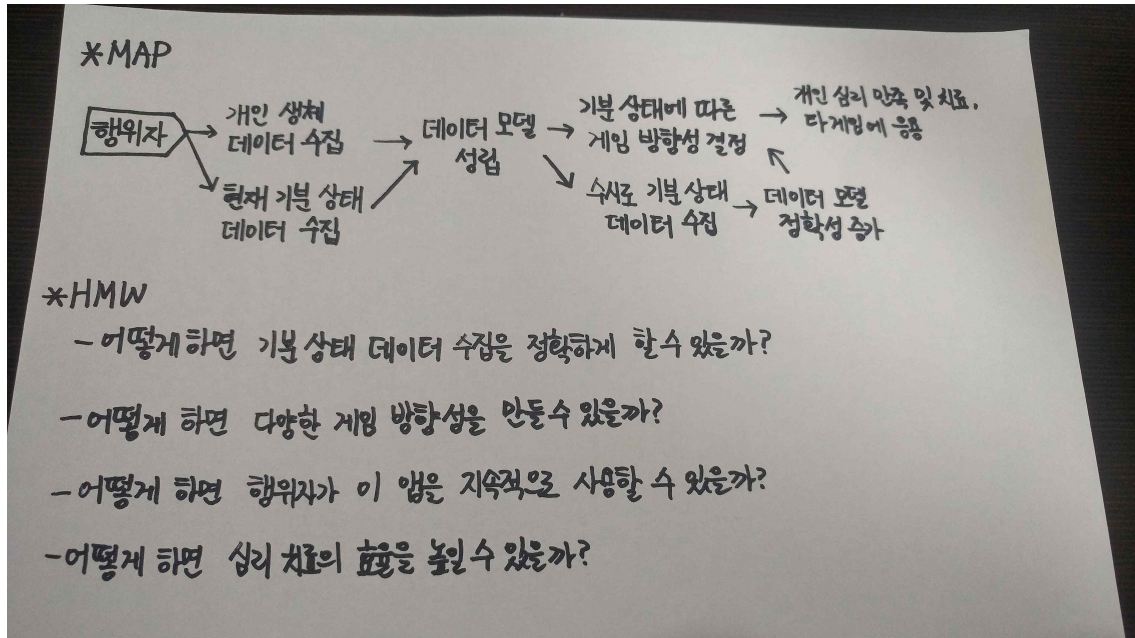


종합설계1 졸프 1주차 보고서

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

201701997 김주영

1. Map & HMW



2. Youtube

-

3. GitHub

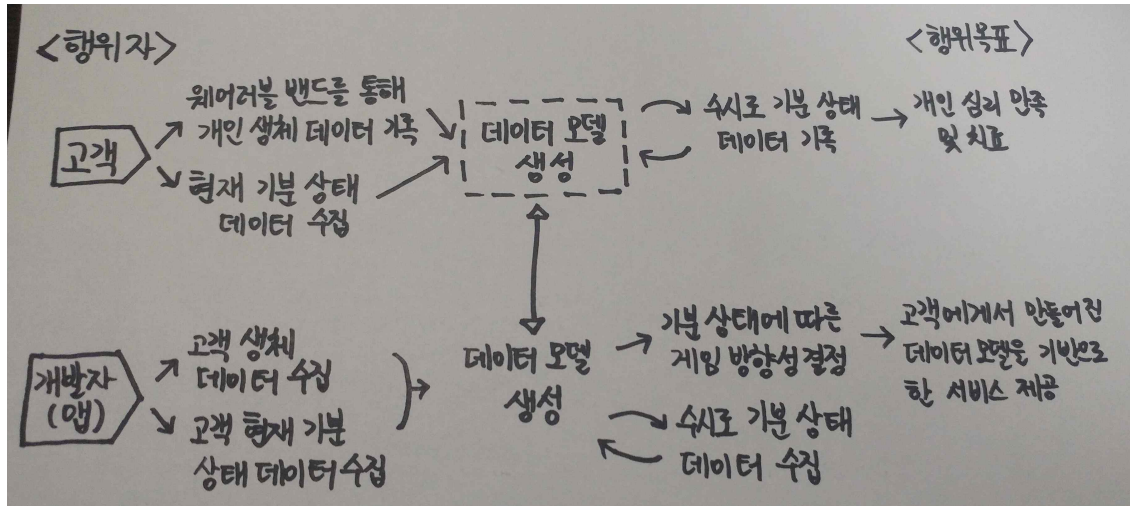
- <https://github.com/HamGildo/Personal-mood-measurement-app>

종합설계1 졸프 2주차 보고서

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

201701997 김주영

1. 팀 Map 최종본



2. 팀 HMW 최종본

- 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?

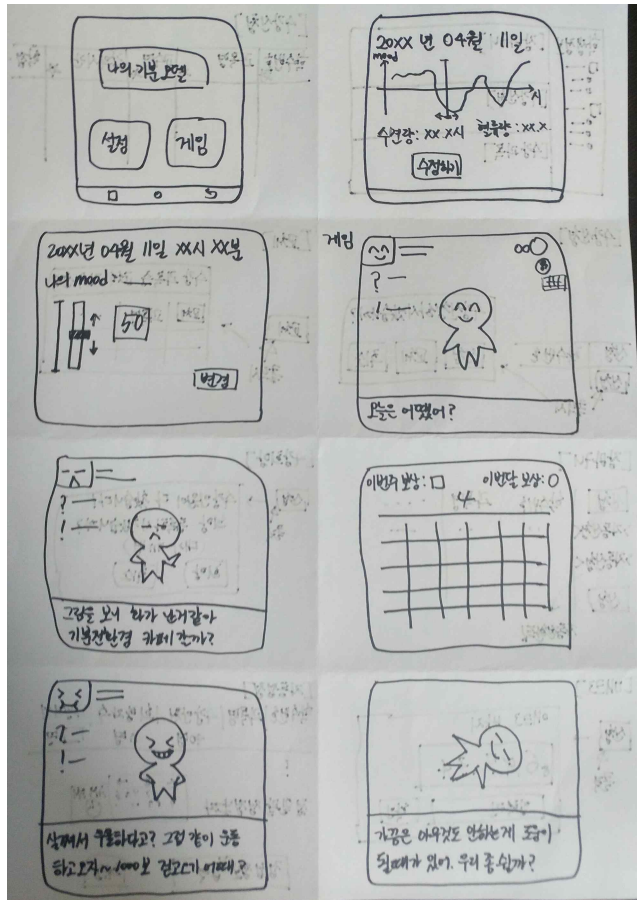
기술적 질문(배제)

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

3. 솔루션 생각 Lightning Demo

- 1) 게임 내 npc와 대화하면서 자연스럽게 데이터 수집
- 2) 자신의 기분 상태모델을 되돌아보고 제한적으로 수정할 수 있게 하는 기능
- 3) 예술치료를 이용하여 게임 내에 치료bgm 재생, 그림그리기 이벤트 추가
- 4) 앱 내 출석체크 보상 이벤트 추가
- 5) 긍정적 기분 상태 증진을 위한 여가, 운동, 외출 등을 제안

4. Crazy 8's



5. Youtube

-

6. GitHub

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