료는 언제까지 제공 받으셔야 하나요?

i. 파트너가 스토어등록 업무를 정해진 기간 내에 완료하는 데 지장이 없도록 클라이언트가 정해진 기간에 준비해야 할 사항을 계약서에 명시하고, 적시에 준비하도록 하기 위한 질문

i. 개발 결과물 중 원본 소스 코드 제공 형태 확인

i. 정의

1. 웹 또는 앱 개발 후 개발된 원본 소스 코드를 어떤 형태로 제공하는지 확인 필요
2. 개발이 완료된 원본 소스 코드는 클라이언트 측에 꼭 필요한 항목임

ii. 체크 목적

1. 파트너의 제공 형태가 파일 형태로 제공하는 경우 클라이언트 측 서버에 이관(배포)하는 작업은 없어도 되는지 확인이 필요
2. 파일 형태로 제공 또는 클라이언트 측 서버에 이관 말고도 Github으로 공유 또는 GitLab으로 공유하여 제공하는 형태도 있어 어떤 형태로 제공을 하는지 확인 필요
3. 클라이언트가 원하는 방식으로 전달받아야 하는 형태를 확인하기 위함

iii. 체크리스트 적용 방식

1. Q. 개발 결과물 중 개발 원본 소스 코드는 어떤 형태로 제공해주시나요?

j. DB 이관 여부 확인

i. 체크 시점

1. 클라이언트가 기 보유하고 있는 DB의 이관이 필요한지 확인이 필요한 때

ii. 체크 목적

1. 주로 클라이언트가 기 개발하여 기존에 운영중인 서비스가 있고, 운영중이던 기존 DB를 다른 서비스로 이동해야 하는 경우 확인함(기존 서비스 개편/ 신규 서비스 개발 등이 있으나 기존 DB는 그대로 가져가야 하는 경우)
2. DB 이관 업무가 프로젝트 공고에 포함되어있지 않더라도, 클라이언트가 기 운영중인 서비스가 있을 시에는 만일에 대비하여 확인하는 것이 좋음

iii. 체크리스트 적용 방식

1. 체크리스트 문항

- a. Q. [DB 이관] 기 운영 중인 서비스의 DB 이관 업무는 클라이언트님과 파트너님 중 누가 수행하시나요?
- b. Q. [DB 이관] 파트너님께서 DB 이관 업무를 수행하시는 경우 기존 DB 구조 파악을 위해 어떤 자료들을 제공받으셔야 하나요?

2. DB이관 업무 진행 시 DB 관련 자료 제공 여부를 확인하는 이유

- a. 기존 DB의 구조를 알기 위해서는, 기존 DB관련 자료가 제공되는 것이 좋음
- b. DB관련 자료가 없으면 DB 이관 업무를 수행하는 당사자가 기존 DB를 일일이 분석 해야하는 수고가 따름

k. 테스트 종류 확인

i. 정의

1. 웹 또는 앱 개발 시 기능 동작을 확인하기 위해 파트너는 어떤 테스트를 진행하는지 확인이 필요

ii. 체크 목적

1. 개발 결과물의 기능이 잘 작동하는지, 최소한의 테스트는 거치는 것이 우리 기준의 '상식'이지만 이를 생략하는 파트너들이 다수 있는 관계로, 반드시 확인

2. 개발 업무 중 (퍼블리싱, 클라이언트 개발, [API 연동] 및 개발 업무를 진행하면 테스트 항목은 디폴트로 계약서 상 명시가 돼야 하므로 어떤 종류 또는 어떤 테스트를 진행하는지 확인이 필요
3. 웹 또는 앱 개발 시 테스트 종류가 다르므로 파트너 측 개발 업무 후 진행하는 테스트 종류 및 어떤 항목인지 체크하기 위함

iii. 체크리스트 적용 방식

1. Q. 파트너님께서 프로젝트 자체 테스트 시 테스트는 어떻게 진행하시나요?

a. 예시)

단위 기능 테스트, 기종 및 OS 테스트, 시나리오 테스트, 브라우저 테스트(웹 개발일 경우 반드시 예시에 추가하여 유저에게 전달)

b. 참고.

웹 개발일 경우 : 기종 및 OS 테스트 생략 가능

앱 개발일 경우 : 브라우저 테스트 생략 가능

I. 검수 기종 및 OS 범위 확인

i. 정의

1. 앱 개발 시 대응 가능한 검수 기종 및 OS 확인 필요

ii. 체크 목적

1. Android/iOS 어플리케이션을 만들고 개발 한 기능이 문제없이 작동하는지 검수를 진행하게 되는데 모든 기종에 대해서 전부 대응할 수 없으니 확인 필요
2. 클라이언트 측에서 어떤 기종까지는 대응이 돼야 한다고 했는데 파트너 측에서는 요청받은 기종을 가지고 있지 않을 수 있음
3. 2번 사항에 대하여 대응하지 못하는 기종이 있을 경우 요즘은 애뮬레이터를 활용해 검수를 진행하기도 함

iii. 체크리스트 적용 방식

1. Q. 프로젝트 진행 후 검수 기종 및 OS는 어떻게 되시나요?

m. 문서 결과물 전달 가능 여부 확인

i. 정의

1. 파트너가 개발 결과에 대하여 문서 형태의 산출물을 제공하는지 확인 필요

ii. 체크 목적

1. 클라이언트 측에서 개발 완료 후 원하는 문서 결과물이 있는 경우가 있음(DB 스키마 문서, ERD, 테이블 명세서, 사용자 및 관리자 매뉴얼)
2. 어떤 문서 결과물을 전달하고 전달되는 범위에 따라 파트너 공수가 달라짐
3. 주로 웹 또는 앱 개발 후 문서 산출물로 사용자 및 관리자 매뉴얼이 전달되는 경우가 많으나 제공하지 않는다면 어떤 문서 결과물도 전달하지 않는지 확인이 필요하며 클라이언트 측에서도 동의하는지 확인 필요

iii. 체크리스트 적용 방식

- Q. 개발 결과물에 관하여 문서 산출물을 제공하시나요? 제공하신다면 어떤 문서 산출물을 제공하시나요?

n. 개발 결과물에 대한 교육 진행 여부 확인

i. 정의/체크 시점

- 클라이언트 측에서 개발 결과물의 대한 교육이 필요한지 확인 필요

ii. 체크 목적

- W/C(화이트 클라이언트)의 경우 관리자 PC웹의 대해서 사용하는 방식 또는 가이드의 교육을 요청하는 경우가 있음
- 클라이언트 측에서는 파트너가 당연히 교육 및 가이드를 제공해주는지 알고, 파트너는 이에 대한 제공이 의무사항이 아닌데 추후 요청하여 분쟁이 발생하는 경우가 있음

iii. 체크리스트 적용 방식

- Q. 개발 결과물에 관한 별도의 교육을 진행하시나요?

o. 다국어 지원 여부 확인

i. 체크 시점

- 서비스 개발 시 해당 서비스를 이루는 언어를 하나의 언어만이 아닌, 다국어로 개발해야 하는 때

ii. 체크 목적

- Global 서비스를 신규 개발하거나, 단일 언어로 구축된 서비스에 다른 외국어 버전을 추가 개발해야 할 경우

iii. 체크리스트 적용 방식

1. 체크리스트 문항

a. Q. [다국어 번역] 다국어 번역이 필요하신 경우 파트너님 개발 방식은 어떻게 되시나요?

b. Q. [다국어 번역] 다국어 번역본 제공이 필요하신 경우 언제까지 제공받으셔야 하나요?

2. 다국어 번역 체크리스트 확인 시 필수 체크 사항

a. 다국어 번역본 준비 주체

i. 본인의 서비스를 잘 알고 있는 클라이언트가 보통 번역본을 준비함

b. 개발 방식

i. 기존 사이트의 언어를 번역하여 다국어로 퍼블리싱

1. 언어마다 글자의 길이, 문법 등이 상이하므로 퍼블리싱 후 화면상 글자 깨짐 등이 발생할 수 있음

ii. 디자인 단계에서부터 외국어 버전으로 화면을 디자인

1. 화면에 맞추는 것이 아닌, 디자인부터 해당 언어를 기준으로 디자인이 되어 i와 같은 문제 줄일 수 있음

iii. 솔루션을 활용한 번역

1. 외부 번역 API 등을 활용하여 자동 번역

iv. 언어팩을 활용한 개발

1. 예로 한국어 = "나는 사과를 먹고싶다" -> 영어로 = 나는(I) / 사과를 (Apple) / 먹고(Eat) 싶다(Want)를 설정하여 번역이 되도록 개발

2. 번역본과 유사

v. 이미지나 동영상 등 정적 컨텐츠는 퍼블리싱할 수 있는 영역이 아니기 때문에 다국어 지원에서 제외됨

1. 이미지를 외국어 버전으로 별도로 만들어서 이미지를 교체해야함

p. 기존 소스코드가 있는 프로젝트

i. Q. [기존 소스코드] 기존 소스코드에 대한 오류 수정 업무가 업무에 포함되시나요? A. Yes or No

1. 기존 레거시 코드가 있지만, 새롭게 구축하는 경우 또는 단순 기존 플랫폼과 통신만 하는 경우 기존 소스코드에 대한 오류 수정은 불필요할 수 있음.

ii. 체크 시점

1. 기 개발된 레거시 소스코드가 있는 상황(고도화 or 리뉴얼)

iii. 체크 목적

1. 개발자들 입장에서 다른 개발자가 만들어 놓은 소스코드를 검토하고 어떠한 의도를 가지고 소스코드를 작성해놓았는지 부가적인 자료나 설명 없이는 파악하기 매우 어렵다. 따라서 기존 소스코드가 있는 프로젝트의 경우 기존 소스코드 활용 여부에 따라 견적 금액과 기간이 달라지고 프로젝트 가능 여부가 바뀔 수도 있으므로 계약 전 해당 부분에 대한 체크가 필수

iv. 체크리스트 문항 및 적용 방식

1. Q. [기존 소스코드] 기존 소스코드는 계약 전 분석완료되셨나요?

a. Yes or No

2. Q. [기존 소스코드] 기존 소스코드가 계약 전에 분석 완료되지 않으셨다면 언제까지 기존 소스코드를 클라이언트님으로부터 제공받으셔야 하나요?

a. 위 항목에서 No 상황에서

b. 제공 일자 확인

c. Q. [기존 소스코드] 결과물 오류에 대해 기존 소스코드 문제인지 불명확할 경우 기존 소스코드에 대한 문제가 아님을 설명은 클라이언트님과 파트너님 중 누가 수행하시나요?

i. 클라이언트 or 파트너

- ii. 기능 추가 개발 시 기존 소스코드와 충돌하여 오류 발생 시 기존 소스코드의 문제가 아니라는것을 증명하는 주체 확인
 - d. Q. [기존 소스코드] 계약 체결 후 기존 소스코드 검토 시, 소스코드 검토에 따라 프로젝트 진행 가능 여부가 달라질 수 있습니다. 이로 인해 소스코드 검토에 대한 비용 측정이 필요합니다. 파트너님 소스코드 검토에 대한 비용은 기준은 어떻게 되시나요?
 - i. <https://wishket.slack.com/archives/C6RT2Q7UJ/p1617850719060100>
 - ii. 5. “클라이언트”와 “파트너” 간 5영업일 이내에 합의가 이루어지지 못할 경우 기존 소스 코드 분석으로 계약은 종료되며, 별도 분석 비용은 지급하지 않습니다.
 - iii. 위시켓 가이드 - 소스 검토 예상 기간 5일 X 일 단가 30만원 = 150만원
 - iv. 그러나 소스코드 검토 이후 프로젝트 진행이 불가능하다고 판단될 경우 프로젝트 실패로 간주하고 별다른 대가 지불 없이 계약 해지 가능

q. 동영상 프로젝트

i. 정의

- 1. 별도의 외부 솔루션을 사용하지 않고 플랫폼 내에 동영상/영상 재생이 포함된 프로젝트

ii. 체크 목적

- 1. 개발 방식 및 초기 구축 스펙에 따라 서버 비용, 속도 등 다양한 변수에 영향을 미쳐 사전에 확인

iii. 체크리스트 문항 및 적용 방식

- 1. Q. [동영상] 단일 동영상의 최대 길이와 용량은 어느 정도인가요?

a. 예시)

- 영상 당 최대 1분
- 영상 당 최대 30mb

- b. 영상의 크기에 따라 통신 방식 및 통신/로딩 속도에 영향을 미쳐 사전에 평균적인 영상 스펙 확인 필요

- 2. Q. [동영상] 지원하는 동영상 포맷은 어떠한 형태인가요?

a. 예시)

- MP4 (우리 예시 외에도 AVI 등 다양한 형태 있을 수 있겠음)

- b. 동영상 포맷에 따라 플레이어 선택에 영향을 줌.

- c. 다수의 포맷을 지원할 경우 개발 단계에서 처리해야 하는 업무 많아짐

- 3. Q. [동영상] 지원하는 최대 동시 시청자 수는 얼마인가요?

a. 예시)

- 100명

- b. 서버 스펙을 설정하기 위해 트래픽 확인

4. Q. [동영상] 동영상 파일에 대한 압축과 인코딩에 대한 업무는 클라이언트님과 파트너님 중 누가 수행하시나요?
- 예시)
-파트너님께서 수행하십니다.
 - 영상을 송수신할 때 원본 파일 그대로 이동할 경우 파일 크기가 너무 커 비효율적임, 따라서 압축/인코딩 작업이 필요한데 이 작업이 공수가 들어가는 부분이라 작업 주체 확인 필요
5. Q. [동영상] 동영상 파일에 대한 압축과 인코딩 비용에 대한 부담은 클라이언트님과 파트너님 중 누가 하시나요? 파트너님이 진행하신다면 프로젝트 금액에 포함이 되어 있으신가요?
- 예시)
-클라이언트님께서 수행하시며 비용도 부담합니다.
 - 공수가 들어가는 부분이라 비용이 발생함 - 해당 비용 부담 주체를 확인해주는 것이 좋음
6. Q. [동영상] 동영상 재생 방식은 스트리밍 방식과 전체 다운로드 후 재생 방식 중 어떤 방식으로 구현하시나요?
- 예시)
-스트리밍 방식
-전체 다운로드 후 재생 방식
 - 스트리밍 방식은 별도의 파일 다운로드 없이 서버에 저장된 파일을 재생하는 방식 - 인터넷 환경에 따라 재생 환경에 영향을 미침
 - 다운로드 후 재생 방식은 파일을 서버에서 디바이스로 다운로드 후 디바이스에 저장된 파일을 재생하는 방식 - 다운로드 완료되면 인터넷 끊겨도 영상 재생됨
7. Q. [동영상] 스트리밍 방식과 전체 다운로드 후 재생 방식에 대한 속도는 얼마 정도인가요?
- 예시) 25 Mbps 동일 환경에서 <https://www.speedcheck.org>에서 측정되는 속도의 80% 업무 진행 간 합의
 - 서버 설정에 따라 서버에서 디바이스로 영상을 송신하는 속도를 정하기 위함
 - 인터넷 환경에 따라 실제 속도는 다를 수 있으나 분쟁 예방을 위해 확인 필요. 보통 이 부분에 대한 협의가 계약 전에 명확히 이루어지기는 어려워, 진행 간 클라이언트와 파트너가 합의하는 방식이 다수임.

r. 인식률 확인이 필요한 프로젝트

i. 정의/체크 시점

- 특정 대상의 상태, 움직임, 종류 등 대상을 성질을 인식(구별, 식별)해야 하는 기능, 알고리즘 등을 만드는 프로젝트
 - 예시
 - 사진 내 인물과 배경을 구분해야하는 기능

- ii. OCR(문자 인식) 기능
 - iii. 사용자의 신체를 인식해 옷, 의류 등을 가상 착화하거나 치수 따위를 추정하는 기능
- ii. 체크 목적
 1. 특정 대상에 대한 인식이 필요한 기능, 알고리즘을 만드는 경우에는 클라이언트/파트너가 예상하는 수준의 차이가 발생할 수 있음. 이에 따라 프로젝트 산출물의 오차 범위가 어느 정도의 수준이 되어야 하는지 협의가 필요함.
- iii. 체크리스트 문항 및 적용 방식
 1. Q. [인식률] 인식해야 할 대상은 무엇인가요?
 - a. 인식해야 할 대상 구체적으로 확인. 카드 일련번호라도 신용카드 일련번호 인식, 주민등록증 일련번호 인식 다를 수 있음
 2. Q. [인식률] 인식 조건, 목표 인식률, 인식률 산정방법은 무엇인가요?
 - a. 인식 조건, 00%, 주어진 환경에서 N회 테스트 등
 - i. 기 개발된 솔루션을 이용 시 인식률의 정도는 파트너가 아니라 솔루션에 따름
 3. Q. [인식률] 테스트(예: 인식을 위한 환경 조성, 테스트 데이터 제공 등)에 대한 준비 및 비용은 클라이언트님과 파트너님 중 누가 부담하시나요?
 - a. 클라이언트 or 파트너
 - b. 대체로 클라이언트가 준비하는 편

s. 하드웨어 개발 프로젝트

- i. 정의
 1. 하드웨어 연동 및 개발 프로젝트
- ii. 체크 목적
 1. 하드웨어 연동 및 개발 프로젝트 경우 검수 기준, 하드웨어 제공 주체 및 비용에 대한 협의가 명확하지 않을 시 업무 범위에 대한 이해도 차이로 분쟁이 발생할 수 있어 이를 방지하고자 필요한 부분 확인
- iii. 체크리스트 문항 및 적용 방식
 1. Q. [하드웨어 연동 및 개발] 하드웨어 장비 제공 및 비용 부담은 클라이언트님과 파트너님 중 누가 부담하시나요?
 - a. 클라이언트 or 파트너
 - b. 누가 비용 부담하는지 확인. 제공된 장비는 반납여부, 반납일을 확인
 2. Q. [하드웨어 연동 및 개발] 하드웨어 장비 제공에 대한 비용은 협의되신 계약 대금에 포함되어 있으신가요?
 - a. 포함 or 미포함

- b. 포함되어 있을 경우, 별도 금액 기재 없이 계약서 > [“클라이언트” 제공]에 제공되는 사항 표시
 - c. 또는 하드웨어 장비 : 실비 청구(최대 한도 금액)으로 기재하는 경우도 있음
3. Q. [하드웨어 연동 및 개발] 클라이언트님으로부터 하드웨어 장비 제공 받으셔야 하는 경우 언제까지 제공받으셔야 하나요?
 - a. 0000년 0월 0일까지 제공
 4. Q. [하드웨어 연동 및 개발] 산출물을 검수 시 협의 되신 테스트 환경이 있으신가요?
 - a. 테스트 환경이 협의되었을 시, 계약서 검수 조항에 기재

t. 서버 이중화 프로젝트

i. 정의

1. 운영 서버만을 이중화 하는 프로젝트
 - a. 운영에 사용하는 서버만을 2개 이상으로 분리하는 프로젝트
2. 운영 서버와 백업 서버를 분리하여 이중화하는 경우
 - a. 운영에 사용하는 서버와 이를 백업하기 위한 백업 서버를 분리하는 프로젝트

ii. 체크목적

1. 운영 서버만을 이중화 하는 프로젝트
 - a. 운영에 사용하는 서버를 2개 이상으로 분리할 경우 일반적으로 서버 스위칭 시 중단 시간이 없어야 함. 그러나 서버에 대한 점검 후 배포가 이루어질 경우 중단 시간이 발생할 수 있음. 어떤 방식으로 개발하느냐에 따라 파트너 업무 범위 및 클라이언트의 유지보수 방식이 달라질 수 있음.
2. 운영 서버와 백업 서버를 분리하여 이중화하는 경우
 - a. 운영에 사용하는 서버와 이를 백업하기 위한 백업 서버를 분리하는 경우 운영 서버가 작동을 멈출 시 백업 서버로 스위칭이 될 때까지 중단 시간이 발생할 수 있음. 이에 따라 클라이언트가 해당 사항을 인지하지 못한다면 분쟁이 발생할 수 있음.

iii. 체크리스트 문항 및 적용 방식

1. Q. [서버 이중화] 파트너님의 서버 이중화 업무는 운영 서버만을 분리하시는 것인가요? 운영 서버와 백업 서버를 분리하시는 것인가요?
2. Q. [서버 이중화] 파트너님의 서버 이중화 업무가 운영 서버만을 분리하시는 것이라면, 운영 서버 스위칭 시 중단 시간이 발생하지 않으시나요?
3. Q. [서버 이중화] 운영 서버 스위칭 시 중단 시간이 발생하신다면 중단 시간은 서버의 점검 및 배포를 위한 시간이신가요?파
4. Q. [서버 이중화] 운영 서버 스위칭 시 서버의 점검 및 배포로 인해 중단 시간이 발생하신다면 점검 및 배포에 대한 지원도 업무 범위에 포함되시나요?
5. Q. [서버 이중화] 파트너님의 서버 이중화 업무가 운영 서버와 백업 서버를 분리하시는 것이라면, 운영 서버가 작동을 멈출 시 백업 서버가 스위칭되기까지 중단 시간이 발생하시

나요?

6. Q. [서버 이중화] 운영 서버->백업 서버 스위칭 시 중단 시간이 발생하신다면 중단 시간은 최대 얼마로 예상하시나요?

u. 코딩 검수 기준 유무 확인

- i. 정의/체크 시점

1. 클라이언트가 파트너 코드 스타일에 대해 특정한 기준을 요청하는 프로젝트

- ii. 체크 사유

1. 클라이언트가 코드 작성에 대한 스타일 가이드를 미리 제시하지 않는 경우, 파트너가 소스 코드 산출물을 제공한 뒤 소스 코드 스타일에 대한 이슈를 제시할 수 있음. 이에 따라 모든 프로젝트 계약 체결 전, 클라이언트가 요청하는 특정한 코드 스타일이 있는지 확인 후 진행이 필요함.

- iii. 체크리스트 적용 방식

1. 체크리스트 문항

- a. 클라이언트님과 코드 품질 및 스타일에 대한 가이드에 대해 협의한 사항이 있으신가요? 있으시다면 언제까지 가이드를 제공받으셔야 하나요?

v. 개발 결과물에 관하여 문서 산출물 유무 확인

- i. 파트너가 개발 결과물에 관하여 특정한 문서 산출물을 제공하는 프로젝트

1. 체크 사유

- a. 특정 문서 산출물이 있어야 개발 결과물에 대한 인수 인계가 가능한 경우가 많음.

2. 체크리스트 적용 방식

- a. 개발 결과물에 관하여 문서 산출물을 제공하시나요?

- b. 개발 결과물에 관하여 문서 산출물을 제공하신다면 어떤 문서 산출물을 제공하시나요?(예 : 테이블 명세서, DB스키마 문서, ERD, 사용자 및 관리자 매뉴얼 등)

- c. 개발 결과물에 관하여 문서 산출물을 제공하지 않으신다면 별도의 교육을 진행하시나요?

- ii. 클라이언트가 개발 결과물에 관하여 특정한 문서 산출물을 요청하는 프로젝트

1. 체크 사유

- a. 클라이언트가 요구하는 특정 문서 산출물이 있는 경우, 파트너가 해당 산출물에 대한 동기화가 부족할 수 있음. 이로 인해 파트너가 제공하는 문서 산출물 퀄리티로 인해 분쟁이 발생할 수 있음.

2. 체크리스트 적용 방식

- a. 체크리스트 문항

- i. 개발 결과물에 관하여 문서 산출물을 제공하시나요?

- ii. 개발 결과물에 관하여 문서 산출물을 제공하신다면 어떤 문서 산출물을 제공하시나요?(예 : 테이블 명세서, DB스키마 문서, ERD, 사용자 및 관리자 매뉴얼 등)
- iii. 개발 결과물에 관하여 문서 산출물을 제공하지 않으신다면 별도의 교육을 진행 하시나요?
- b. 파트너가 체크리스트에 작성한 문서 산출물 이외에 특정한 문서 산출물을 클라이언트가 요구하는 경우, 위시켓 매니저 확인 방식
 - i. 클라이언트에게 질문 사항
 1. 요구하시는 문서 산출물에 어떤 내용이 들어가야 하는지?
 2. 요구하시는 문서 산출물의 특정 템플릿이 존재하는지?
 - ii. 파트너에게 질문 사항(위 사항 확인 후)
 1. 클라이언트가 요청하는 문서 산출물 제공 가능하신지?

특이케이스(아래 기준 내용은 전체 차후 삭제 혹은 위 목 차와 통합 예정)

1. 서버 이중화 프로젝트
 - a. 운영 서버만을 이중화 하는 프로젝트
 - i. 정의
 1. 운영에 사용하는 서버만을 2개 이상으로 분리하는 프로젝트
 - ii. 체크 사유
 1. 운영에 사용하는 서버를 2개 이상으로 분리할 경우 일반적으로 서버 스위칭 시 중단 시간이 없어야 함. 그러나 서버에 대한 점검 후 배포가 이루어질 경우 중단 시간이 발생할 수 있음. 어떤 방식으로 개발하느냐에 따라 파트너 업무 범위 및 클라이언트의 유지보수 방식이 달라질 수 있음.
 - iii. 체크리스트 적용 방식
 1. (서버 이중화 프로젝트일 경우) 파트너님의 서버 이중화 업무는 운영 서버만을 분리하시는 것인가요? 운영 서버와 백업 서버를 분리하시는 것인가요?
 2. (서버 이중화 프로젝트일 경우) 파트너님의 서버 이중화 업무가 운영 서버만을 분리하시는 것이라면, 운영 서버 스위칭 시 중단 시간이 발생하지 않으시나요?
 3. (서버 이중화 프로젝트일 경우) 운영 서버 스위칭 시 중단 시간이 발생하신다면 중단 시간은 서버의 점검 및 배포를 위한 시간이신가요?
 4. (서버 이중화 프로젝트일 경우) 운영 서버 스위칭 시 서버의 점검 및 배포로 인해 중단 시간이 발생하신다면 점검 및 배포에 대한 지원도 업무 범위에 포함 되시나요?
 - b. 운영 서버와 백업 서버를 분리하여 이중화하는 경우

i. 정의

1. 운영에 사용하는 서버와 이를 백업하기 위한 백업 서버를 분리하는 프로젝트

ii. 체크 사유

1. 운영에 사용하는 서버와 이를 백업하기 위한 백업 서버를 분리하는 경우 운영 서버가 작동을 멈출 시 백업 서버로 스위칭이 될 때까지 중단 시간이 발생할 수 있음. 이에 따라 클라이언트가 해당 사항을 인지하지 못한다면 분쟁이 발생할 수 있음.

iii. 체크리스트 적용 방식

1. (서버 이중화 프로젝트일 경우) 파트너님의 서버 이중화 업무는 운영 서버만을 분리하시는 것인가요? 운영 서버와 백업 서버를 분리하시는 것인가요?
2. (서버 이중화 프로젝트일 경우) 파트너님의 서버 이중화 업무가 운영 서버와 백업 서버를 분리하시는 것이라면, 운영 서버가 작동을 멈출 시 백업 서버가 스위칭 되기까지 중단 시간이 발생하시나요?
3. (서버 이중화 프로젝트일 경우) 운영 서버->백업 서버 스위칭 시 중단 시간이 발생하신다면 중단 시간은 최대 얼마로 예상 하시나요?(예 : 초, 분, 시 상세 기입 필요)

2. 하드웨어(연동 및 개발) 프로젝트

a. 정의

i. 하드웨어 연동 및 개발 프로젝트

b. 체크 사유

- i. 하드웨어 연동 및 개발 프로젝트 경우 검수 기준, 하드웨어 제공 주체 및 비용에 대한 협의가 명확하지 않은 경우 업무 범위에 대한 이해도 차이로 분쟁이 발생할 수 있음.

c. 체크리스트 적용 방식

i. 체크리스트 문항

1. (하드웨어 연동 및 개발 프로젝트일 경우) 하드웨어 장비 제공 및 비용부담은 클라이언트님/파트너님 중 누가 수행하시나요?
2. (하드웨어 연동 및 개발 프로젝트일 경우) 클라이언트님으로부터 하드웨어 장비 제공받으시는 경우 언제까지 제공 받으셔야 하나요?(상세 날짜 필요)
3. (하드웨어 연동 및 개발 프로젝트일 경우) 하드웨어 장비 제공에 대한 비용은 협의되신 계약 대금에 포함되어 있으신가요?
4. (하드웨어 연동 및 개발 프로젝트일 경우) 파트너님 클라이언트님과 산출물에 관해 협의된 검수 기준이 있으신가요?(예 : 기상/장소/온도와 같은 외부변수로 영향을 받을 수 있는 물리적 환경)

3. 기구(하드웨어, 하우징) 디자인 프로젝트

a. 정의

i. 기기의 부품 등을 보호하는 기구, 하드웨어를 디자인하는 프로젝트

b. 체크 사유

- i. 기구 디자인 시 내부 기기(스펙) 사이즈에 따라서 디자인이 변화할 수 있으므로, 내부 기기(스펙) 확인 후 디자인 진행이 필요함.

- c. 체크리스트 적용 방식

- i. 체크리스트 문항

1. (기구 디자인 프로젝트일 경우) 파트너님 업무에 내부 기기(예 : PCB, 센서, 카메라 모듈 등)에 대한 설계가 포함되지 않는 것이 맞으실까요? 파트너님 업무에 포함되지 않으신다면 내부 설계는 완료되어 검토가 되신 상태이신가요?
2. (기구 디자인 프로젝트일 경우) 파트너님 디자인 업무 수행 전 내부 기기(예 : PCB, 센서, 카메라 모듈 등)의 스펙이 선정되어 있으신가요?
3. (기구 디자인 프로젝트일 경우) 파트너님 디자인 업무 수행 전 내부 기기(예 : PCB, 센서, 카메라 모듈 등)의 스펙이 선정되어 있지 않으시다면 디자인 작업 시 기준 사이즈는 어느 정도인가요?

- 4. 인식률 프로젝트

- a. 정의

- i. 특정 대상의 상태, 움직임, 종류 등 대상을 성질을 인식(구별, 식별)해야 하는 기능, 알고리즘 등을 만드는 프로젝트

- 1. 예시

- a. 사진 내 인물과 배경을 구분해야하는 기능
 - b. OCR(문자 인식) 기능
 - c. 사용자의 신체를 인식해 옷, 의류 등을 가상 착화하거나 치수 따위를 추정하는 기능

- ii. 파트너가 어떤 것을 인식하는 하드웨어 시제품을 선정하는 경우.

- 1. 예시

- a. 맥박 측정, 산소 포화도 측정 등을 위한 하드웨어 시제품 선정

- b. 체크 사유

- i. 특정 대상에 대한 인식이 필요한 기능, 알고리즘을 만드는 경우에는 클라이언트/파트너가 예상하는 수준의 차이가 발생할 수 있음. 이에 따라 프로젝트 산출물의 오차 범위가 어느 정도의 수준이 되어야 하는지 협의가 필요함.

- c. 체크리스트 적용 방식

- i. 체크리스트 문항

1. (인식률 프로젝트일 경우) 인식해야할 대상은 무엇인가요?
2. (인식률 프로젝트일 경우) 인식 조건, 목표 인식률, 인식률 산정방법은 무엇인가요?(예 : 인식 조건 - 대상과의 거리, 대상의 크기, 인식 환경의 조도(밝기), 대상의 기울기(방향) 등 / 목표 인식률 및 인식률 산정방법 - 인식률은 인식 조건 하에서 인식 대상에 대해 x 회 테스트하여 (인식성공수/전체테스트수*100)%로 산정하며, 90%이상의 인식률을 보여야 합니다.)

3. (인식률 프로젝트일 경우) 테스트 환경(인식 조건) 구축에 대한 비용은 클라이언트님과 파트너님 중 누가 부담하시나요?

5. 다국어 번역 프로젝트

a. 정의

- i. 1개 국어(특히 한국어)로만 서비스를 하는 것이 아니라 영어, 일본어, 중국어 등 2개 이상의 언어로 번역이 필요한 프로젝트

b. 체크 사유

- i. 구글 translation API를 활용한 번역 개발 또는 직접 해당 언어의 번역본을 활용하여 퍼블리싱 진행하는 방식 등 개발 방식에 따라 번역의 퀄리티가 달라질 수 있음. 또한 번역본을 활용하여 개발이 진행되는 경우에는 해당 언어에 대한 번역본을 클라이언트/파트너 중 누가 제공할지도 계약 체결전에 협의가 필요함. 추가적으로 이미지 파일, 동영상 파일과 같이 동적으로 변환이 가능한 컨텐츠의 경우 번역의 대상에서 제외되는 경우가 많기 때문에 클라이언트에게 해당 사항을 인지 시키는 것이 중요함.

c. 체크리스트 적용 방식

i. 체크리스트 문항

1. (다국어 번역 프로젝트의 경우) 다국어 번역이 필요하신 경우 해당에 대한 파트너님 작업 방식이 구글 번역기와 같은 API를 활용한 번역으로 진행되실까요? 아니시면 번역 대상 언어를 직접 퍼블리싱하시는 방식이실까요?
2. (다국어 번역 프로젝트의 경우) 다국어 번역 작업 방식이 직접 퍼블리싱을 하시는 경우 다국어 번역본은 파트너님께서 제공하시나요? 클라이언트님께서 제공하시나요? 클라이언트님께서 제공하신다면 언제까지 제공받으셔야 하시나요?(상세 날짜 필요)
3. (다국어 번역 프로젝트의 경우) 다국어 번역이 필요하신 경우 이미지 파일, 동영상 파일 등의 자료는 다국어 번역 업무 범위에 포함되지 않는 것이 맞으실까요?

6. DB 이관 프로젝트

a. 정의

- i. 클라이언트가 기존에 보유한 DB의 특정 데이터 또는 전체 데이터를 새로운 DB로 이관하여야 하는 프로젝트

b. 체크 사유

- i. 클라이언트가 기존에 보유한 DB를 신규 DB에 이관하는 프로젝트의 경우 DB 이관의 업무를 누가 수행하는지 확인이 필요함. 만약 파트너가 진행해야 한다면 해당 DB 이관을 위한 기존 DB 접속 권한이 주어져야 하고 DB 구조의 파악을 위해 기존 DB의 ERD, 테이블 명세서 등의 문서화된 자료가 필요할 수 있음. 해당 자료들이 없는 경우에는 DB 구조 파악을 위한 추가 공수가 발생할 수도 있음.

c. 체크리스트 적용 방식

i. 체크리스트 문항

1. (DB 이관 업무) 클라이언트님께서 기 운영 중인 서비스와 관련된 DB 이관이 필요하신 경우 DB 이관 업무는 클라이언트님께서 수행하시나요? 파트너님께서 수행하시나요?

2. (DB 이관 업무) 파트너님께서 DB 이관 업무를 수행하시는 경우 기존 DB 구조 파악을 위해 어떤 자료들을 제공 받으셔야 하나요?(예 : ERD, 테이블 명세서)(상세 날짜 기입 필요)

주요 프로젝트 체크리스트 예시(차후 보완)

1. 유사 위시켓

- a. 프로젝트 링크
 - i. (체크리스트 교육 5주차 이야기에서 참고 가능. https://docs.google.com/document/d/1ctB_s4521_PNNuDbvfPx48knBEQkw-a-tgvOUbdQX6U/edit)
- b. 프로젝트의 중요사항
- c. 공고 기준 확인해야 할 부분
- d. 체크리스트 예시

2. 유사 쿠팡

- a. 프로젝트 링크
 - i. (체크리스트 교육 5주차 이야기에서 참고 가능. https://docs.google.com/document/d/1ctB_s4521_PNNuDbvfPx48knBEQkw-a-tgvOUbdQX6U/edit)
- b. 프로젝트의 중요사항
- c. 공고 기준 확인해야 할 부분
- d. 체크리스트 예시

3. 유사 카드인식

- a. 프로젝트 링크
 - i. (체크리스트 교육 5주차 이야기에서 참고 가능. https://docs.google.com/document/d/1ctB_s4521_PNNuDbvfPx48knBEQkw-a-tgvOUbdQX6U/edit)
- b. 프로젝트의 중요사항
- c. 공고 기준 확인해야 할 부분
- d. 체크리스트 예시

4. 라이브 커머스

- a. 프로젝트 링크
 - i. 라이브 커머스 Web 및 App 플랫폼 개발 <https://www.wishket.com/project/93580/>
- b. 프로젝트 주요 포인트
 - i. 사용하는 동영상 솔루션

- WOWZA(가장 보편적)
 - Red 5Pro
 - 해당 솔루션들의 API 연동도 개발 시 진행해야함
- ii. 실시간 채팅 포함 여부
- 예) 아프리카TV 처럼 도네이션이 되는 경우(정산까지 포함되므로)
- iii. 동시 시청자 수 확인
- 대부분 라이브 서비스의 경우 동시접속자 수 제한이 있음(서버와 연계되는 부분)
- iv. 영상의 LATENCY에 대해 가장 세심하게 논의가 되어야함
- 예) 그립(<https://grip.show>)에서처럼, 설정한 범위 내의 동영상 이외의 동영상은 재생을 되도록 할 것인지, 재생이 안되도록 할 것인지
 - 재생되는 동영상 내의 사용자 기능들에 대해 클-파간 세심하게 논의시키는 것이 좋음
 - 예) 모바일 쿠폰띄우기, 판매중인 품목 리스트 띄우기 등

c. 공고 기준 확인해야할 부분

- i. 클라이언트에 따라 판매자(방송용)용 앱을 따로 만들 수도 있음
- ii. 영상 스트리밍이 포함되고 규모가 큰 프로젝트의 경우, 서버에서 동영상 솔루션이 잘 돌아가 는지 등을 프로젝트 진행 초반에 파트너가 테스트해보도록 가이드 해주는 것도 권장할만함. 실제로 pnsoft_inc 파트너의 경우 이와 같은 방식으로 많이 진행.
- iii. 스트리밍 서비스와 같이 서버단에서 이루어져야하는 작업 규모가 큰 경우, 개발서버에서 개발 후 운영서버에 별도로 이관하는 것이 번거롭기 때문에 클라이언트의 운영서버를 사전에 미리 전달 받아 운영서버에서 바로 파트너가 작업 후 클라이언트에게 운영서버 자체를 전달 하는 방식으로도 많이 진행(이렇게 작업하도록 유도하는 것도 한 가지 방법이 될 수 있음)
 1. 클라이언트측 운영서버에서 개발하면, 클라이언트가 개발되는 상황을 즉시 볼 수 있어 경우에 따라 이 방식을 선호하는 클라이언트도 있음
 2. 영상 스트리밍 방식으로 개발 시, 서버 트래픽 등을 고려하여 AWS로 서버를 설정하는 것이 통상적임

d. 체크리스트 예시

5. 유지보수

- a. 프로젝트 링크
- b. 프로젝트의 중요사항
- c. 공고 기준 확인해야할 부분
- d. 체크리스트 예시