AX 전환 컨설팅 서비스 소개서

조직의 일하는 방식을 바꾸는 AX 전환 컨설팅

자체 솔루션 소프트웨어 기업을 위한 제안

전략 맵 수립부터 레거시 전환, 에이전트 공급, 현업 내재화까지



UEngine 유엔진솔루션즈

SUMMARY

서비스 요약

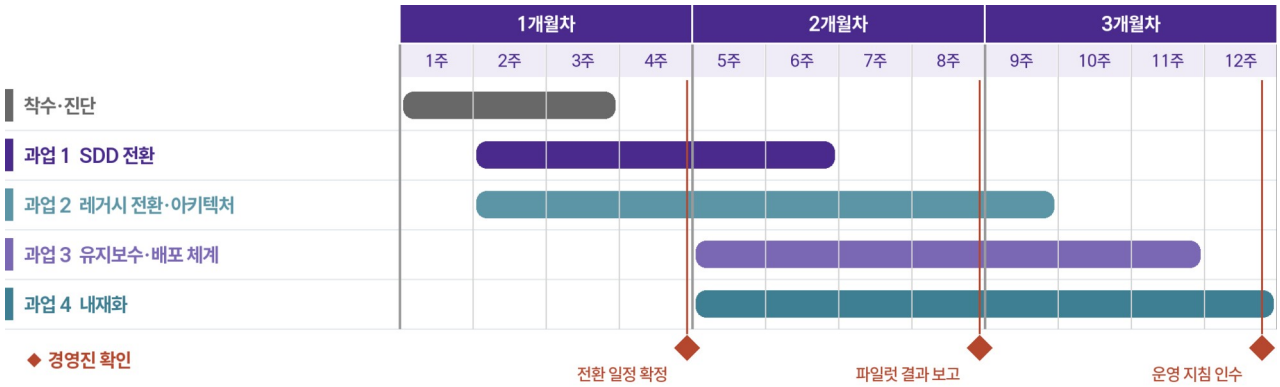
자체 솔루션을 개발하고 유지보수하는 소프트웨어 기업의 스펙 주도 개발(SDD) 전환을 지원합니다. 레거시 제품의 전환 일정을 수립하고 새로운 유지보수·배포 체계를 마련합니다. 아래 일정과 산출물은 3개월 과정의 예시입니다.

유엔진 AX 전환 컨설팅은

고객 요청 한 건이 여러 부서를 거쳐 처리되는 과정을 살펴봅니다. 업무를 전달하는 과정에서 생기는 대기와 재작업을 찾아 해당 업무를 에이전트에 맡깁니다. 현업이 스스로 에이전트를 개선해 활용할 수 있도록 세 차례의 개선 주기를 함께 운영합니다.

대상	기간	과업	귀사 참여
자체 솔루션을 개발하고 유지보수하는 소프트웨어 기업	3개월 (12주) 예시 일정	SDD 전환, 레거시 전환 유지보수·배포 체계, 내재화	경영진 후원자 1인 핵심 그룹 2~3명

일정 요약 (예시)



과업별 일정 예시 | 세부 일정표는 08장에 제시합니다. ◆는 경영진과 함께 확인하는 시점입니다

시점별 산출물

시점	확인 사항	산출물
4주 1개월차	전환 일정 확정	전략 맵, BSC 과제표, 현재 흐름도와 단계별 비용, SDD 작업 지침, 레거시 분석서, 목표 아키텍처, 레거시 전환 일정
8주 2개월차	파일럿 결과 보고	SDD 파일럿 결과와 전후 비교, 컴포넌트 구조 설계, 고객사별 맞춤화 기준
12주 3개월차	운영 지침 인수	모듈 시범 전환 결과, 배포·유지보수 절차, 운영 지침, 3회 개선 기록, 다음 단계 계획

00 / SELF CHECK

먼저 확인해 보십시오

아래 질문에 “아니오”라고 답한 항목이 있다면 본 제안을 검토해 보실 필요가 있습니다. 각 질문은 컨설팅 후 귀사가 갖출 역량을 보여 줍니다.

질문	“아니오”라면 지금 일어나는 일
제안서를 쓸 때 AI가 기존 자료를 찾아 초안을 직접 만듭니까?	지난 제안서와 실적 자료를 찾아 편집하는 데 며칠이 걸립니다.
새 기능이 추가되면 그 설명서를 AI가 직접 만듭니까?	개발자는 화면 캡처와 설명 자료 작성에 하루를 쓰고, 받은 사람은 다시 묻습니다.
개발이 끝나면 홈페이지와 제품 소개서가 사람 손을 거치지 않고 갱신됩니까?	개발, 마케팅, 웹 담당 사이를 오가는 동안 내용이 빠지고 반영이 늦어집니다.
어느 고객사에 언제 어떤 수정이 배포됐는지 한곳에서 확인됩니까?	현장에서 파일 단위로 고친 내용이 본사에 남지 않아, 그 담당자가 아니면 유지보수하지 못합니다.
현장에서 받은 요구가 스펙으로 기록되어 본사의 구현·시험·패치로 이어집니까?	요구가 담당자의 기억과 메신저에 흩어져 같은 설명을 반복합니다.
고객의 요건이 들어오면 며칠 안에 동작하는 데모로 답할 수 있습니까?	견적과 일정 협의가 길어지고, 가격으로만 경쟁하게 됩니다.
인력을 늘리지 않고도 수주를 늘릴 수 있습니까?	수주가 늘면 고정비가 함께 늘고, 수주가 줄면 곧바로 손익이 흔들립니다.

모두가 바쁜데 영업이익률이 제자리라면, 원인은 개인의 속도가 아니라 일이 넘어가는 구조에 있습니다.

01 / WHAT WE DELIVER

무엇을 수행하는가

컨설팅을 마치면 귀사는 기획부터 고객 전달까지 이어지는 초자동화된 제품 개발 사이클을 갖춥니다. 승인된 스펙과 코드가 등록되면 문서, 데모, 홈페이지, 제안 자료에 변경 사항이 반영됩니다.



컨설팅 이후의 모습 | 네 개의 파이프라인이 하나의 스펙·코드 저장소에서 이어집니다

파이프라인	자동으로 이어지는 일	사람이 맡는 일
초고속 개발	제품 기획에서 구현, 테스트, 문서화, 데모 영상 제작, 데모 서버 배포까지	개발 대상을 정하고 스펙을 승인한 뒤 결과를 검토
마케팅 자동화	개발이 끝나면 홈페이지와 제품 소개서·설명서를 갱신하고 광고 영상과 뉴스레터를 생성	대외 표현과 발행 시점을 확정
제안 자동화	RFP나 고객 요건이 들어오면 맞춤 데모를 만들고 제안서 초안, 발표 자료, 발표 스크립트를 작성	수주 전략과 가격을 결정하고 최종본을 검토
유지보수 자동화	요청의 영향 범위를 분석하고, 공통 부분과 고객사 특화 부분을 나눠 형상관리하며, 패치와 요청 이력을 추적	현장에서 요구를 듣고 스펙으로 기록, 적용을 승인

네 파이프라인은 유엔진이 자사 제품의 개발·홍보·제안에 매일 사용하는 스킬과 에이전트를 귀사 업무에 맞게 구성한 것입니다.

02 / SERVICE FRAMEWORK

서비스 추진 절차

경영진의 전략에서 출발합니다. 전략 맵으로 무엇을 개선할지 정한 뒤 에이전트를 만들고, 업무별 자율 수준은 파일럿 검증 결과로 결정합니다.

진단 Assessment	설계와 구현	현업 적용	내재화
전략 맵을 수립하고 현재 흐름과 대조해 병목 선정	에이전트의 위임 범위와 승인 기준을 정하고 스킬 구현	실제 사례로 품질과 전체 리드타임 비교	현업이 3회 개선하고 다음 과제 선정
전략 맵·BSC 과제표·현재 흐름도	목표 흐름도·에이전트 명세	파일럿 평가표	운영 지침·개선 목록

진단 단계에서 하는 일

순서	활동	결과물
1 전략 맵 수립	경영진을 인터뷰해 회사가 어떤 전략으로 수익을 내는지 정리합니다. 소프트웨어 기업의 표준 틀을 제시하고 귀사에 맞게 조정합니다.	전략 맵
2 BSC 과제 정리	전략 목표를 재무, 고객, 내부 프로세스, 학습과 성장 관점으로 나누고 관점별 이니셔티브와 지표를 정합니다.	BSC 과제표
3 가치흐름·원가 분석	고객 요청 한 건의 단계별 소요 시간과 인수인계 횟수를 기록해 드러나지 않던 비용을 찾습니다.	현재 흐름도, 단계별 비용
4 에이전트 선정	이니셔티브마다 필요한 에이전트를 고르고 첫 파일럿의 책임자와 기준선을 정합니다.	에이전트 목록, 파일럿 계획

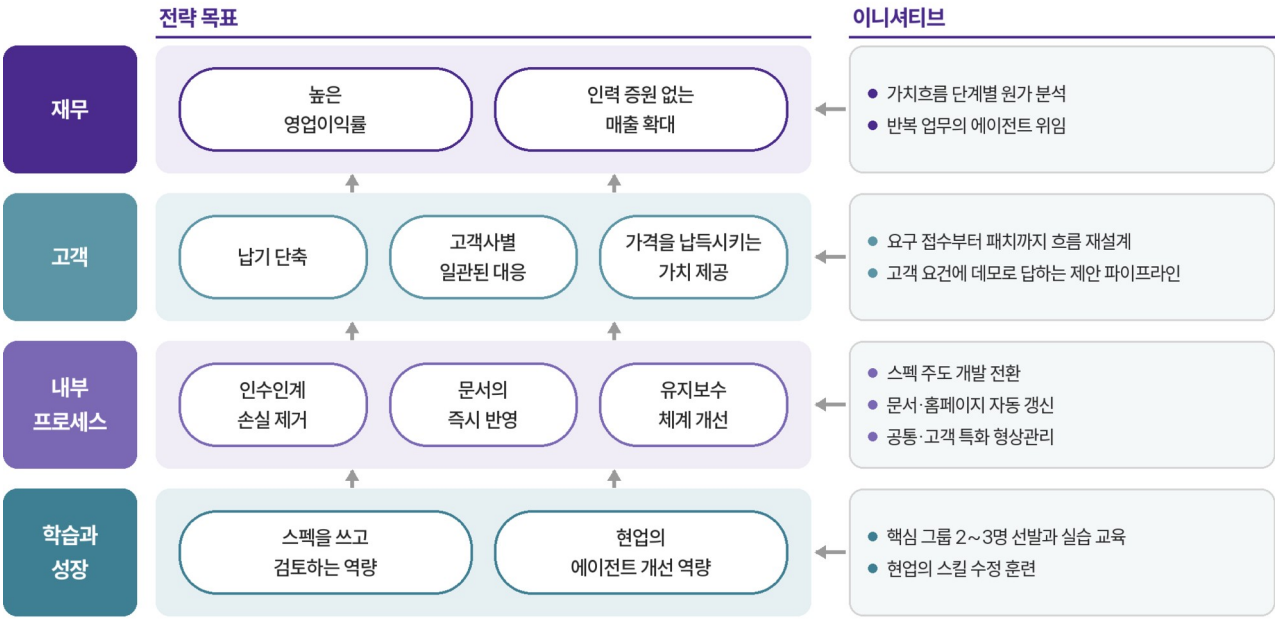
업무별 자율 수준과 전환 조건

수준	에이전트와 사람의 역할	다음 운영 결정을 위한 증거
Assistant 개인 보조	사람이 매번 요청합니다. AI가 출처와 함께 초안을 제시하고 담당자가 고쳐 사용합니다.	반복 사례에서 입력·출력 양식과 합격 기준을 재현할 수 있는가?
AI-Colleague 팀의 협업자	업무 이벤트에 따라 AI가 초안을 작성해 다음 담당자에게 전달합니다. 담당자가 예외와 대외 발행을 승인합니다.	누락·오류를 탐지하고 예외를 담당자에게 넘기는가? 검토 시간을 포함해 팀 성과가 개선되는가?
Autonomous AI 제한된 자율 실행	합의된 저위험 범위에서 AI가 실행·기록합니다. 책임자는 중단 조건, 권한 한도, 표본 검토를 관리합니다.	운영 중 오류율·재처리율이 허용 범위인가? 한도 초과 시 중단하고 복구할 수 있는가?

03 / STRATEGY MAP

전략 맵과 BSC 이니셔티브

"인력이 두 배라면 어떤 고객에게 어떤 서비스를 새로 제공하겠습니까?" 이 질문으로 현재 운영의 개선 과제와 인력 제약 때문에 시도하지 못한 사업을 함께 찾습니다.



전략 맵 예시 | 자체 솔루션 소프트웨어 기업. 귀사의 전략 맵은 경영진 인터뷰로 확정합니다

BSC 관점으로 정리한 과제와 지표

관점	전략 목표	이니셔티브	검증 지표
재무	인력을 늘리지 않고 높은 영업이익률 달성	가치흐름 단계별 원가 분석 · 반복 업무의 에이전트 위임	영업이익률, 1인당 매출, 수주 건당 투입 공수
고객	납기 단축과 고객사별 일관된 대응	요구 접수부터 패치까지 흐름 재설계 · 데모로 답하는 제안 파이프라인	요청 접수부터 적용까지의 리드타임, 납기 준수율
내부 프로세스	인수인계 손실 제거, 문서의 즉시 반영, 유지보수 개선	스펙 주도 개발 전환 · 문서와 홈페이지 자동 갱신 · 공통과 고객 특화 부분의 형상관리	기능 출시 후 문서 반영까지 걸린 일수, 담당자 한 명에 의존하는 고객사 수
학습과 성장	스펙을 쓰고 검토하는 역량 확보	핵심 그룹 2~3명 선발과 실습 교육 · 현업의 스킬 수정 훈련	현업이 단독으로 검증·배포한 개선 건수

첫 과제를 고르는 기준

전략 기여도, 병목 해소 효과, 입력 자료 준비 상태, 오류 영향과 복구 가능성을 비교합니다. 귀사는 첫 과제의 책임자와 기준선을 확정하고, 나머지는 검증 가설과 함께 후보 목록에 남깁니다.

04 / VALUE STREAM

개인 생산성에서 조직 성과로

개발자가 코드를 빨리 써도 그 기능을 설명하는 자료를 만들고 전달하는 데 며칠이 걸리면 고객이 체감하는 속도는 그대로입니다. 진단의 단위는 고객 요청 한 건입니다.

인수인계에서 사라지는 맥락

기능 하나가 추가되면 개발자는 화면을 캡처해 설명 자료를 만드는 데 하루를 쓰고, 마케팅 담당자는 내용을 파악하기 위해 다시 회의합니다. 제품 소개서에 몇 줄이 반영된 뒤에는 홈페이지 담당자에게 다시 요청합니다. 담당자 간 업무 전달마다 맥락이 누락되고 대기가 생깁니다.

유엔진은 이 구간을 에이전트에 맡겼습니다. 개발자는 코드만 올립니다. 에이전트는 코드 변경에서 추가된 기능을 파악해 고객의 언어로 풀어 쓰고, 설명서의 해당 절에 반영하고, 홈페이지 자료를 새 버전으로 교체합니다.

영역	기존 방식	전환 후
일의 시작	부서장이 문서 작성을 지시	제품 책임자가 고객의 의도, 기대 효과, 수용 기준을 스펙으로 기록
기능 설명	개발자가 화면을 캡처해 설명 자료를 작성	에이전트가 코드 변경에서 기능을 파악하고 실제 업무에 맞는 예시로 설명서를 작성
업무 전달	회의록과 메신저에서 각 부서가 다시 요약	승인된 스펙에 요청 근거·테스트·변경 이력을 연결해 재사용
현장 수정	담당자가 고객사에서 파일을 직접 수정	현장은 요구를 스펙으로 기록하고, 본사에서 구현·시험한 패치를 적용
성과 평가	작성한 문서 수와 개인 작업시간	요청 접수부터 적용까지의 시간, 납기 준수, 재작업률

효과 측정

동일한 유형·난이도의 요청을 전후로 비교합니다. 리드타임은 접수부터 적용까지의 경과시간 중앙값, 납기 지연률은 약속일을 넘긴 건수 ÷ 해당 기간 납기 도래 건수, 품질은 적용 후 다시 고친 건수 ÷ 적용 건수로 측정합니다. 표본 수와 검토자 투입시간도 함께 기록합니다.

05 / AGENTS

공급하는 에이전트

유엔진은 자사 제품의 개발, 홍보, 제안에 쓰는 스킬을 에이전트로 운영하고 있습니다. 이 중 귀사의 이니셔티브에 필요한 에이전트를 골라 귀사 양식과 시스템에 맞춰 공급합니다.

초고속 개발 파이프라인

에이전트	입력 → 산출물	준비 상태
스펙 작성	기획 메모, 고객 요구 → 사용자 스토리, 수용 기준, 변경 범위	운영 중
설계	승인된 스펙 → 도메인 모델, 화면 와이어프레임, 구현 계획과 작업 목록	운영 중
구현·시험	작업 목록 → 코드, 단위 시험과 화면 시험, 회귀 시험 사례	운영 중
스펙 동기화	사람이 직접 고친 코드 → 스펙과 설계에 반영할 변경안. 확인을 받은 뒤 적용	운영 중
문서화	완성된 코드와 화면 → 구현 명세, 화면 캡처가 들어간 사용자 매뉴얼	운영 중
데모·배포	시험 시나리오 → 내레이션을 넣은 시연 영상, 데모 서버 배포	귀사 환경에 맞춰 조정

마케팅 자동화

에이전트	입력 → 산출물	준비 상태
제품 페이지	시연 영상, 변경 내역 → 홈페이지의 제품 소개 페이지와 메뉴	운영 중
제품 소개서	실제 구동 화면 → 인쇄용 제품 소개서와 도입 제안서	운영 중
뉴스레터	지난 발행 이후의 변경 내역 → 발송용 뉴스레터	운영 중
광고 영상	제품 화면 녹화 → 짧은 광고 영상	운영 중
튜토리얼	제품 기능 → 따라 하기 문서, 장별 설명 영상, 영문판	운영 중

제안 자동화

에이전트	입력 → 산출물	준비 상태
리드 조사·데모	고객사 정보 → 회사 조사, 맞춤 데모, 시연 영상	운영 중
제안서 작성	RFP, 보유 자원 → 요구사항 대조표, RFP 목차를 따른 제안서 초안, 미보유 자원 목록	운영 중
발표 자료	제안서 → 발표 자료와 발표 스크립트	귀사 양식에 맞춰 조정

유지보수 자동화

에이전트	입력 → 산출물	준비 상태
레거시 분석	기존 소스 → 구조와 업무 규칙 문서, 전환 대상 목록	운영 중
변경 영향 분석	변경 요구 → 영향받는 기능·화면·데이터 목록과 작업 목록	운영 중
화면 검토 반영	화면 녹화와 구두 지적 → 수정, 시험, 배포	운영 중
형상관리	고객사별 코드 차이 → 공통 부분과 특화 부분의 분리안, 고객사별 패치 이력	귀사용 신규 제작
요청 추적	유지보수 요청 → 스펙, 패치, 시험 결과가 연결된 처리 이력	귀사용 신규 제작

준비 상태 | "운영 중"은 유엔진이 자사 업무에 사용하는 에이전트입니다. 귀사에 공급할 목록과 순서는 진단 단계의 BSC 과제표에 따라 확정합니다.

에이전트 명세 예시 | 기능 설명서 갱신

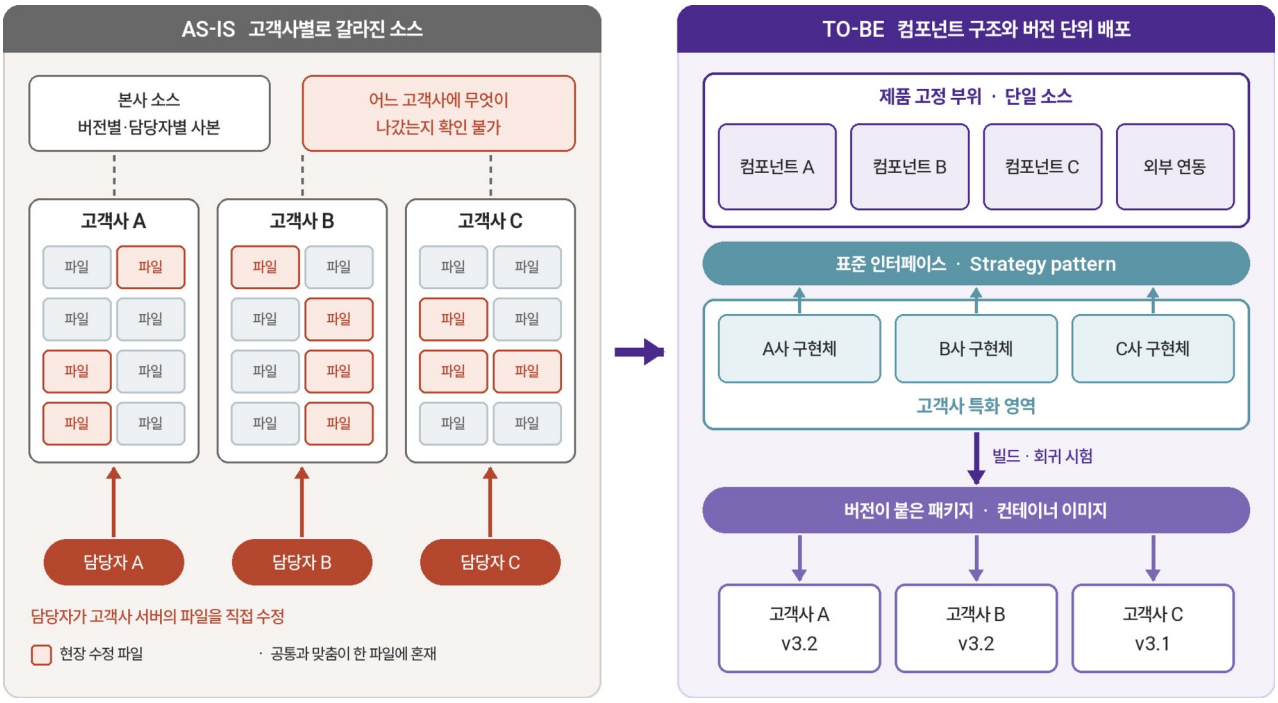
항목	구현 및 검증 예시
입력 → 출력	저장소에 올라온 코드 변경과 승인된 스펙 → 추가된 기능의 설명, 실제 업무에 맞는 사용 예시, 설명서의 해당 절 개정안
예외 처리	승인 정보가 없거나 시험 결과가 스펙과 충돌하면 발행을 보류하고 제품 책임자에게 근거와 질문을 전달
인수 기준	정상·누락·충돌 사례를 실행합니다. 담당자가 출처 일치, 필수 항목 충족, 예외 분기를 확인한 버전을 등록합니다.

06 / LEGACY AND MAINTENANCE

레거시 전환과 유지보수 체계

고객사마다 다른 코드와 현장에서 개별 수정한 파일은 파악하기 어려운 유지보수 비용을 발생시킵니다. 현장에서 파일을 직접 수정하던 방식을 컴포넌트 단위로 관리하는 방식으로 바꾸고, 스펙을 기준으로 제품을 관리하는 체계를 함께 설계합니다.

기존 제품을 서비스 단위의 컴포넌트로 나눕니다. 마이크로서비스 아키텍처의 일종입니다. 모든 고객사가 함께 쓰는 제품 고정 부위와 고객사 특화 영역을 분리합니다.



아키텍처 전환 | 실제 컴포넌트 구성과 배포 단위는 레거시 분석 후 확정합니다

전환하면 사라지는 문제

문제	AS-IS에서 생기는 이유	TO-BE에서 사라지는 이유
특정 담당자만 수정 가능한 고객사	현장에서 파일을 직접 수정하고 본사에 기록이 남지 않음	모든 변경을 저장소에 버전별로 기록
업그레이드가 불가능한 고객사	고객사 맞춤 코드와 제품 코드가 한 파일에 혼재	고객사 특화 영역을 표준 인터페이스로 분리해 본체만 교체
공통화를 위한 전원 협의	개별 요구의 공통 기능 반영 여부를 매번 협의	고객사별 기능을 별도 구현하고 제품 본체 유지
수정 후 다른 기능의 장애	수정한 화면만 현장에서 확인	회귀 시험과 통합 시험을 거친 버전만 배포
배포 이력 파악의 어려움	파일 단위 패치로 기록 분산	버전 단위로 교체하고 고객사별 버전을 기록

전환 방법

1 스펙을 기준으로 삼습니다

고객 요구와 결과의 충족 여부를 판단할 기준을 스펙에 기록하고, 에이전트가 구현과 시험을 수행합니다. 담당자는 스펙과 설계 문서를 검토해 AI의 잘못된 판단을 바로잡습니다. 이 검토는 소수의 인력으로 수행할 수 있습니다.

2 레거시를 분석해 새 구조로 옮깁니다

기존 코드의 구조와 업무 규칙을 스펙으로 정리하고, 이를 바탕으로 새로운 제품 구조와 전환 일정을 수립합니다. 구현 언어는 Java, Rust, Go 가운데 제품과 팀에 적합한 것을 선택합니다. 모듈 하나를 먼저 전환해 전환 방법과 소요 기간을 검증합니다.

3 제품을 컴포넌트로 나누고 고객사별 맞춤화를 분리합니다

제품의 공통 기능은 하나의 코드로 유지합니다. 고객사별 기능은 Strategy pattern을 적용해 표준 인터페이스로 연결하고, 교체 가능한 컴포넌트로 구현합니다. 고객사별 요구를 분리해 처리하므로 공통 기능 변경을 위한 전체 관계자의 협의를 줄일 수 있습니다.

4 배포 방식을 바꿉니다

고객사 서버의 파일을 직접 수정하는 대신, 버전이 부여된 패키지나 컨테이너 이미지 단위로 교체합니다. 고객사별로 배포한 버전을 기록합니다.

5 현장 담당자의 역할을 바꿉니다

현장 담당자는 고객의 요구를 듣고 스펙으로 기록합니다. 본사는 스펙에 따라 구현과 통합 시험을 마친 버전을 전달하고, 현장은 적용과 확인을 맡습니다.

레거시 전환 기법

기존 시스템의 업무 규칙을 분석해 스펙으로 정리하고, 이를 바탕으로 새로운 제품 구조를 구현합니다. 유엔진의 Robo Analyzer와 Robo Architect가 이 과정을 지원합니다.

단계	업무	도구
1 분석	레거시 코드와 데이터베이스 구조를 분석해 기능 간 관계, 데이터 처리, 업무 규칙 추출	Robo Analyzer
2 스펙 복원	추출한 규칙을 요구사항과 수용 기준으로 정리하고 담당자가 확인	Robo Analyzer, Robo Architect
3 목표 설계	업무 영역과 컴포넌트를 나누고 고객사 특화 기능을 표준 인터페이스로 분리	Robo Architect
4 구현	스펙에 따라 선정 언어(Java, Rust, Go 등)의 코드·시험 생성·검토	Robo Architect, 코딩 에이전트
5 동등성 검증	기존 시스템의 입력·출력 사례로 전환 결과 비교 시험	회귀 시험
6 점진 전환	모듈별 교체 후 기존 시스템과 병행 운영하며 전환 범위 확대	버전 단위 배포

유지보수 요청 한 건의 흐름

단계	현재	전환 후
요구 접수	담당자가 현장에서 듣고 기억과 메신저로 전달	현장에서 스펙으로 기록해 저장소에 등록
구현	고객사 서버의 파일을 직접 수정	공통 컴포넌트 또는 고객사별 특화 기능을 본사에서 구현
시험	수정한 화면만 현장에서 확인	회귀 시험과 통합 시험 수행
배포	파일 단위로 즉시 반영	버전이 붙은 패키지나 컨테이너 이미지 단위로 교체
이력	수정자·시점·내용을 담당자만 파악	고객사별 배포 버전과 요청 추적 기록

오래된 버전을 쓰는 고객사와 고객사가 소스를 직접 수정한 곳은 진단 단계에서 별도로 조사해 전환 순서를 정합니다.

07 / PEOPLE AND ADOPTION

Performer에서 Agent Boss로

Agent Boss는 업무 목적과 품질 기준을 정하고 에이전트에 일을 배분하며 결과에 책임지는 현업 담당자입니다. 기존 직무 경험으로 적절한 입력과 예외 판단 기준을 만듭니다.

성장 단계	현업 실습	역량을 확인하는 산출물
Performer **업무 수행**	평소 하던 업무를 시연하고 잘된 결과와 반려 사례의 차이를 설명합니다.	입출력 샘플과 품질 체크리스트
스킬 설계자 **업무 위임**	업무를 작은 작업으로 나누고 도구·권한·질문 조건을 정합니다. 사례를 바꿔 다시 실행합니다.	재사용 가능한 스킬과 테스트 세트
Agent Boss **성과 책임**	여러 스킬의 순서와 책임자를 정하고 실패 기록을 살펴 수정·재검증 또는 적용 중단을 결정합니다.	예외 처리 기준과 운영 성과표

핵심 그룹에서 시작합니다

이 방식에 공감하는 두세 명을 먼저 정해 파일럿을 맡깁니다. 눈에 보이는 결과가 나오면 다른 팀이 그 방식을 따라 하도록 범위를 넓힙니다. 경영진은 핵심 그룹에 시간과 권한을 보장합니다.

역할이 바뀝니다

개발자는 스펙 작성과 결과 검토를 맡고, 유지보수 담당자는 현장에서 고객 요구를 파악해 스펙으로 정리하는 컨설턴트가 됩니다. 교육과 실습으로 전환을 돕고, 전환이 어려운 구성원의 역할은 경영진과 함께 정합니다.

교육은 귀사의 업무 한 건으로 진행합니다

참여자는 자신의 업무 양식에서 스킬을 만들고 동료의 사례로 검증합니다. 결과가 어긋나면 입력 데이터, 지시, 도구 호출, 승인 기준 중 원인을 찾아 스킬을 수정합니다.

부서 간 책임을 명확히 합니다

프로세스 오너는 고객 성과와 위임 범위를 결정합니다. 실무 전문가는 품질 기준과 예외 사례를 제공하고, IT 담당자는 시스템 접근과 실행 기록을 관리합니다. 유엔진은 초기 설계와 교육을 맡고, 점차 현업이 직접 수행하도록 지원합니다.

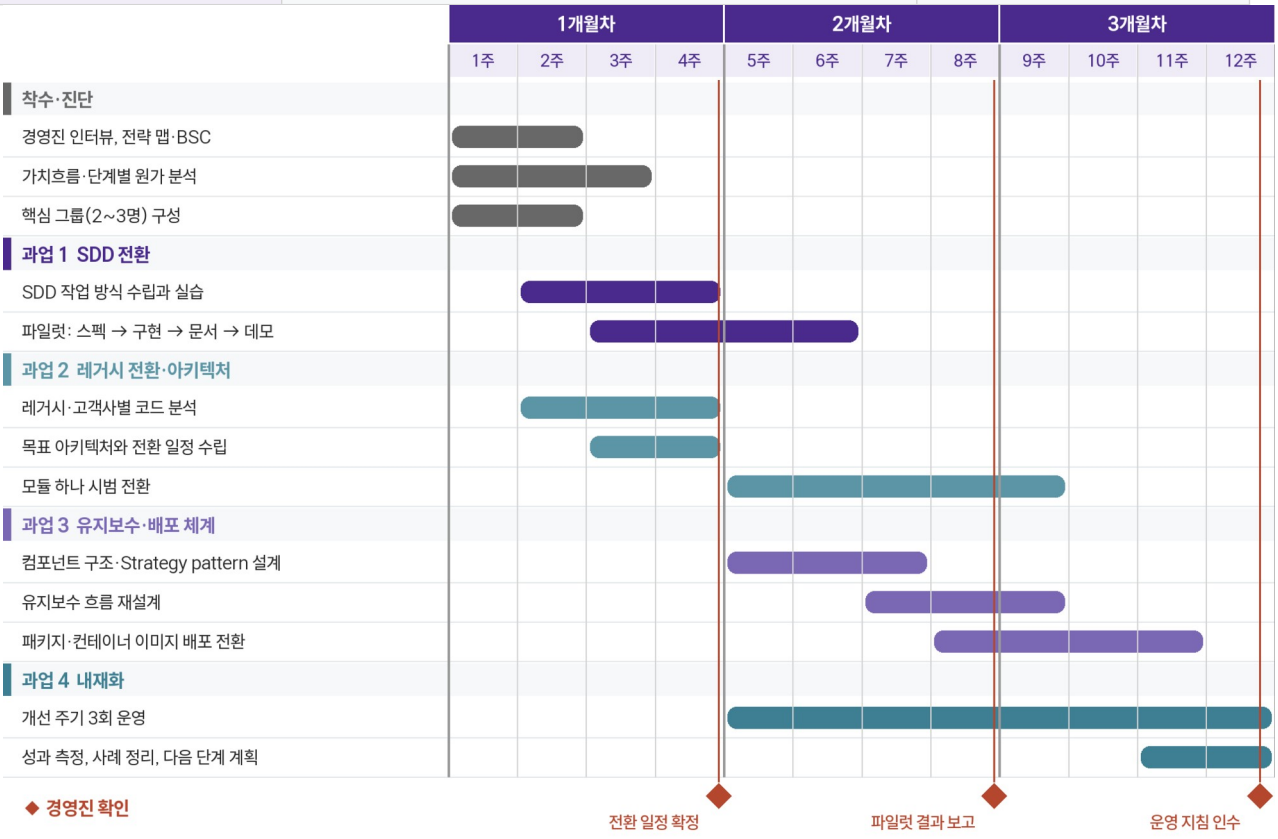
08 / SCOPE AND SCHEDULE

과업 범위와 추진 일정

3개월 과정의 과업 범위와 추진 일정 예시입니다. 세부 범위와 순서는 진단 결과와 귀사의 우선순위에 따라 조정합니다.

과업 범위 (예시)

과업	컨설팅 내용	산출물
1 스펙 주도 개발(SDD) 전환	고객 요구를 스펙으로 기록하고 에이전트가 구현·시험·문서화하는 작업 방식 수립. 핵심 그룹과 함께 제품 기능 하나를 대상으로 파일럿 수행	SDD 작업 지침, 파일럿 결과
2 레거시 전환과 목표 아키텍처	기존 제품 분석을 바탕으로 구현 언어(Java, Rust, Go 등)와 제품 구조, 전환 일정 수립 및 모듈 하나 시범 전환	레거시 분석서, 목표 아키텍처, 전환 일정
3 유지보수·배포 체계 전환	현장 파일 수정에서 컴포넌트 단위 관리로 전환. 고객사별 맞춤 기능을 Strategy pattern으로 분리하고, 버전이 부여된 패키지나 컨테이너 이미지 단위로 배포	컴포넌트 구조 설계, 고객사별 맞춤화 기준, 배포·유지보수 절차
4 일하는 방식 내재화	전략 맵과 BSC를 통한 과제 선정 및 핵심 그룹의 개선 주기 세 차례 운영	전략 맵, BSC 과제표, 운영 지침



3개월 추진 일정 예시 | ◆는 경영진과 함께 확인하는 시점입니다

09 / HANDOVER

세 차례의 개선과 운영 이관

교육에 이어 실제 업무에 적용하고 성과를 측정하는 과정을 세 차례 함께 운영합니다. 귀사의 핵심 그룹은 구현과 실습에 직접 참여하며 스스로 업무를 개선할 역량을 쌓습니다.

세 차례의 개선

회차	현업의 개선 활동	유엔진 지원과 종료 산출물
1차 **공동 실행**	대표 사례를 실행하고 검토 시간·오류·대기를 기록합니다. 반복되는 오류 하나를 선정합니다.	공동 관찰 및 원인 분류 → 기준선과 우선 개선 목록
2차 **현업 주도 수정**	입력 양식이나 스킬을 수정한 뒤 기존 사례와 새로운 예외 사례로 회귀 검증합니다.	수정 코칭 및 품질 검토 → 수정된 스킬과 비교 평가표
3차 **독립 운영**	현업이 직접 실행·점검하고 문제를 처리합니다. 적용 범위를 넓힐지 재작업할지 결정합니다.	운영 리허설 점검 → 책임자, 점검 주기, 중단·복구 절차가 담긴 운영 지침

착수 시 귀사가 준비할 사항

경영진 후원자와 프로세스 오너, 핵심 그룹을 정하고, 정상·반려·예외 업무 사례와 접근 가능한 시스템 범위를 공유합니다. 양측은 자료 사용 범위와 보관·삭제 기준, 성과지표의 기준 기간에 합의합니다.

종료 시 귀사가 인수할 사항

전략 맵, BSC 과제표, 레거시 분석서와 목표 아키텍처, 전환 일정, 배포·유지보수 절차, 에이전트 명세와 테스트 사례, 3회 개선 기록을 인수합니다. 핵심 그룹이 새로운 사례를 스스로 처리하고 다음 개선 과제를 정하면 운영 이관을 마칩니다.

제안 범위 | 대상 제품, 과업, 투입 인력, 일정과 비용은 착수 전 협의를 통해 확정합니다.