**다음주 (한 문제당 ppt 한 장 정도)**

* 문제 제시(2~3개): 큰 문제에서 작은 문제까지 도출해보자.

//새로운 아이디어도 가능하며, 기존에 있는 아이디어라면 그 문제점을 조사하고, 차별점을 찾을 것

* 무엇을 해결할지 결정.
* 깃허브에 수업 시작 전 올리기.
* 수업시간에는 구현을 논의하지는 않고 상세논의 할 것이다.

//메인 아이디어 하나와 백업 아이디어 하나를 선정

**캘린더**

* 앱에 얽매이지 말 것
* 약속 인원의 위치추적
* 갤럭시 워치 기반 등이 있었음.

**학사일정**

* 학교는 공공기관이라서 크롤링 불가
* 규모가 우리학교로 제한되어 있어 적용범위가 좁다. (사용자 수가 적어 어필 어려움)

**장난감 카트레이싱**

* 몇 대의 차가 가능할까?
* 리모트 컨트롤은 어렵지 않다고 하셨음
* 차와 센서, 컨트롤러를 만드는 것과 사는 것의 차이가 뭐가 다를지 생각해보기
* AR, VR을 접목하여 실제 플레이 장면이 화면에 나온다면 재밌고 가치 있는 활동이 될 것

**유명디자인 카피 탐지기**

* 이용자는 개별 소비자가 아닌 회사. (디자인의 희소가치와 지적재산권)
* 실시간 이미지 탐지를 위해서는 상당한 컴퓨팅 파워가 필요함. (앱x, 클라우드 미지수)
* 구현이 가능할지 의문

**스마트우산**

* 문제점부터 다시 찾아볼 것
* 우산을 분실 방지 기능 하나에 집중하면 쉽게 만들 수 있을 것이라 예상된다 하심.
* 비슷한 예) 가방 분실 방지

아두이노 나노 사용 (마이크, 블루투스, 가속도 센서 등 존재)

저전력 블루투스의 거리가 10m정도로 짧다는 것을 이용.

**복습관리**

* 공부 돕기로 문제 재정의 해볼 것.
* 예) 문제 촬영 -> 해답 풀이 등의 기능

아두이노 자동 화분: 이미 많다. (난이도는 하 예상), 진동기능 마우스: 있다.

빗물털이: 컴퓨터공학과 무슨 관련이 있는가..?, 문제가 어디서 발생하는지 제대로 파악해야 한다.

(기계 개선의 문제가 아니라 사람들이 정확한 방법으로 사용하지 않은 등의 문제 존재 가능성)

스마트홈: 애프터마켓 용도로는 쉽지 않다.

보통 통신시 와이파이를 사용하는데 close와 open 각각 와이파이 랜 카드 하나씩 낭비

시연이 어려움, 집을 만들 순 없으니 모형을 만들어야 하는데 impressive가 없다고..

약복용도우미: 이미지 인식과 처리가 쉽지 않다. 여기서 고생할 확률이 높으며 결과물 또한 보장할 수 없다.

지역별 재난문자: 누가 이미 하고 있을 가능성 높으니 확인해볼 것, disable된 재난알림을 어떻게 울릴 것인가, 경우에 따라 시스템이 커질 가능성 있다.

사격 시뮬레이터: 2008년도 과기대에서 말을 타고 움직이면서 쏠 수 있게끔 만든 것이 있다. 돈이 많이 들었다고,, 재미는 있을텐데.. 라고 하심.

요가자세 도우미: 헬스 트레이너와 비슷한데 매년 나오는 주제이나 제대로 된 것은 딱히 없었다. 닌텐도 wii게임기의 자세탐지(키네틱 센서, 립모션 등)를 많이 사용했는데, 사용자의 자세와 올바른 자세를 비교하는 것이 어려웠다고.

자동차 에어컨 온오프: 요즘 스마트하게 나오고 있지 않는가, 습기가 껴서 문제인 것이 자동차 말고 뭐가 더 있을까?

보안장치: 아이디어 디벨롭 해볼 것, 함박마을과 협동한 앱이 있었다고 한다.