

[서식2] 창의융합SW해커톤 개발계획서

제6회 PNU 창의융합SW해커톤 개발계획서

트랙유형*	융합트랙 <input checked="" type="checkbox"/>	창업트랙(PSS+X) <input type="checkbox"/> * 창업트랙은 프로젝트 최종목표가 '창업 도전'인 경우에 해당되며, 창업트랙으로 신청시 해커톤 참여와 동시에 'SW창업캠프(PSS+X)'에 자동 참여됨
팀명*	온기	
프로젝트명*	온기(Warmth)	

1. 프로젝트 소개*

1.1 개발 배경 및 동기*

현대 사회에서는 기술의 발달로 스마트폰이나 웨어러블 기기 등을 활용한 발전된 건강 관리 수단이 등장하고 있으며, 이에 따라 건강에 대한 사람들의 관심과 인식은 더욱 증가했다. 로열 필립스(NYSE:PHG·AEX:PIA)가 발표한 '아시아 국가 개인건강관리 실태 조사'에 따르면, 한국인의 89%가 건강관리의 중요성을 인식하고 있고, 그 중 51%는 건강 상태를 유지하기 위해 현재보다 더욱 적극적으로 자기관리를 실천할 수 있다고 응답했다. 또한, 한국인의 57%가 개인건강관리 기술 및 기기가 더 나은 건강 관리의 실천을 돕는다고 답변했다. 기술의 발전은 이러한 건강 관리뿐만 아니라 소통 방식과 수단에도 변화를 가져왔다. 발전된 디지털 기기의 보급으로 사람들은 단순 텍스트 교환을 넘어 사진, 이모지, 생성형 AI 등 다양한 방식과 서비스를 통해 소식과 감정을 공유하게 된 것이다.

이러한 인식에서 출발하여, 본 프로젝트는 '가족 간에 교감할 수 있는 새로운 디지털 소통 방식의 건강 관리 앱'에 대한 고민을 시작했다. 우선, 세대 차이를 유쾌하면서도 감동적으로 다룬 드라마 <꼭꼭 속았수다>에서 영감을 받아, 사진이라는 가장 일상적이고 감성적인 미디어를 중심으로 단순한 저장과 공유를 넘어 서로의 기억과 건강 정보를 주고받으며 꾸준한 소통을 유지할 수 있도록 하는 구조가 필요하다고 판단했다. 그리고 부모 세대가 어렵지 않게 사용할 수 있는 직관적인 건강 인터페이스와 자녀 세대가 재미를 느낄 수 있는 인터랙션 요소를 함께 포함시킴으로써 양 세대를 동시에 포용하는 데 초점을 두었다. 이 앱은 건강 관리와 정서적 소통을 하나의 경험으로 통합하여 가족 구성원이 함께 참여할 수 있는 플랫폼을 제안한다. 새로운 건강 커뮤니케이션 서비스의 도래는 실질적인 건강 행동의 유도과 자연스러운 가족 연결성 회복의 효과를 기대하게 한다.

2. 실현 및 구체화 계획*

2.1 개발 목표 및 주요 내용*

2.1.1 개발 목표

본 프로젝트는 부모와 자녀가 멀리 떨어져 있어도 부모의 신체적 및 정서적 건강을 효율적으로 모니터링하고 케어할 수 있는 건강 모니터링 시스템을 개발하는 것을 목표로 한다. 부모는 운동 시간, 통증 부위, 일상 사진, 감정 상태 등을 일일 건강 체크로 기록하고, 자녀는 이를 부모

관리 창에서 확인할 수 있다. 이를 통해 부모와 자녀 간의 건강 관련 소통을 강화하고, 부모가 건강한 생활습관을 유지할 수 있도록 돕는다.

사용자는 가족 간의 건강 소통을 통해 온도 지수를 추적하고, 이를 식물 리워드로 교환할 수 있다. 만보기 챌린지, 부모의 꾸준한 건강 상태 입력, 자녀가 부모의 건강을 체크하는 활동, 그리고 사진을 통한 소통 등을 통해 부모와 자녀가 함께 온도 지수를 키워나가며, 가족 간의 유대감을 강화한다.

이와 함께, 다양한 건강 관리 기능이 제공된다. 수면 습관 관리 기능은 사용자가 취침 및 기상 시간을 조정하여 건강한 수면 패턴을 유지할 수 있도록 돕는다. 통증 부위에 맞는 건강 정보 제공 기능은 부모가 통증 부위를 선택하면 해당 부위에 적합한 스트레칭 방법이나 관리 정보를 제공한다. 또한, 복용 체크 기능은 고령이나 치매 등으로 약물 복용 관리가 어려운 부모가 약 복용 시간을 놓치지 않도록 알림을 제공하며, 자녀는 이를 확인하여 부모의 건강 관리가 원활하게 이루어지도록 돕는다.

2.1.2 주요 내용

- 타겟 사용자
 - 부모 세대 : 자녀와의 건강 소통을 원활히 하고, 건강 정보를 얻고 싶은 중장년층 및 노년층
 - 자녀 세대 : 부모와의 건강 소통을 원활히 하고, 부모의 건강을 체크 및 모니터링하고 싶은 청년층 및 중장년층
- 사용자 맞춤 UI/UX
 - 공통
 - 처음 앱 실행 시 각 기능을 단계별로 안내하는 튜토리얼 제공
 - 온도계 클릭 시, 별도의 화면에서 가족 구성원별 온도 기여도를 그래프로 시각화하여 확인 가능
 - 부모 세대
 - 직관적이고 단순화된 UI 구성 (크고 볼드한 글씨 적용)
 - i. 글씨 크기 조절 옵션 제공으로 사용자의 가독성 향상
 - ii. 앱 실행 시, 부모 사용자가 복잡한 조작 없이 건강 기록을 시작할 수 있도록
 - iii. 기록 화면 진입 여부를 묻는 안내 화면을 크게 표시하여 자연스럽게 안내
 - 사진 및 이모지 전송, 통증 부위 선택, 운동 여부 한 번에 선택
 - ‘온도계’ 형태의 직관적인 온도 지수 시각화 제공
 - 선택한 통증 부위 관련 건강 정보 제공
 - 최적 수면 시간 추천 기능
 - 약 복용 알림 및 체크 기능
 - 만보기 챌린지를 통한 건강 습관 형성
 - 접근성이 용이한 푸시 알림으로 건강 정보 획득
 - 자녀 세대
 - 부모의 약 복용 일정 입력 및 관리
 - 부모 건강 상태 정보 실시간 열람
 - 부모와 사진 및 이모지 상호 교환을 통한 소통 촉진

- ‘온도계’ 형태의 직관적인 온도 지수 시각화 제공
- 부모와 함께 하는 만보기 챌린지 기능
- 기능
 - 건강 관리 기능
 - 약 복용 체크 및 복용 알림 제공
 - 수면 습관 관리 (최적 수면 시간 추천, 야간 휴대폰 사용량 측정)
 - 통증 부위 기록 및 관련 건강 정보 제공
 - 개인 맞춤형 건강 정보 알림
 - 가족 소통 기능
 - 사진 및 이모지를 활용한 상호 소통 독려
 - 가족 공동 만보기 챌린지 운영 (함께 온도 지수 획득 가능)
 - 자녀가 부모 건강 기록 열람 시 온도 지수 보상 지급을 통해 참여 촉진
 - 리워드 시스템
 - 사용자 활동을 ‘온도 지수’로 정량화하여 측정
 - 일정 온도 지수를 달성하면 실물 리워드를 제공하여 지속적인 앱 사용 독려

2.2 세부내용*

2.2.1 요구사항 분석 (사용자 및 기능요구사항)*

- 사용자 요구사항
 - 부모 사용자
 - 운동 시간, 통증 여부 및 부위 등 사용자의 하루 건강 상태에 대해 매일 손쉽게 기록할 수 있어야 하며, 해당 내용에 대해 자녀 사용자와 편리하게 공유할 수 있어야 한다.
 - 기록한 통증 부위에 대한 스트레칭 방법과 관리 정보 제공, 약 복용 알림 및 체크 기능, 일일 건강 정보 푸시 알림, 수면 습관 관리 기능을 통한 건강한 수면 패턴 유지 등 각종 건강 관리 기능을 사용할 수 있어야 한다.
 - 일상 사진, 현재 감정 상태를 자녀 사용자와 상호 교환하며 일상을 자녀 사용자와 공유, 소통하며 정서적 건강 증진 및 유대감을 강화할 수 있어야 한다.
 - 가족 간의 건강 상호작용(일일 건강/마음상태 기록, 일상 사진 공유, 만보기 챌린지 등)을 통해 온가족이 함께 온도 지수를 키워나가며 자녀 사용자와의 유대감을 강화하고, 일정 수준의 온도 지수에 도달하면 리워드를 제공받을 수 있어야 한다.
 - 각종 활동을 통해 적립된 온도 지수를 온도계 형태로 시각화하여 제공 받을 수 있어야 한다.
 - 자녀 사용자
 - 부모 사용자가 기록한 일일 건강/마음 상태에 대해 실시간으로 접근할 수 있어야 한다.
 - 부모 사용자의 건강/마음 상태에 이상징후가 발견될 경우 푸시 알림을 통해 해당 상황을 즉각적으로 인지할 수 있어야 한다.
 - 부모 사용자의 약 복용 일정을 입력 및 관리할 수 있어야 하며 미복용 시 푸시 알람을 통해 정보를 제공 받을 수 있어야 한다.
 - 일상 사진, 현재 감정 상태를 부모 사용자와 상호 교환하며 일상을 부모 사용자와 공유,

소통하며 유대감을 강화할 수 있어야 한다.

- 일일 건강 정보 푸시 알림, 수면 습관 관리 기능을 통해 건강한 수면 패턴을 유지하는 등 각종 건강 관리 기능을 사용할 수 있어야 한다.
- 가족 간의 건강 상호작용(부모 사용자의 일일 건강/마음상태 열람, 일상 사진 공유, 만보기 챌린지 등)을 통해 온가족이 함께 온도 지수를 키워나가며 부모 사용자와의 유대감을 강화하고, 일정 수준의 온도 지수에 도달하면 리워드를 제공받을 수 있어야 한다.
- 각종 활동을 통해 적립된 온도 지수를 온도계 형태로 시각화하여 제공 받을 수 있어야 한다.

■ 기능 요구사항

구분	기능 항목	기능 상세
설정	로그인	- 부모 • 자녀 각자 로그인 후, 동일 코드를 입력하면 가족 매칭
리워드	온도 지수 기반 리워드	<ul style="list-style-type: none"> - 가족 간 상호작용과 건강 활동 참여 여부에 따라 온도 지수가 상승, 하락하고 일정 수준 도달 시 리워드(사진첩, 비타민 등)를 제공 - 별도의 화면에서 가족 구성원별 온도 기여도를 그래프로 시각화하여 표시 - 기본 온도는 36.5℃ - 사진 이모지 쌍방 전송 완료 +0.5℃ - 부모가 일일 건강 정보를 입력 +0.2℃ - 자녀가 부모의 건강 정보를 열람 +0.3℃ - 연속 작성 시 추가 온도 제공 - 일주일간 미접속 시 온도 지수 하락 - 한쪽만 미접속 : -10점 - 양쪽 모두 미접속: -20점
건강 관리 / 소통	부모 건강 기록	<ul style="list-style-type: none"> - 통증이 있는 부위가 있을 경우 신체도에서 해당 부위를 선택 - 오늘의 총 운동시간을 안함/했다면 30분 단위로 버튼 선택 - 부모의 통증 부위 선택 시 관련 건강 정보(스트레칭법) 을 바로 아래에 유튜브 링크로 띄워주기 - 통증 부위와 관련된 간단한 정보(발생가능한 질병 등)을 스트레칭법 안내 위에 제공
건강 관리 / 소통	부모 마음 기록	- 오늘의 감정(이모지로 선택)과 자녀와 함께 공유하고 싶은 일상 사진을 기록
건강 관리 / 소통	부모 건강 조회	<ul style="list-style-type: none"> - 부모 • 자녀 모두 상시 조회 가능 - 날짜별 통증 부위, 운동 시간 확인
건강 관리 / 소통	부모 마음 조회	<ul style="list-style-type: none"> - 부모 • 자녀 모두 상시 조회 가능 - 날짜별 감정, 사진 확인 - 사진을 업로드하지 않으면 서로의 사진을 열람할 수 없음
건강 관리 / 소통	건강 특이사항 알림	<ul style="list-style-type: none"> - 부모가 3일 이상 같은 부위의 통증을 입력했을 경우 - 부모가 4개 이상의 부위에서 동시에 통증을 입력했을 경우

2.2.2 와이어프레임



2.2.3 제한사항 및 대책

1. 사용자 인터페이스

- 제한 사항 : 복잡한 기능이나 메뉴는 연령대가 높은 부모 사용자에게 불편을 줄 수 있다. 따라서 직관적인 UI 설계가 중요하다.
- 대책
 - 초기 사용 설명 : 앱을 처음 사용하는 사용자를 위해 첫 번째 앱 실행 시, 각 기능을 단계별로 안내하는 튜토리얼을 영상으로 제공한다.
 - 부모 사용자 최적화 : 앱의 UI/UX를 직관적이고 단순화된 구성으로 설계하여 부모 사용자가 쉽게 접근할 수 있도록 한다.
 - 크고 볼드한 글씨를 적용해 가독성을 높이고, 글씨 크기 조절 옵션을 제공해 시각적 불편을 최소화한다.
 - 앱 실행 시, 부모 사용자가 복잡한 조작 없이 건강 기록을 시작할 수 있도록, 기록 화면 진입 여부를 묻는 안내 화면을 크게 표시하여 자연스럽게 안내한다.

2. 서비스의 지속적인 참여

- 제한 사항 : 사용자의 앱 초기 이탈을 방지하기 위해 지속적인 사용을 유도하는 방법이 필요하다.
- 대책
 - 상호작용 기반 포인트 제공 : 가족 간 상호작용과 건강 활동 참여 여부에 따라 포인트인 온도 지수를 제공한다. 부모가 건강 상태를 입력하거나, 자녀가 부모의 상태를 열람, 그리고 일상 사진을 게시하면 포인트를 제공한다.
 - 포인트 차감 시스템 : 추가적으로 일주일 이상 접속하지 않은 경우 지수를 10점 차감하는 형식으로 사용자가 지속적으로 접속하도록 유도한다. 장기 미접속 사용자에게는 알림을 보내, 앱에 다시 접속할 수 있도록 유도한다.
 - 푸시 알림 : 건강 상태 입력이나, 일상 공유 등 하루에 한 번씩 알림을 제공하여 사용자

가 앱에 접속하도록 유도한다.

- 리워드 제공 : 일정 포인트 이상 획득한 가족에게는 비타민이나 앱을 통해 주고받았던 사진을 활용한 사진첩 등 실물 리워드를 제공한다.

3. 소통의 불균형

- 제한 사항 : 부모와 자녀 간의 소통이 일방적일 경우, 앱이 단방향 소통으로 끝날 가능성이 있다.
- 대책
 - 푸시 알림 제공 : 부모나 자녀가 앱에 상태를 입력한 경우, 푸시 알림을 제공하여 입력된 상태를 빠르게 확인하고 반응할 수 있도록 유도한다.
 - 양방향 소통 기능 : 부모와 자녀가 사진과 현재 감정 상태를 주고받을 수 있도록 하여, 쌍방향 소통을 촉진한다. 이러한 기능을 통해, 감정 교류와 일상적인 소통을 자연스럽게 유도할 수 있다.

2.2.4 개발 환경

플랫폼	모바일 앱 (Android, iOS)
개발 언어 및 프레임워크 (프론트엔드)	Dart, Flutter
개발 언어 및 프레임워크 (백엔드)	Java, Spring Boot, FCM
데이터베이스	MySQL 기반
협업 도구 (개발, 디자인)	GitHub, Notion, Figma

2.3 기존 서비스 대비 차별성*

기존에 제공되던 건강 앱들은 대체로 혈압, 수면 시간, 운동량 등의 생체 데이터를 기록하고, 약 복용 알림, 건강 뉴스 제공 등 기본적인 정보를 제공하는 기능을 중심으로 개인의 건강을 개인 스스로가 관리하도록 유도하는 구조로 설계되어 있다. 이들은 의료 중심의 정보와 통계 기반의 수치에 초점을 맞추는 경향이 강하며, 사용자 간 상호작용보다는 ‘기록 - 조회 - 알림’으로 이어지는 단방향적 기능 흐름이 일반적이다. 이러한 구조는 사용법의 복잡성으로 인해 고령층에게는 디지털 진입 장벽이 되며, 젊은 세대에게는 흥미를 유발하거나 일상 속에서 사용을 지속할 만한 감정적 동기를 제공하지 못하는 단점이 있다. 특히 건강이라는 주제가 진지하고 무겁게만 접근될 경우, 가족 단위 사용자는 기능적 유용성을 인지하더라도 장기적인 사용으로 이어지기 어렵다.

이러한 한계를 보완하기 위해 기획된 본 앱 ‘온기(Warmth)’는 건강 관리와 가족 간 소통을 통합적으로 구현한 하이브리드형 소통 기반 건강 관리 앱으로, 건강 기능과 소통 기능을 자연스럽게 연결하여 사용자에게 보다 따뜻하고 즐거운 경험을 제공한다. 약 복용 알림, 최적 수면 시간 알람, 통증 부위 체크 기능 등 실질적인 건강 관리 기능은 물론, 사진과 감정 이모지의 전송 기능과 쌍방향 정보 열람 기능을 통한 감정 소통 기능도 활성화되어 있다. 그리고 이 모든 활동이 ‘온도 지수’라는 가시적인 지표로 환산되어 앱 내 공동 온도계의 온도를 상승시키는 구조를 갖고 있다. 이는 본 앱이 단순히 기능을 수행하는 데 그치지 않고, 가족 구성원이 서로에게 보내는 관심과 정서적 유대를 시각적으로 확인할 수 있게 해주며, 사용자가 느끼는 성취감과 애착을 높여줄을 알

수 있다.

기존 건강 앱들과는 다른 ‘온기’만의 핵심 차별성은 다음 세 가지다. 첫째, 본 앱은 건강 관리와 가족 소통의 ‘동시성’을 구현한다. 건강 기능, 소통 기능, 게임적 요소가 모두 융합된 하이브리드 UX 건강 앱을 거의 찾아볼 수 없는 현재 시장의 빈틈을 노린 것이다. 가족 단위의 만보기 챌린지, 건강 수치 상호 공유 기능 등은 건강 관리와 가족 간 정서적 소통을 동시에 충족시키며, 일방적인 건강 관리 앱의 한계를 넘은 ‘참여 기반의 관계 강화형 UX’를 구현한다. 둘째, 본 앱은 건강 활동과 정서 연결을 ‘시각화’한 ‘온도 지수’ 시스템을 사용한다. 이는 기존 앱에서는 비가시적으로 느껴지는 소통 측면과 단순 피드백으로만 느껴질 수 있는 정보 제공 측면을 극복하고, 건강 활동이 단순한 기록을 넘어 감정적 반응과 연결되도록 설계하여 자연스럽게 가족 간의 따뜻한 상호작용과 지속적인 서비스의 사용을 유도한다. 개인이 하는 단순 건강 활동의 누적 결과가 아니라, 가족 구성원이 서로에게 보내는 관심과 온기를 체감할 수 있는 것이다. 마지막 차별성은 소통이 ‘선택’이 아닌 ‘조건’인 구조에 있다. 대부분의 앱은 사진이나 메시지 전송이 ‘옵션’이다. 반면 ‘온기’는 사용자가 앱을 실행할 때마다 사진을 찍는 것이 필수이고, 상대방의 사진을 보기 위해선 나도 사진을 보내야 하는 상호조건적 구조를 띤다. 이는 서비스의 시작과 동시에 카메라 화면 페이지를 제시함으로써 사용자에게 감정 공유를 습관화시키는 전략적 설계로, 넛지(nudge)¹⁾ 효과를 통해 사용자가 자연스럽게 감정 공유를 일상 속 루틴으로 인식하게 유도한 것이라 볼 수 있다.

이처럼 본 앱은 단순한 건강 모니터링 도구가 아니라 앱 이름처럼 가족 구성원 간의 정서적 온기를 체감하고 건강 행동을 유쾌하게 실천할 수 있도록 설계된, ‘정서 - 행동 - 기능’의 루프가 순환하는 새로운 형태의 건강 관리 서비스로, 기존 앱들과 비교했을 때 사용성, 정서성, 지속가능성 측면에서 본질적인 차별성을 가진다.

1) 넛지(nudge): 팔꿈치로 옆구리를 슬쩍 찌르듯, 어떠한 행동의 강요나 직접적인 지시 없이 부드러운 개입이나 환경 변화를 통해 사람들이 특정한 선택을 하도록 유도하는 방법.

2.4 개발 일정*

업무	4월		5월					6월					7월					8월				
	4주	5주	1주	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	5주
역할 분담																						
와이어프레임 제작																						
화면 디자인 구체화																						
부모 화면 개발																						
자녀 화면 개발																						
DB 설계/구축																						
API 서버 개발																						
디버깅																						
결과 보고서 작성																						
발표자료 작성																						

3. 활용 방안*

3.1 활용 계획*

본 앱 ‘온기’는 단순한 관리 도구를 넘어, 가족 구성원 간의 정서적 연결과 일상 속 건강 습관 형성을 함께 도모하는 소통 기반 건강 플랫폼으로서, 지역사회 내 다양한 문제 해결에 기여할 수 있는 다각적인 활용 가능성을 지닌다.

첫째, 온기는 고령자 돌봄의 공백을 보완할 수 있는 가족 중심 건강 커뮤니케이션 채널로 활용될 수 있다. 특히 고령의 부모와 타 지역에 거주 중인 자녀처럼 물리적으로 분리된 가족 간에는 건강 상태에 대한 실시간 정보 공유가 어려운 경우가 많다. 본 앱은 부모가 통증 부위, 운동 시간, 감정 상태 등을 간편하게 기록하고, 자녀가 이를 실시간으로 확인할 수 있는 구조로 설계되어 있어 건강 변화에 대한 신속한 대응이 가능하다. 이를 통해 부모는 자가 건강 관리에 대한 동기와 정서적 안정을 얻고, 자녀는 심리적 거리감을 줄이며 적극적으로 돌봄에 참여할 수 있다. 결과적으로 이는 고령자 건강 이상 조기 발견 및 가족 기반 원격 돌봄 체계 구축에 기여할 수 있다.

둘째, 온기는 건강 습관 형성 도구로서 지역사회 건강생활 실천 문화 조성에 이바지할 수 있다. 가족 단위의 만보기 챌린지, 약 복용 체크, 수면 패턴 관리 기능은 모두 ‘온도 지수’로 환산되어 선물 리워드와 연계되며, 건강 활동에 대한 참여 동기를 높인다. 이러한 요소는 단순한 개인 건강 기록을 넘어, 공동의 목표 설정과 실천을 통한 참여 기반 건강 문화 형성으로 확장될 수 있다.

셋째, 본 앱은 디지털 소외 계층의 접근성과 활용도를 높이는 지역 복지 도구로서 기능한다. 고령층은 일반적으로 모바일 앱 사용에 대한 진입 장벽이 높으나, 온기는 직관적인 UI/UX, 그림 기반의 선택 구조, 감정 이모지 및 사진 중심의 상호작용 방식을 통해 디지털 활용에 익숙하지 않은

사용자도 쉽게 접근할 수 있도록 설계되었다. 이는 고령자의 디지털 역량 강화와 함께 자녀와의 소통 회복, 정서적 고립감 해소에 기여하며, 디지털 돌봄 사업의 실효적 도입 수단으로도 활용 가능하다.

넷째, 온기는 지자체 및 공공의료기관과 연계한 데이터 기반 건강관리 서비스로 확장될 수 있다. 사용자의 건강 활동과 온도 지수 데이터는 실시간으로 축적되며, 일정 기준 이상 반복되는 통증 기록은 지역 보건소와 연동되어 선제적 건강 개입 체계로 활용될 수 있다. 이는 기존 복지 시스템의 사각지대를 보완하고, 가족 기반 헬스케어-공공복지 연계 모델로서의 발전 가능성을 지닌다.

결론적으로, 온기는 가족 단위의 정서 소통과 건강 관리라는 기본 기능을 넘어, 고령자 돌봄, 디지털 격차 해소, 건강문화 확산, 공공복지 연계 등 다양한 지역사회 문제 해결에 기여할 수 있는 다기능적 사회복지 플랫폼으로서의 활용 가능성을 내포하고 있다. 특히 지역 내 복지기관, 지자체, 보건의료기관과의 전략적 협력을 통해 공공성과 지속 가능성을 확보한다면, 온기는 기술 기반 지역 복지 혁신의 대표 사례로 자리매김할 수 있을 것이다.

4. 팀 구성 및 보유역량*

4.1 팀 구성 현황*

팀장 (백엔드 개발)	성명	양준영	생년월일	2002.07.11
	학부(과)	정보컴퓨터공학부	전공	-
	학번	202155572	학년	3
	휴대폰번호	010-9055-5794	E-mail	y.jun0@pusan.ac.kr
	재학여부	재학(✓) 휴학()	휴학예정기간	-
팀원1 (프론트엔드 개발)	성명	김윤영	생년월일	2003.01.02
	학부(과)	정보컴퓨터공학부	전공	컴퓨터공학전공
	학번	202355525	학년	3
	휴대폰번호	010-9241-3272	E-mail	dbsdud3272@pusan.ac.kr
	재학여부	재학(✓) 휴학()	휴학예정기간	-
팀원2 (프론트엔드 개발)	성명	이태경	생년월일	2004.04.16
	학부(과)	정보컴퓨터공학부	전공	인공지능전공
	학번	202355652	학년	2
	휴대폰번호	010-5758-5242	E-mail	taekoong@pusan.ac.kr
	재학여부	재학() 휴학(✓)	휴학예정기간	25년 2학기 복학예정
팀원3 (백엔드 개발)	성명	옥소미	생년월일	2004.09.04
	학부(과)	정보컴퓨터공학부	전공	컴퓨터공학전공
	학번	202355562	학년	3
	휴대폰번호	010-4014-2667	E-mail	osm0071@pusan.ac.kr
	재학여부	재학(✓) 휴학()	휴학예정기간	-
팀원4 (기획 및 디자인)	성명	박민지	생년월일	2003.08.10
	학부(과)	미디어커뮤니케이션학과	전공	-
	학번	202306239	학년	2
	휴대폰번호	010-7157-7259	E-mail	qkralswl0810@pusan.ac.kr
	재학여부	재학() 휴학(✓)	휴학예정기간	25년 2학기 복학예정
팀원5 (기획 및 디자인)	성명	최현아	생년월일	2002.09.23
	학부(과)	디자인학과	전공	시각디자인전공
	학번	202266221	학년	3
	휴대폰번호	010-3621-3558	E-mail	choiha923@pusan.ac.kr
	재학여부	재학(✓) 휴학()	휴학예정기간	-

4.2 팀 보유역량*

- 양준영
 - 해커톤 및 아이디어톤 4개 대회에 팀장 및 안드로이드, 임베디드, 서버 개발 담당으로 출전 및 4 회 수상 경험
 - Android용 앱 4종 개발 및 Google Play 스토어 출시
 - Node.js(Express), SpringBoot 활용 API 서버 개발 가능
 - 현 Apptive 백엔드 개발자 (부산대학교 IT 서비스 출시 동아리)
- 김윤영
 - React, React Native, Next.js, Android Studio 활용 경험 有
 - 아이디어톤 및 해커톤 출전 경험
 - Android 앱 개발 및 출시 경험
 - AI 기반 웹서비스 개발 경험
 - 현 Apptive 운영진 및 프론트엔드 개발자

- 이태경
 - React, Next.js, TypeScript 활용 경험 有
 - 부산대학교 동아리 모집 웹사이트 유지보수 역할
 - 현 Apptive 운영진 및 프론트 개발자
- 옥소미
 - SpringBoot, Node.js(Express), Android Studio 활용 경험 有
 - 해커톤 출전 경험
 - Android 앱 개발 및 출시 경험
 - 동아리 웹사이트 유지보수 경험
 - 현 Apptive 백엔드 개발자
- 최현아
 - Photoshop, Illustrator, Figma, Blender 등 디자인 툴 활용 가능
 - 2024 PNU LINC 3.0 캡스톤디자인 경진대회 우수상
 - UI/UX, 캐릭터, 브랜딩, 디자인공모전 다수 참가
 - 현 Apptive 디자이너
- 박민지
 - KNN '지방소멸, 인구콘서트' 서포터즈 부팀장 활동
 - 카드뉴스 및 숏폼 기획 및 제작
 - 인구콘서트 행사 메인 영상 제작
 - 학과 영상연구회 '작청' 기획부장 활동
 - 기획/촬영/출연/편집 전반 담당
 - 인터뷰 다큐멘터리와 학과 연계 유튜브 예능 제작 후 최우수상 수상
 - 프리미어 프로, 포토샵 등 영상 편집 및 디자인 관련 툴 사용 경험 보유
 - 부산대학교 미디어커뮤니케이션학과 303 웹진 제작
 - 대흥기획, 진에어, 지역 문화다양성 등 다양한 공모전 참가

[참고문헌]

- 김정화 (2014). <스마트폰이 가족 간 의사소통에 미치는 영향>. 한국방송통신대학교 대학원 국내석사학위 논문.
- 박나영, 황정해, 최윤경, 박성희, 이연경 (2019). 건강신념모델에 근거한 모바일 헬스케어 이용자의 경험분석: 포커스 그룹 인터뷰. <보건교육건강증진학회지>, 36권 3호, 97-111.
- [최윤주 \(2022, 7, 22\). 한국인 10명 중 9명은 적극적 건강관리에 큰 관심. <덴탈아리랑>.](#)