종합설계1 길도와익명이 <최종보고서>

웨어러블 밴드를 이용한 개인 기분 상태 추정 앱 개발

CONTENTS





Design Sprint



Software Engineering







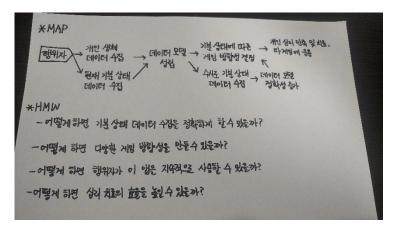
1. Introduce

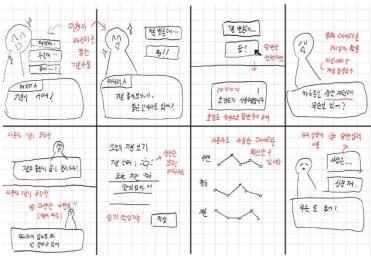
*Subject – (기존) 웨어러블 밴드를 이용한 **우울증** 추정 앱 개발 – (현재) 웨어러블 밴드를 이용한 **개인 기분 상태 추정** 앱 개발

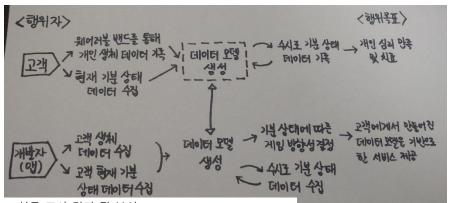
*Team - 201701997 김주영, 201702084 함지희

- 담당교수 김형신 교수님, 산학협력 멘토 김덕수님

2. Design Sprint







5. 설문 조사 결과 및 분석

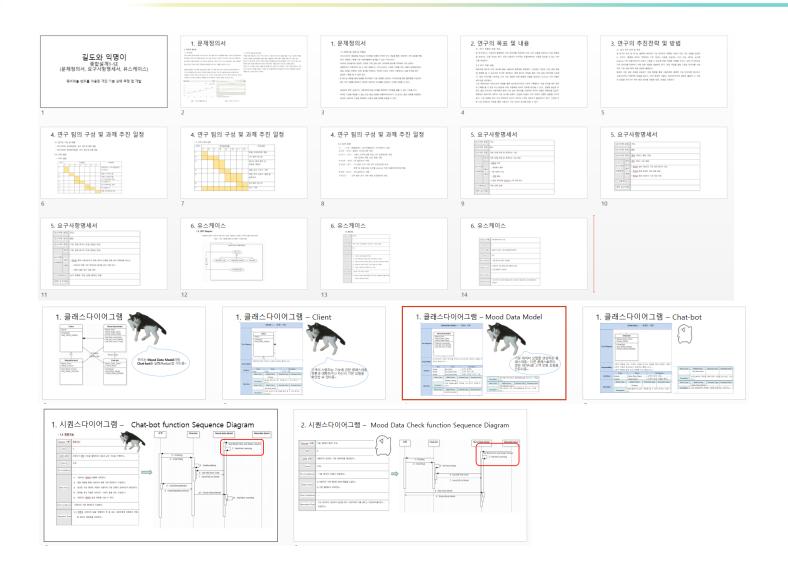






- ⇒ 사용자의 지속적인 사용을 이끌어 낼 수 있는 기능 필요
- ⇒ 위치 시스템을 이용한 답변 기능
- ⇒ 일기 기능에서 하루 전체의 기분이 아 닌 그 순간의 기분도 기록할 수 있는
- ⇒ 보안 기술 적용 필요

3. Software Engineering



4. Mentoring

목차

1. 소개

1.1. 문서 소개

1.2. 기존 진행 방향

2. 멘토링 진행

2.1. 멘토링 내용

2.2. 차후 진행 방향 3. 프로토타입 소개

3.1. 사용자와 챗봇의 일상 대화

3.2. 챗봇이 사용자의 기분 상태 파악

1.소개

1.1. 문서소개 다. 이 보서는 웨이리를 밴드를 이용한 기본 상태 측정 아름라레이션 시스템의 기준 전쟁 방향과 앤트링 과정, 차후 진행방향에 대한 대응을 기술하고 있다.

1.2. 기존 진행 방향 뭐어려를 번드의 PPG 선서를 통해 사용자의 철류량을 측정된다. 수연량도 개인 의 기본 상태 측정에 영향을 줄 수 있으므로 추가로 측정한다. 간단한 제임을 통해 기본 상태 데이터를 수집한다. 얻은 데이터를 기계학습 시켜 기본 상태에 따른 혈류망 모델을 생성하는 앱을 제작한다. 가상 개립더와의 자연스러운 대화를 통해 호손 효과에 따른 부정확한 데이터

입력을 빚지할 수 있다. 모델을 생성한 뒤에도 일정 간격으로 사용자에게 현재 기후 상태 데이터를 수집하여 데이터 모델의 정확성을 높이다. 정확성이 올리가 면 데이터 수집 반도를 낮춘다. 생성된 모델은 여후 개임의 진행에 명항을 까치 게 된다. 기본 상태에 따라 가상 캐릭터의 대사가 바뀌거나 목정 이벤트가 말썽 하기도 한다. 기분에 따른 가상 캐릭터의 반응을 통해 사용자는 기분 개선의 호 과를 얻을 수 있다

2. 멘토링 진행

2.1. 멘토링 내용

. 앤 노 덩 내 중 지도교수 집 현신 교수님과 zoom 화성 회의 관형. 요즘을 일어나는 첫곳과 김경을 치료하는 첫곳이라는 선택자를 제시해주실 시설의 경경을 할어나는 moodscope를 개설을 입자되는 오는 반 참고 된 개인들이 시선의 형용은 관실의 교실을 보지하실 및 이 교육 단원으로 지난들의 시선의 형용은 관실의 교실을 보지하실 및 이 교육 단원으로 지난들의 경종들을 조건, 윤화시키는 호손호과를 여당하기 위해서 서로운 집근 양병 일요.

2.2. 차후 진행 방향

서우 선명 강당 기본 성대 성당은 사전에 수집된 데이터를 허용으로 성상한 고열을 기반으로 개 인 데이터를 추가 및 보관에 발전시계 나간다. 사용자물로부터 크로크를 받아 산대 데이터 수집의 중청성을 고리한다. 기존 modisceed는 20가지 강점의 점 모를 숫자로 프랑바라 사용자가 선택하는 방법이다. 이에 우리는 단순 숫자 선 역이 아난 자연스라운 일상 대용을 통해 갯붓이 사용자의 강청성대와 정도를 대 국회자 이를 확인된는 방법을 선택된다.

3.프로토타입 소개



3.1 사용자와 챗봇의 일상대화

3.2 챗봇이 사용자의 기분 상태 파악

안녕하세요.

졸업 프로젝트 관련 문서 및 제가 작성해야 하는 문서 공유 주셔서 감사합니다.

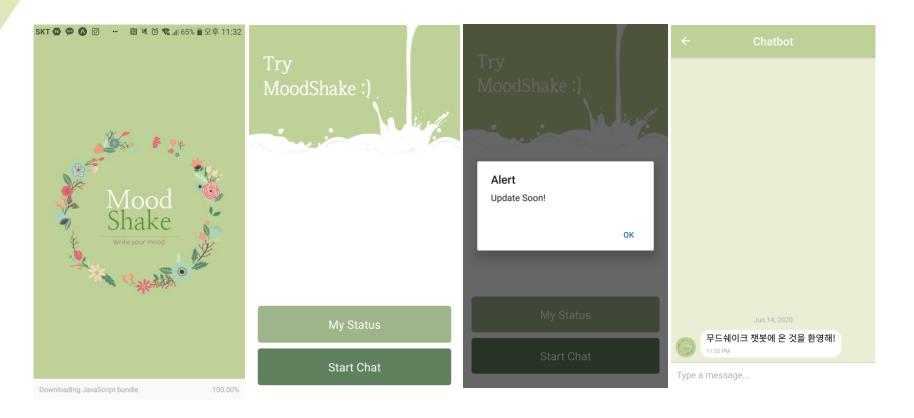
구성이 깔끔하고 만들고자 하는 것이 무엇인지 그리고 그것을 통해 얻고자 하는 목표가 잘 전달되는 문서를 이었습니다. 다만 구현의 디테일에서 데이터 수집/분석 그리고 밴드 개발에 대한 내용이 미비한 점이 아쉬웠습니다. 이러한 점은 실제 구현 단계로 넘어가면서 점차 구체화될 것으로 예상됩니다.

챗봇 앱 개발, 혈류량 수면량 수집 밴드 개발, 데이터 수집/분석이라는 다소 넓은 개발 범위가 걱정이 되지만 데이터를 수집하고 분석하는 일련의 워크 플로우를 구축한다는 것에 초점을 맞춘다면 올해 최고의 졸업 프로젝트가 될 거 같습니다. 기술적인 방향성에 대해 논의가 필요한 경우 편하게 연락 주세요.

화이팅!

산학협력 프로젝트 멘토링 자문 회의록 [1차]	
주 제 명	웨어러블 밴드를 이용한 개인 기분상태 추정 어플 개발과
멘 토 명-	김 덕수》
참여학생	김 주영, 함 지희+
자 문 일시∂	2020. 6. 11. (목) 00:00~00:00@
	1. [교체 개요] 설계 요구사항 분석이 충분하게 설명이 되었습니까? 부족하다 어떤 점을 개선시키는 것이 좋을까요?↓ 1 조치료에는 보호를 되었어 취하는 함 602가 한다. 설명한 명이 현재 나를 충입하신다. 영화가 전혀 및 설명하고 되었다고 가 이용한 등 프로젝트 대략을 이어를 받았다 전체에서도 또 함께 등록 사용한 병료는 소리로 보면 하는 기록이 중요한 보호 보호되었다. 이를 하나는 하를 느 등록 수를 받았다. 이어를 수입으로 사용 이가 기록이 중요한다. 그와 요하는 등록 본사에는 하를 함의 이란 0364 약한 5세한 및 설명이 요한한 수업 등로 3050 수입으로 사용이 만든 경우 2차 등록하면 보안되었다.
	2. [과제 내용] 목표 시스템 설계문서가 잘 작성되어있나요? 목표 시스템을 구하는 서부 모듈은 직절하게 도출되었나요? 만약 부족한 기능이나 개선이 필한 내용이 있을까요?* 네 자서히 잘 설명되어 있습니다.*
자문내용∘	3. [구현진행 및 향후자도] 과제 최종 구현에 대한 문제와 이에 대한 자문을 주세요. 그리고, 졸업 때까지 어떤 점을 개선하고, 이를 통해 확습하면 좋 점에 대해서 조언해주세요." 앱 개발에 초점을 맞추기보단 데이터 수집 > 가공 > 분석 이라는 FLOW를 만 다는 것에 초점을 맞추다면 더 좋은 경험이 될 거 같습니다."
	4. [총평] 마지막으로 과제 참여 학생에게 기술 트렌드, 과제 수행 및 진로 에 관련된 조언을 부탁드립니다.* * 리역트 네이트으로 앱 개발이 힘들다고 느껴진다면 Flutter 개발 방법을 사 하는걸 추천 드립니다.*

5. Prototype



5. Prototype



