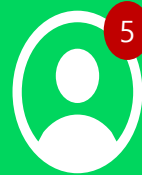


산학 캡스톤 디자인1

동기부여 어플리케이션



TEAM : 어시스턴트

팀장



컴퓨터공학과 구명희



컴퓨터공학과 김경수



컴퓨터공학과 김선비



컴퓨터공학과 박효정



컴퓨터공학과 장자욱



어시스턴트



목차

산학캡스톤디자인1 동기부여 어플리케이션

☒ 개 요

☐ 토 론

☐ 설 계

☐ 참 고

☐ 예 정





어시스턴트



개요

선정배경>개발목표>기대효과>팀구성

선정 배경

공부를 잘하고 싶어서 효율적인 공부 방법을 찾아본 경험이 있을 것입니다.

하지만 사람마다 학습법은 다양하기 때문에, 공부를 잘하는 사람의 공부법이 무조건 나에게 효율적인 것은 아닙니다.

따라서 이 프로젝트를 통해 심리 테스트처럼 정해진 유형에 따른 알맞은 학습법을 찾을 수 있으면 좋겠다고 생각했습니다.

본 프로젝트는 자신에게 알맞은 학습법을 찾아 훨씬 효율적인 학습을 할 수 있도록 도와주고,

학습에 대한 동기를 부여함으로써 학습 의지가 있는 분들께 많은 도움이 될 것입니다.



어시스턴트



개요

선정배경>개발목표>기대효과>팀구성

개발 목표

사용자에게 설문 조사를 통해 데이터를 수집합니다.

사용자의 데이터를 통해 성별, 나이, 학력, 수면시간, 학습시간 등을 기준으로 사용자의 유형을 분석하고, 유형에 따라 효율적인 학습법을 제시합니다.

또한, 일정 기간이 지나면 다시 사용자에게 설문을 요청해 변화된 값들을 파악하고 변경된 값이 있다면 유형에 맞게 수정한 다음 새로운 학습법을 제시합니다.



어시스턴트



개요

선정배경>개발목표>**기대효과**>팀구성

기대 효과

1. 가족,친구 등 집단을 구성해 자기계발에 도움을 줄 수 있습니다.
2. 학습뿐만 아닌 과제,운동 등의 성적향상을 목표로 합니다.
3. 효율적인 학습법을 찾아 공부에 흥미를 느낄 수 있게 합니다.
4. 목표달성에 대한 보상을 제시를 통해 학습동기, 성취감을 얻을 수 있습니다.



어시스턴트



개요

선정배경>개발목표>기대효과>팀구성

팀 구성

이름	학번	이메일	역할	
			주	부
김경수	20124619	studioarena24@gmail.com	어플리케이션 설계 어플리케이션 구현	데이터베이스 설계 데이터베이스 구현
김선비	20175160	rlatjsql12@gmail.com	학습자료 분석 학습법 알고리즘 구현	웹서버 설계 웹서버 구현
구명희	20154215	20154215@chosun.kr	데이터베이스 설계 데이터베이스 구현	학습자료 분석 학습법 알고리즘 구현
박효정	20174302	haha115500@gmail.com	어플리케이션 설계 어플리케이션 구현	학습자료 분석 학습법 알고리즘 구현
장자욱	20174619	615060696@qq.com	웹서버 설계 웹서버 구현	데이터베이스 설계 데이터베이스 구현



어시스턴트



토론

일정 > 주제 선정 > 주제 세분화 > 구현 환경

일정

1, 2주차

2020.3.19 ~ 2020.4.03

- 팀 구성
- 주제 선정 (1차 토론)

5주차

2020.4.17 ~ 2020.4.23

- 4주차 미흡점 보완 (4차 토론)
- 어플리케이션 구현
- 학습유형 관련된 자료 수집

8주차

2020.5.08 ~ 2020.5.14

- 7주차 미흡점 보완 (7차 토론)
- 데이터베이스 설계
- 학습유형 도출

11주차

2020.5.29 ~ 2020.6.04

- 10주차 미흡점 보완 (10차 토론)
- 데이터베이스 구현
- 어플리케이션 연동

3주차

2020.4.02 ~ 2020.4.08

- 1, 2주차 미흡점 보완 (2차 토론)
- 어플리케이션 설계

6주차

2020.4.24 ~ 2020.4.30

- 5주차 미흡점 보완 (5차 토론)
- 데이터베이스 설계
- 학습유형 관련된 자료 수집

9주차

2020.5.15 ~ 2020.5.21

- 8주차 미흡점 보완 (8차 토론)
- 데이터베이스 설계 및 구현
- 학습유형 도출

12~15주차

2020.6.05 ~ 2020.7.01

- 미흡점 보완 (11 ~ 14차 토론)
- 발표자료 및 보고서 작성

4주차

2020.4.09 ~ 2020.4.16

- 3주차 미흡점 보완 (3차 토론)
- 어플리케이션 설계
- 학습유형 관련된 자료 수집

7주차

2020.5.01 ~ 2020.5.07

- 6주차 미흡점 보완 (6차 토론)
- 데이터베이스 설계
- 학습유형 자료 분석

10주차

2020.5.22 ~ 2020.5.28

- 9주차 미흡점 보완 (9차 토론)
- 데이터베이스 구현
- 어플리케이션 연동

15주차

2020.7.02

- 발표



어시스턴트



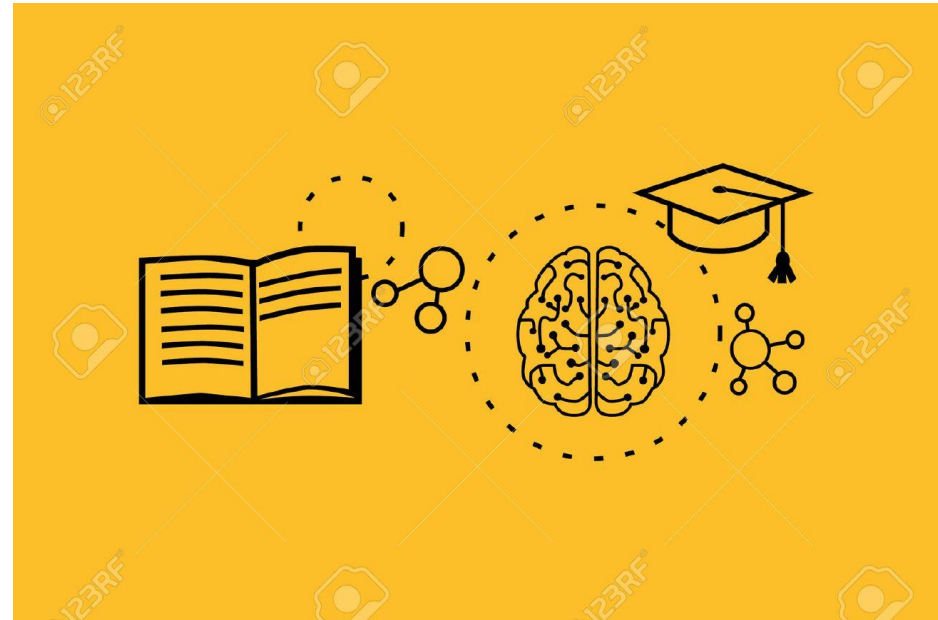
토론

일정 > 주제선정 > 주제세분화 > 구현환경

주제 선정

동기부여 어플리케이션 개발

팀명 : 어시스턴트





어시스턴트



토론

일정 > 주제 선정 > **주제 세분화** > 구현 환경

주제 세분화

1. 학습법

최근의 학습유형 테스트들을 참고해서 설문지를 제작합니다.

제작한 설문지를 통해 데이터를 수집하고 사용자의 유형을 분류합니다.

2. idea

- ① 학습법의 종류를 다양하게 늘려보자.
- ② 학습법은 운동, 노래, 음식, 게임 등 공부에만 국한되지 않음을 고려
- ③ 그럼 효율적인 운동법이나 오늘의 노래 추천해주는건 어떨까?
- ④ 어떤 기준으로 유형을 분류하고 랜덤으로 그와 비슷한 노래 추천

3. 어플리케이션 설계 (2020.3.30)



어시스턴트



토론

일정 > 주제 선정 > 주제 세분화 > 구현 환경

구현 환경



Eclipse



Android Studio
3.6.2



MySQL 8.019



Balsamiq
Mockups 3.5.17



JSP



어시스턴트



설계

로그인 > 회원가입 > 메인 > 설문 > 목표부여 > 목표달성 > 채팅



로그인 화면

ID, PW 입력창

로그인 버튼

회원가입 버튼



어시스턴트



설계

로그인 > **회원가입** > 메인 > 설문 > 목표부여 > 목표달성 > 채팅

이용약관 및 내용

☐ 동의

개인정보 ~~

☐ 동의

동의하고 가입

아이디 중복 체크

비밀번호

비밀번호 확인

이메일 주소

본인인증 { 어떻게? }

가입 취소

가입 하기

회원가입 화면

이용약관, 개인정보 보호 동의

계정 생성을 위한 입력창

가입 취소/승인 버튼

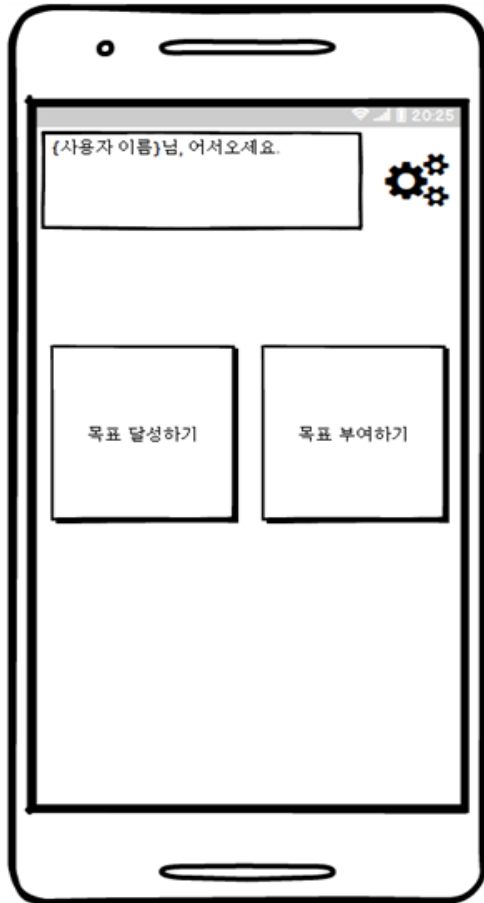


어시스턴트



설계

로그인>회원가입>메인>설문>목표부여>목표달성>채팅



메인 화면1

사용자 정보 출력창

설정 버튼

목표 달성/부여 버튼

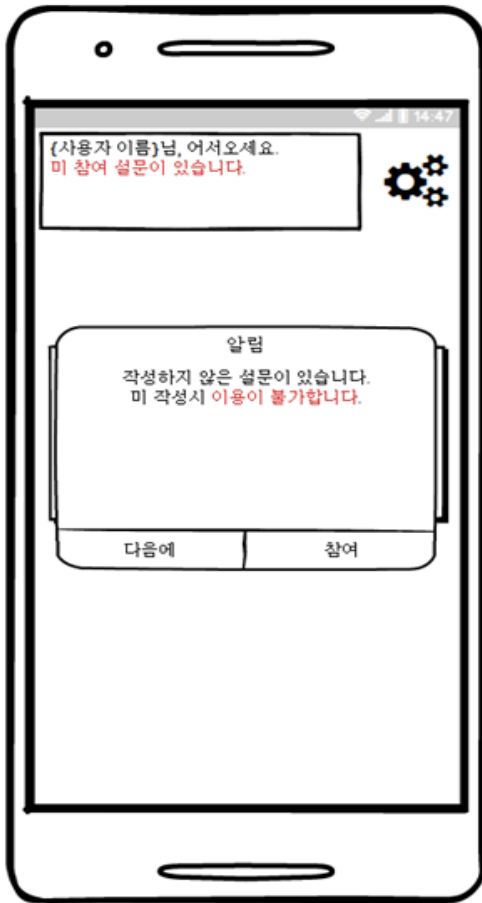


어시스턴트



설계

로그인>회원가입>메인>설문>목표부여>목표달성>채팅



메인 화면2

미실시 설문 알림 정보 출력

해당 설문 수락/거절 버튼



어시스턴트



설계

로그인>회원가입>메인>설문>목표부여>목표달성>채팅

설문 화면

설문 질문 창

4지선다 체크박스

취소/완료 버튼

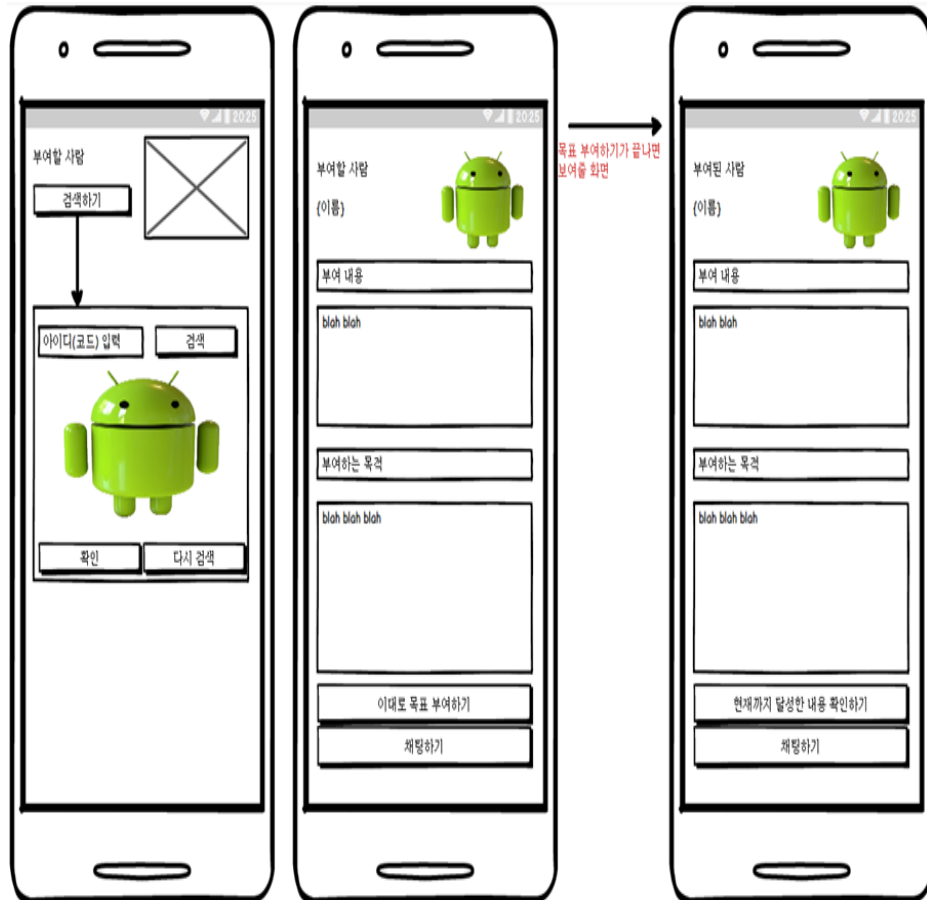


어시스턴트



설계

로그인>회원가입>메인>설문>목표부여>목표달성>채팅



목표 부여 화면

사용자들의 정보 출력 창

검색, 채팅 버튼

이름/목적 정보 입력 창

목표 부여/달성 확인 버튼



어시스턴트



설계

로그인>회원가입>메인>설문>목표부여>목표달성>채팅

부여한 사람

{이름}

부여 내용

blah blah

부여 목적

blah blah blah

현재까지 달성한 내용 입력하기

채팅하기

목표 달성 화면

사용자 정보 출력창

내용/목적 정보 출력 창

입력/채팅 버튼

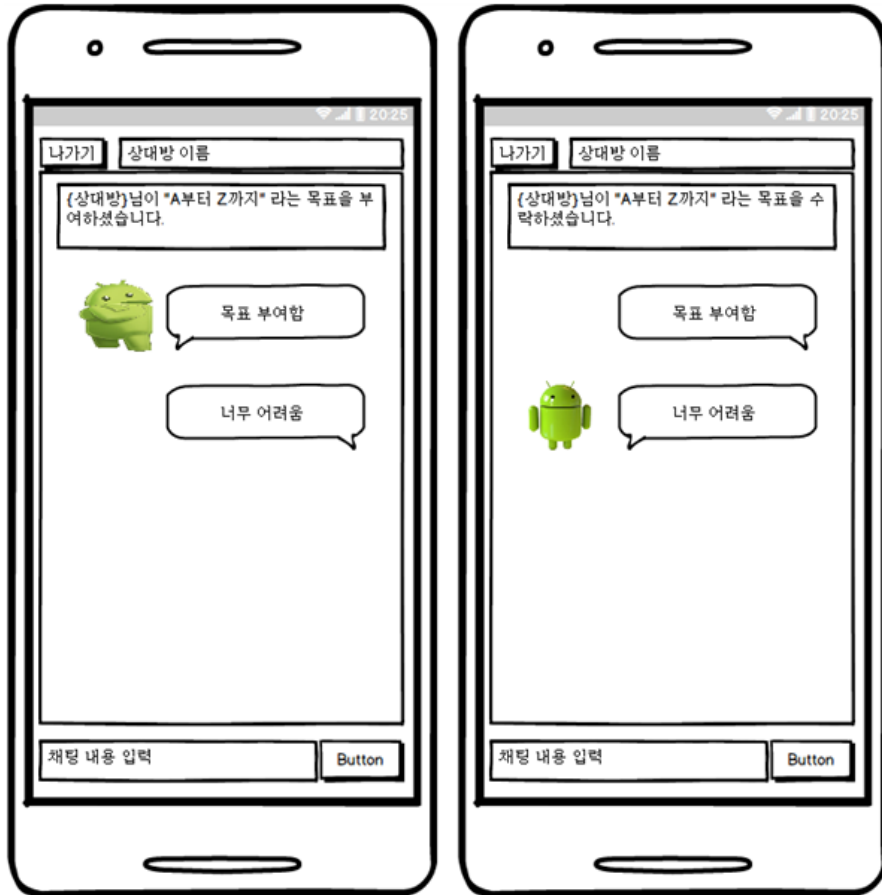


어시스턴트



설계

로그인>회원가입>메인>설문>목표부여>목표달성>채팅



목표 달성 화면

사용자 정보 출력 창

목표 부여 상태 출력 창

채팅 입력 창

채팅 내용 출력 창

나가기 버튼



어시스턴트



참고

참고 사이트

1. <https://web.yonsei.ac.kr/yusong/lecture/materials/Materials.Learning.Style.Analysis.pdf>

다음주 토의내용

1. 한 사람 당 하나의 계정을 가질 수 있음
2. 하나의 계정은 하나의 채팅방만 접속가능
3. 채팅방에서 사용된 사진,동영상 저장 가능
4. 어플리케이션에서 금액 충전, 이체 가능
5. 채팅방에서 미션을 수행, 성공시 보상 획득

기간	2020.03.24.~2020.04.24		
요구사항	오늘의 잘한 것과 못한 일을 기록		
보상	기프티콘 등	수락	거절

a가 b에게 목표 부여

a는 b가 목표 달성
하면 보상 지급

보상은 어플 시스템
통한 획득