**소프트응용설계 1팀(In-class)**

**윤이건(After-class), 양세진(발표자), 박민혁(In-class)**

1. 문제정의 (Problem Definition)

"현재는 무엇이 문제인지 정의하지 못한 상태로,

가장 도전해 보고싶은 하나의 문제를 정의하고자 한다."

2. 아이디어 생성(Idea Generation)

|  |
| --- |
| 국내에 프로젝트 커뮤니티가 적다. |
| TIP 내 학식을 운영하는 음식점의 개수가 적다. |
| 한국공학대학교 내에 흡연구역 개수가 적다. |
| 매일 점심메뉴를 정하기가 어렵다. |
| 교내에 에어컨이 시원하지 않다. |
| 공강 시간을 활용하기 어렵다. |
| 교내에 잠시 잠을 잘 수 있는 공간이 없다. |
| 스마트폰으로 집을 열었으면 좋겠다. |
| 아침에 아이스커피가 마시고 싶은데 사러 가기가 귀찮다. |
| 게임 통계 사이트가 인기게임 밖에 없다. |