2021 삼성 주니어 SW 창작대회

철배와금례





〈 결선 발표 자료 작성 시, 참고사항 〉

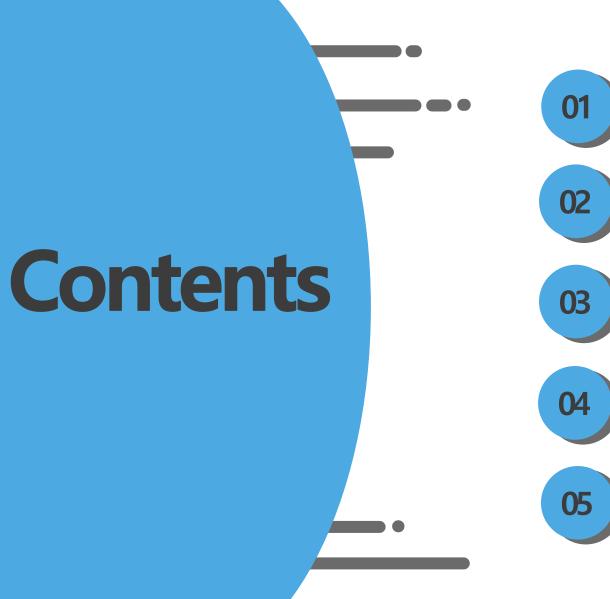
- 1. 예선, 본선 과정을 거치면서 발전된 우리 팀의 작품을 잘 표현해주세요.
- 2. 15분 동안 발표와 시연을 모두 완료할 수 있도록 자료를 작성해주세요.
 - * 발표는 온라인 화상 플랫폼 '웹엑스'로 진행됩니다.
 - * 웹엑스의 화면 공유 기능을 통해 발표용 자료를 심사위원과 함께 시청하면서 발표하게 됩니다.
- 3. 제출 형식은 PDF 혹은 PPT로 제출해 주시기 바랍니다.
 - * 분량/장수 제한은 없으나, 결선 PT 발표 시간이 제한되어 있으니 시간에 맞추어 자료를 작성해주세요.
 - *글꼴은 맑은고딕을 기본으로 하되 이미지가 그대로 보일 수 있도록 PDF로 제출해 주시는 것이 좋습니다.
- 4. 발표 자료에 영상이 있을 경우, 심사위원들이 확인할 수 있도록 링크(URL)를 장표에 작성하여 제출해 주시기 바랍니다.

철배와금례

66

정보격차 완화를 위한 인공지능 챗봇





- 01) 문제인식
- 02) sw소개
- 03 기능소개
- 04) 개선 및 보완점
- 05) 긍정적영향

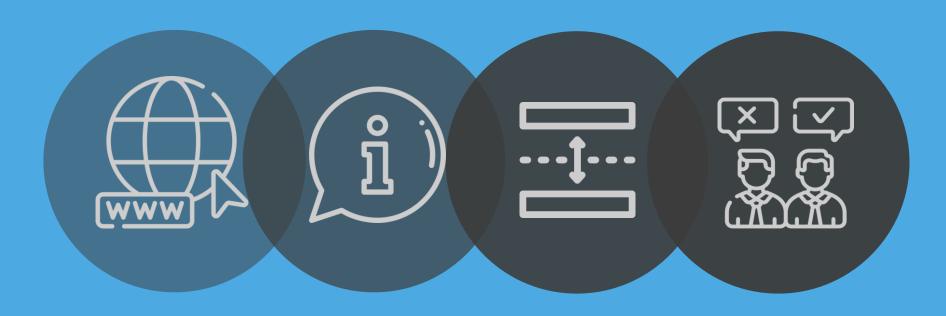
문제 인식





어르신들의 디지털 기기 사용을 돕는 것 한계 느낌 '디지털 디바이드' 문제 인식

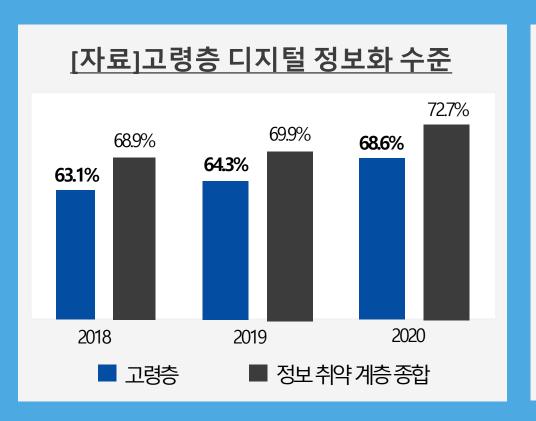
디지털 디바이드?



고령층의 ш소외 현상 해결 위한 방안모색

고령층 디지털 디바이드





[뉴스] 고령층 스마트폰 보유율 늘지만... 실제 활용까진 높은 '문턱'

일각에선 교육의 중요성을 강조했다. 고 수석은 "정부의 공공서 비스부터 병원진료, 기차예약까지 모든 서비스가 스마트폰 중 심으로 재편되고 있다"며 "이런 서비스를 이용할 수 있는 디지 털 활용 능력을 갖추지 못하면 불편함을 넘어 생존을 위협받는 문제가 생길 수 있다"고 말했다. 최근에는 지자체에서 운영하는 스마트폰 사용교육도 늘어나는 추세다.

고령층의 IT소외 현상 해결 위한 스마트폰 활용 교육 SW 개발

고령층 대상의 챗봇 기반 애플리케이션



스마트폰 활용 정보 제공

일상적 대화 통한 말벗 역할

소프트웨어

구조



Call

전화걸기,전화 받기



Message

문자보내기,문자확인하기



Setting

와이파이설정, 데이터설정



Application

앱설치,앱삭제



앱실행

앱선택지 메시지 출력 Dialogflow 통해 사용자입력인식

기능별 선택지 메시지 출력

Dialogflow 통해 사용자입력인식



사용자-영상시청 정보습득 및학습



사용자의 니즈 파악

스마트폰 주요 어플리케이션 중심



전화



설정

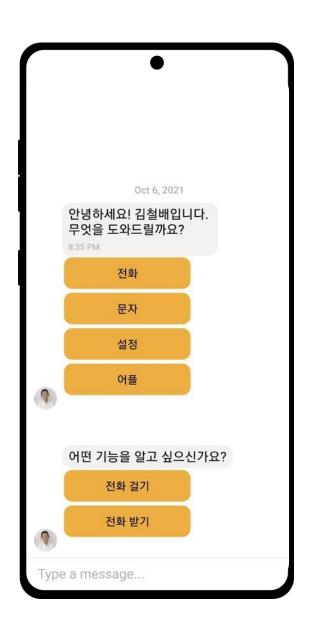


문자



응용 어플리케이션

- ① 인공지능 실행 시 인공지능의 질문 출력
- ② 하단에 Suggestion 제시
- ③ 사용자 텍스트 입력 or 원하는 선택지 선택



사용자의 니즈 파악

스마트폰 주요 기능 중심

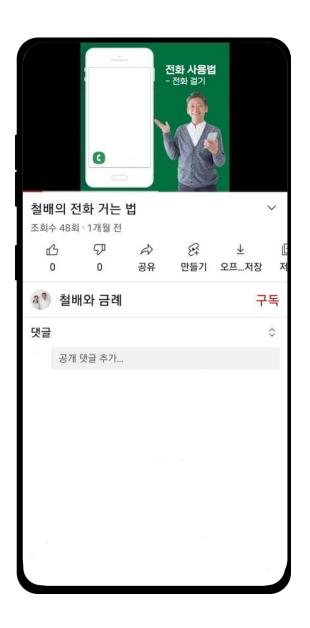


전화 걸기



전화 받기

- ① 사용 방법을 얻고 싶은 어플리케이션을 선택
- ② 구체적 정보 제공을 위한 기능 중심의 Suggestion 제시
- ③ 사용자 텍스트 입력 or 원하는 선택지 선택



사용자 맞춤 콘텐츠 제공



교육 영상

- ① 정보를 알고 싶은 어플리케이션과 기능을 선택
- ② 영상 플랫폼을 통하여 자체 제작 콘텐츠를 바탕으로 정보 안내

04|개선 및 보완점

개선 및 보완점 01 UI/UX



고령층이 겪는 신체적 변화

'고령층' 특정 사용 대상 **사용자 특성 고려**한 UI/UX 필요



고령층의 **시계 황화 현상** 고려한 **색상(**#F9AC19) **선정**

키보드 조작 어려움 고려 텍스트 입력 **대체 수단 (**버튼) 제공

04|개선 및 보완점

개선 및 보완점 02 연동





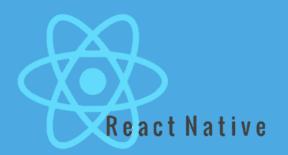


Android Studio

API와 IDE의 연동실패

Google Assistant 로 연동

타 플랫폼에 의지



React-Native 활용한 개발

구글 클라우드 플랫폼 통한 Private Key 생성

componentDidMount()로 Dialogflow 호출

독자적인 어플리케이션 개발

Effect #1 고령층에 미치는 영향 Effect #2 **사회 전체에 미치는 영향**



정보화 혜택 향유



건강 향상 기여



1030세대 디지털 디바이드 인식 **타 연령대** 이해 및 의사소통



세대 갈등, 연령 차별주의 완화 세대 간 소통과 통합



언택트 사회 적응 도움