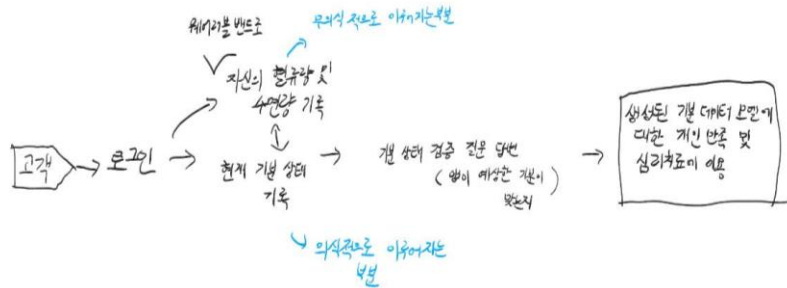


## <1일차>

### 1. Map



- 행위자는 앱을 이용하는 고객으로 설정하였습니다. 고객은 웨어러블밴드를 통해 일정 간격으로 자신의 생체데이터를 기록하고, 그때의 기분 상태를 앱을 통해 기록하게 됩니다.
- 기록된 데이터는 앱에서 생체 데이터 - 기분 데이터 모델을 생성하는데 이용됩니다.
- 고객은 이후로 수시로 기분 상태 검증 질문에 대해 답변하여야 하고 이는 데이터 모델의 정확성을 높이는데 이용됩니다.
- 고객 행위의 목표는 생성된 기분 데이터 모델을 확인하여 자신의 기분을 확인하며 개인적인 만족감을 느끼는 것 그리고 그 데이터를 통해 심리치료 등에 이용하는 것입니다.

### 2. HMW

오후 9:35

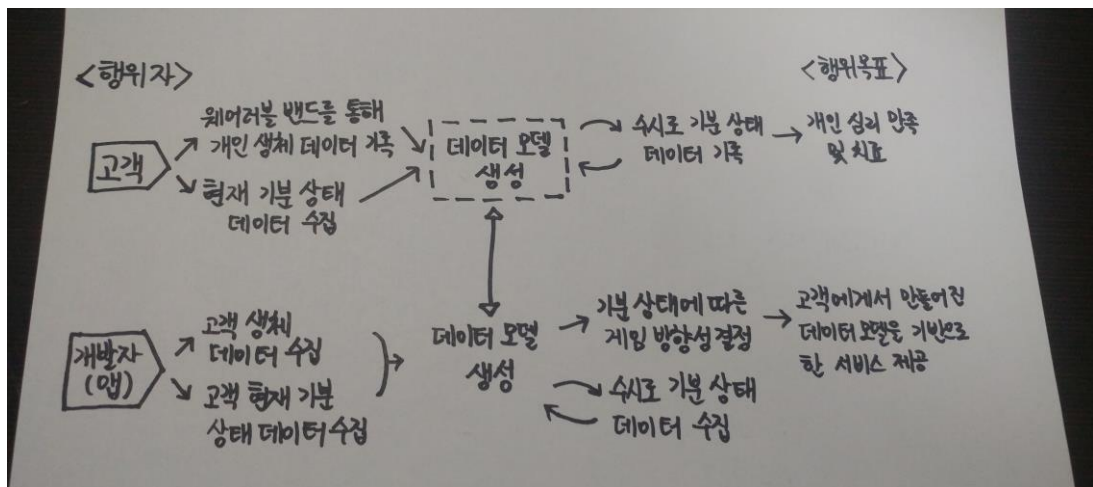
- 어떻게 하면 사용자의 기분 상태 데이터를 호손 효과 없이 정확하게 수집할 수 있을까?
- 어떻게 하면 사용자의 생체 데이터를 안전하게 다룰 수 있을까?
- 기분 상태 모델을 사용자에게 자연스럽게 검증받을 수 있는 방법은 있을까?
- 생성된 기분 데이터 모델을 통해 사용자에게 추가적으로 제공할 수 있는 서비스가 있을까?

- Map을 참고하여 작성한 HMW입니다.

- "어떻게 하면 사용자의 기분 상태 데이터를 호손 효과 없이 정확하게 수집할 수 있을까?" 여기서 호손 효과는 다른 사람의 시선을 인식할 때 본래 의도나 천성과 다르게 행동하는 현상을 뜻합니다. 저희 프로젝트에서는 사용자가 최대한 솔직하게 자신의 기분을 기록해주어야 정확한 데이터 모델을 생성할 수 있기때문에 질문에 포함하였습니다.
- "어떻게 하면 사용자의 생체 데이터를 안전하게 다룰 수 있을까" 생체 데이터는 중요한 개인 정보이므로 보안에 신경써야해서 추가한 질문입니다.
- "기분 상태 모델을 사용자에게 자연스럽게 검증받을 수 있는 방법은 없을까?" 이 질문 또한 호손 효과를 방지하기 위한 질문입니다.
- "생성된 기분 데이터 모델을 통해 사용자에게 추가적으로 제공할 수 있는 서비스가 있을까?" 데이터 생성 모델을 가지고 추가적인 서비스가 있어야 사용자가 지속적으로 앱을 사용할 수 있기에 추가한 질문입니다.

## <2일차>

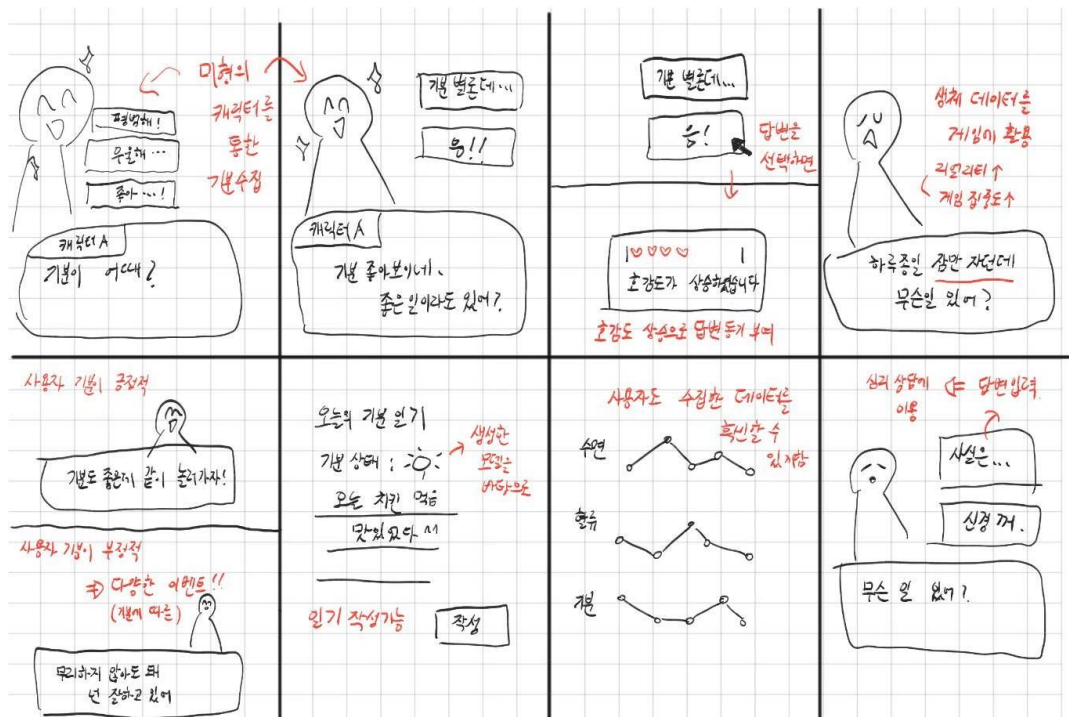
### 1. 길도와익명이 조의 Map, HMW



- 어떻게 하면 사용자의 기분 상태 데이터를 호손 효과 없이 정확하게 수집할 수 있을까?
- 기분 상태 모델을 사용자에게 자연스럽게 검증받을 수 있는 방법은 없을까?
- 어떻게 하면 사용자의 심리 치료의 효율을 높일 수 있을까?
- 어떻게 하면 사용자가 이 앱을 지속적으로 사용할 수 있을까?
- 생성된 기분 데이터 모델을 통해 사용자에게 추가적으로 제공할 수 있는 서비스가 있을까?

#### 기술적 질문(배제)

- //-어떻게 하면 다양한 게임 방향성을 만들 수 있을까?
- //-어떻게 하면 사용자의 생체 데이터를 안전하게 다룰 수 있을까?



- 가상의 캐릭터와의 대화를 통해 기분을 수집하고 , 검증을 위한 데이터또한 같은 방식으로 수집합니다. 캐릭터에게 대답을 해준다면 호감도를 상승시켜서 답변에 대한 동기를 제공합니다. 실제로 수집된 데이터들을 이용하여 캐릭터에게 특별한 이벤트를 부여합니다. 이로써 사용자는 해당 앱을 좀 더 재밌게 즐길 수 가 있습니다. 일기 작성 기능을 통해 기분데이터를 일기 작성에 쓸 수 있고, 실제로 수집한 데이터를 확인할 수도 있습니다. 사용자가 계속 부정적인 무드를 가지고 있다고 판명되면 캐릭터에게 상담을 하여서 전문가에게 심리 상담을 받을 수 있게 할 수 있습니다.

유튜브 링크 : <https://youtu.be/pwYwBTYtloI>

깃헙 : <https://github.com/HamGildo/Personal-mood-measurement-app>