

# 멘토링 결과 보고서

제 16조 - 길도와익명이 팀  
조원: 201701997 김 주영  
201702087 함 지희  
지도교수: 김 형신

# 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. 문서 소개

이 문서는 웨어러블 밴드를 이용한 기분 상태 측정 어플리케이션 시스템의 기존 진행 방향과 멘토링 과정, 차후 진행방향에 대한 내용을 기술하고 있다.

## 1.2. 기존 진행 방향

웨어러블 밴드의 PPG 센서를 통해 사용자의 혈류량을 측정한다. 수면량도 개인의 기분 상태 측정에 영향을 줄 수 있으므로 추가로 측정한다. 간단한 게임을 통해 기분 상태 데이터를 수집한다. 얻은 데이터를 기계학습 시켜 기분 상태에 따른 혈류량 모델을 생성하는 앱을 제작한다.

가상 캐릭터와의 자연스러운 대화를 통해 호손 효과에 따른 부정확한 데이터 입력을 방지할 수 있다. 모델을 생성한 뒤에도 일정 간격으로 사용자에게 현재 기분 상태 데이터를 수집하여 데이터 모델의 정확성을 높인다. 정확성이 올라가면 데이터 수집 빈도를 낮춘다. 생성된 모델은 이후 게임의 진행에 영향을 끼치게 된다. 기분 상태에 따라 가상 캐릭터의 대사가 바뀌거나 특정 이벤트가 발생하기도 한다. 기분에 따른 가상 캐릭터의 반응을 통해 사용자는 기분 개선의 효과를 얻을 수 있다.

## 2. 멘토링 진행

### 2.1. 멘토링 내용

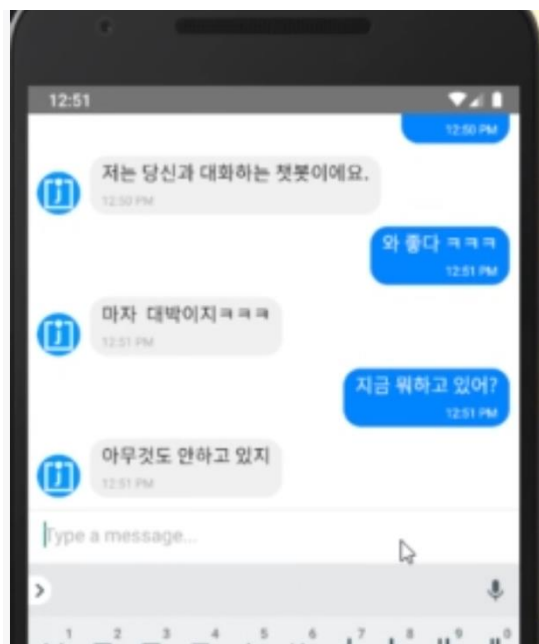
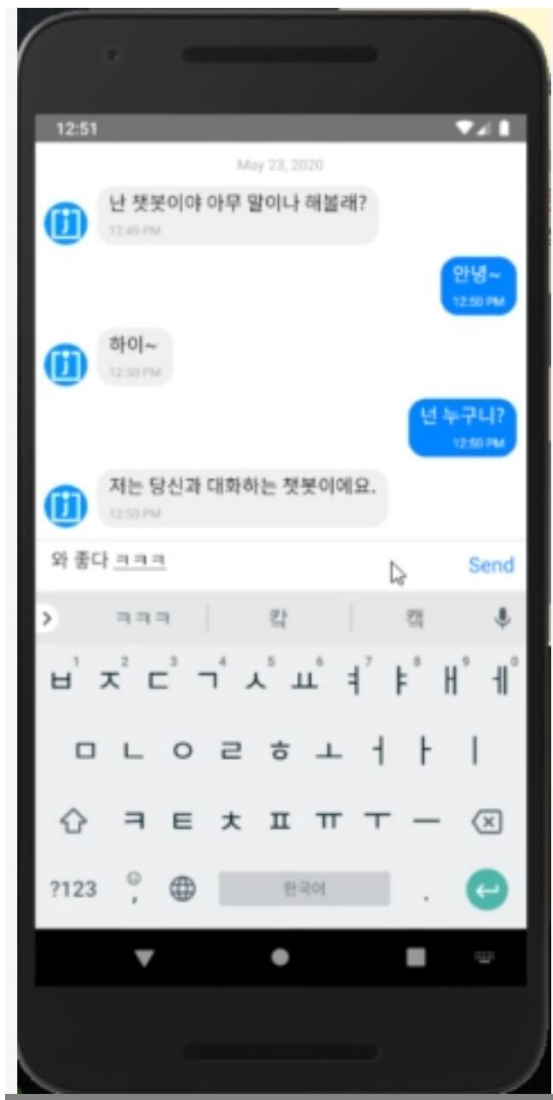
지도교수 김 형신 교수님과 zoom 화상 회의 진행.  
감정을 알아내는 챗봇과 감정을 치료하는 챗봇이라는 선택지를 제시해주심.  
사람의 감정을 읽어내는 moodscope를 게임에 접목시킬 수 있는 방법 고민.  
개인들이 자신의 행동이 관찰되고 있음을 인지하게 될 때 그에 대한 반응으로  
자신들의 행동들을 조정, 순화시키는 '호손효과'를 예방하기 위해서 새로운 접근  
방법 필요.

### 2.2. 차후 진행 방향

기분 상태 모델은 사전에 수집된 데이터를 바탕으로 생성된 모델을 기반으로 개인 데이터를 추가 및 보완하여 발전시켜 나간다. 사용자들로부터 피드백을 받아 신체 데이터 수집의 정확성을 고려한다. 기존 moodscope는 20가지 감정의 정도를 숫자로 표현하여 사용자가 선택하는 방법이다. 이에 우리는 단순 숫자 선택이 아닌 자연스러운 일상 대화를 통해 챗봇이 사용자의 감정상태와 정도를 예측하고 이를 확인받는 방법을 선택한다.

## 3.프로토타입 소개

### 3.1. 사용자와 챗봇의 일상 대화



### 3.2. 챗봇이 사용자의 기분 상태 파악

