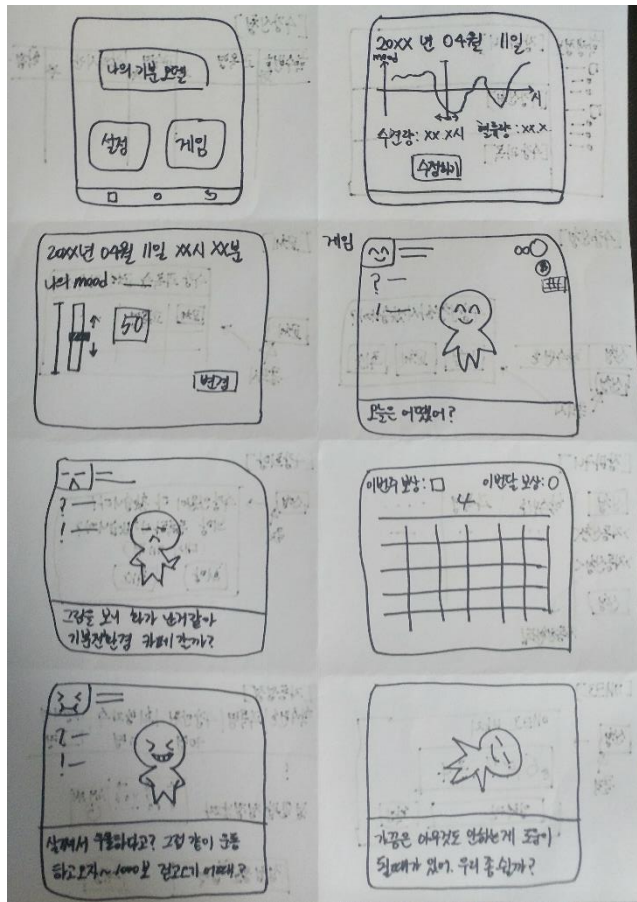


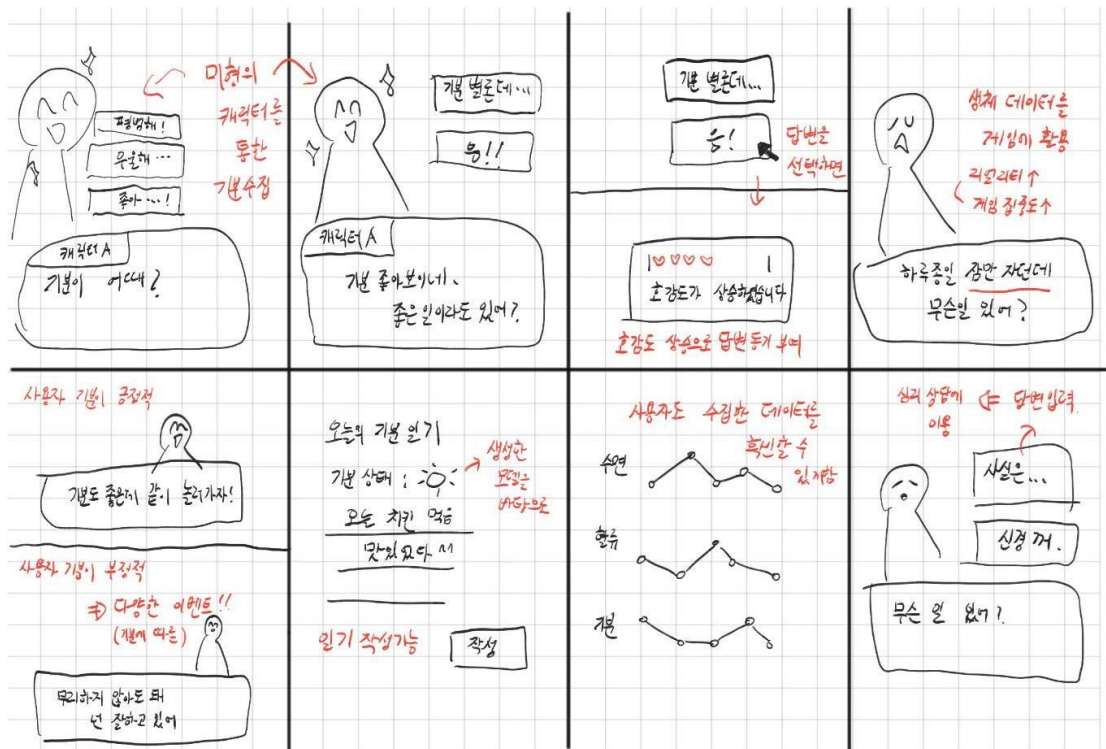
종합설계1 졸업프로젝트 3주차 보고서

- '길도와 익명이'팀 [웨어러블 밴드를 이용한 개인 우울증 추정앱 개발]

201701997 김주영

1. 스케치 결정





=> 조원과 상의 결과(2인팀)

주제의 기본 방향인 생체데이터를 수집, 기록하여 개인 기분 데이터 모델 설계 및 확인은 공통되었음.

게임은 가상의 캐릭터와 선택지를 골라서 대화를 진행, 이를 통해 개인 기분상태를 확인함.

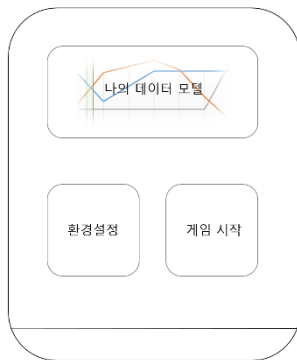
캐릭터에 호감도 기능을 부여하여 이에 따른 다른 대화가 진행되게끔 기획.

기분 데이터활용을 위해 일기 기능을 넣어 사용자의 기분을 확인해 볼 수 있음.

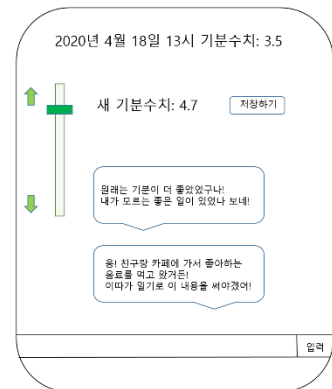
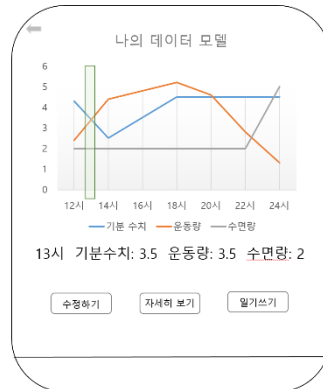
부정적 기분일 때에는 밴드의 측정기능을 활용하여 외부활동을 장려함.

4월 14일 담당교수님과의 회의에서 챗봇을 이용한 대화방식으로 진행하기로 변경.

2. 스토리보드



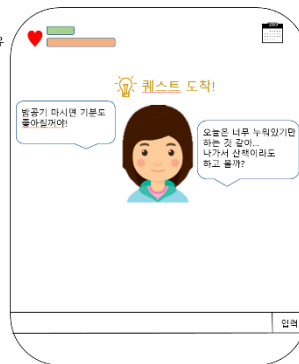
나의 데이터 모델



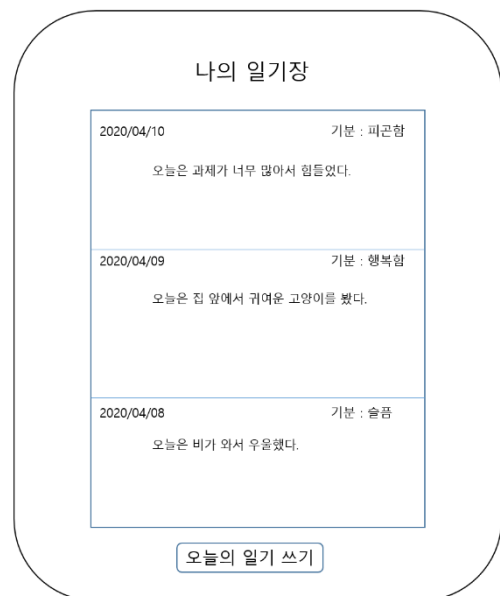
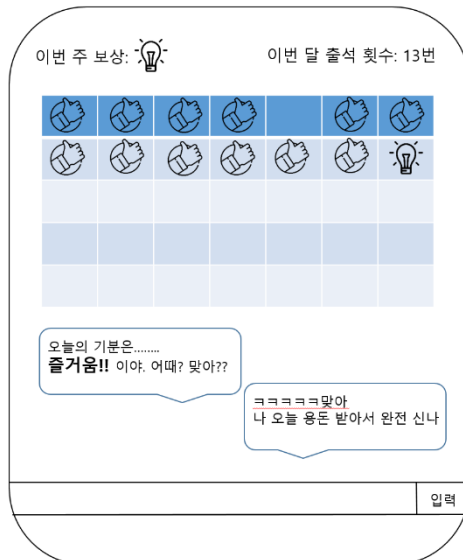
챗봇을 이용한 대화



기본수치와 운동량을
속성하여 외부활동 권유



데이터 모델을 활용하여 챗봇이
기분상태 예측 후 사용자에게 확인
출석체크를 하여 보상 지급



3. Youtube

- <https://youtu.be/UxgUz-dCYYg>

4. GitHub

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

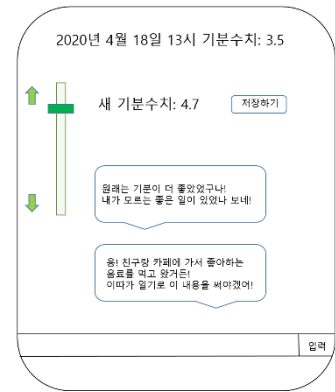
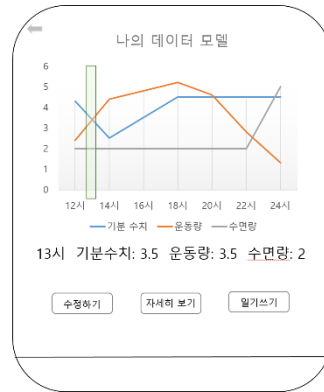
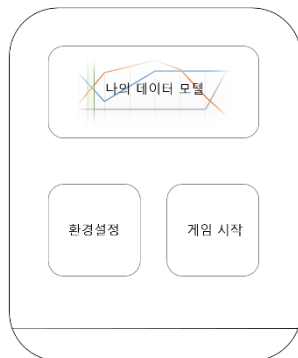
종합설계1 졸업프로젝트 4주차 보고서

- '길도와 익명이'팀 [웨어러블 밴드를 이용한 개인 우울증 추정앱 개발]

201701997 김주영

1. 스토리보드

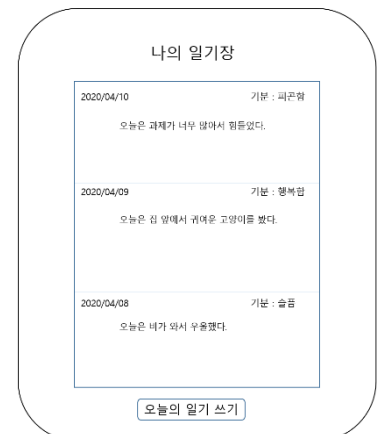
나의 데이터 모델



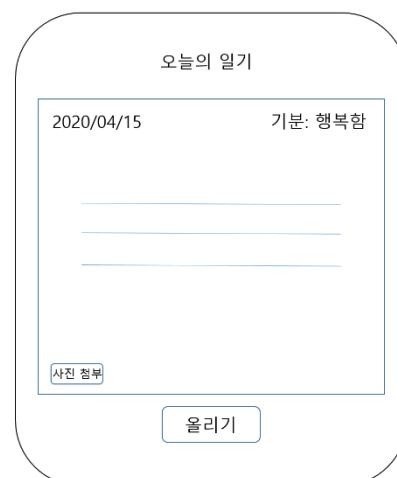
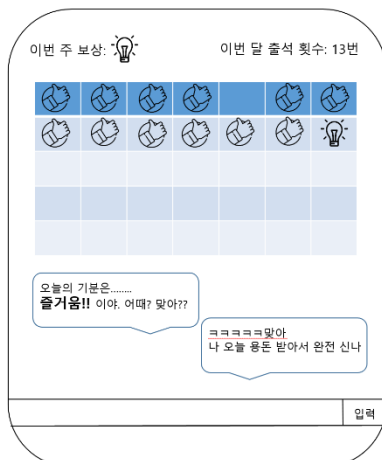
젯봇을 이용한 대화



기분수치와 운동량을
측정하여 외부활동 권유

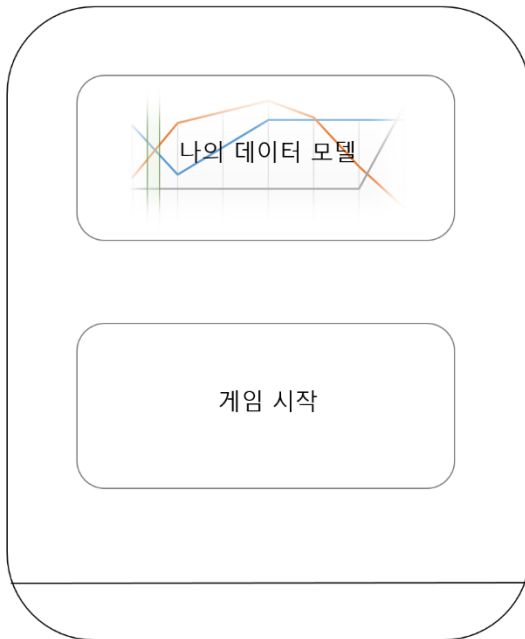


데이터 모델을 활용하여 젯봇이
기분상태 예측 후 사용자에게 확인
출석체크를 하여 보상 지급



3. 프로토타입 - PPT로 제작

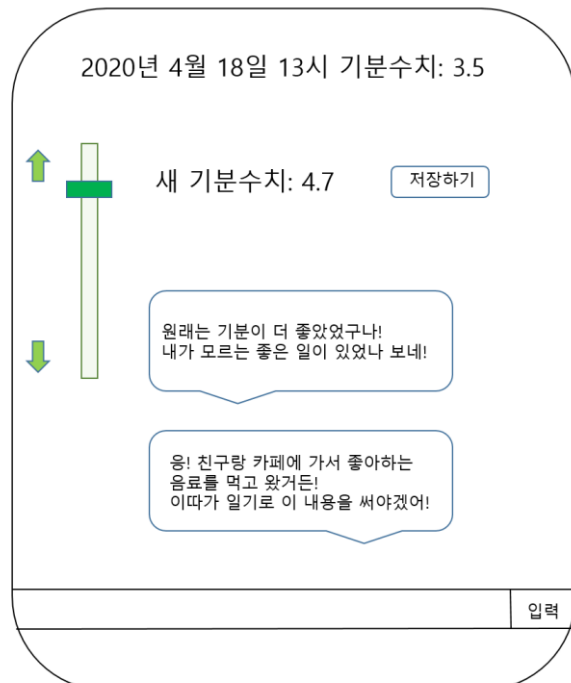
1) 어플 실행 시 화면



2) 나의 데이터 모델



3) 기분수치 값 수정 기능(+챗봇대화)



4) 챗봇과 일상 대화



5) 기분상태와 운동량 파악하여 외부활동 권유

❤️

💡 퀘스트 도착!

밤공기 마시면 기분도 좋아질꺼야!

오늘은 너무 누워있지만 하는 것 같아... 나가서 산책이라도 하고 올까?

입력

6) 데이터 모델 정확성 체크 + 기분상태 예측

이번 주 보상: 💡 이번 달 출석 횟수: 13번

오늘의 기분은..... 즐거움!! 이야. 어때? 맞아??

ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ맞아 나 오늘 용돈 받아서 완전 신나

입력

7) 기분 상태 활용을 위한 일기장

나의 일기장

2020/04/10 기분 : 피곤함
오늘은 과제가 너무 많아서 힘들었다.

2020/04/09 기분 : 행복함
오늘은 집 앞에서 귀여운 고양이를 봤다.

2020/04/08 기분 : 슬픔
오늘은 비가 와서 우울했다.

오늘의 일기 쓰기

8) 그 날의 기분상태와 일기 기록

오늘의 일기

2020/04/15 기분: 행복함

사진 첨부

올리기

3. Youtube

- <https://youtu.be/UxgUz-dCYYg>

4. GitHub

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