개발의도

1. 게임의 컨셉이나 지식은 현실에 존재하는 것들을 대상으로 하는 경우가 많다.
2. 게이머는 이런 지식들의 경우에는 반복노출과 게임에서 발생하는 상황에 의하여 해당 단어가 익숙해진 상태임
3. 이와 같은 기존의 경험을 통해 지식 내재화가 빠르게 이루어진다.
4. 해당 이점을 활용해서 선호하는 게임과 관련된 현실의 지식에 대한 컨텐츠로 연결해준다.

개발목표

웹

1. 사용자에게 스팀 프로필 번호를 입력받아 서버로 전송한다.
   1. 해당 프로필이 비공개 상태인 경우, 공개 상태로 전환해달라고 메세지를 남긴다.
2. 대략적인 검사시간이나 체크 단계를 시각화하여 진행상황에 대한 시각정보를 제공한다.
3. 분석이 끝난 뒤 프로필 정보를 기반으로 해석한 정보를 전달받고 출력하며 연관키워드나 추천 컨텐츠를 시각화하여 링크와 함께 전달한다.

웹스크롤링

1. 사용자에게 받은 스팀 프로필 번호를 확인하고 공개/비공개 여부에 따라 조사 가능 여부를 판별하여 웹단에 전송한다.
2. 프로필 페이지에 접근하여 플레이타임이나 게임목록, 평가(리뷰) 정보 획득한다.
3. 취득한 정보를 머신러닝을 통해 분석한다.

머신러닝

1. 웹스크롤링으로 얻어낸 태그 데이터를 입력받아 연관 키워드를 반환한다.
2. 또한 업적, 플레이타임 등의 정보를 기반으로 게이머 유형을 분석하고 반환한다.

LLM

1. 플레이어 성향에 대한 해설을 생성한다.
2. RAG로 유튜브나 기타 교육 컨텐츠를 찾아내어 썸네일과 링크 정보를 웹단으로 반환한다.
3. 이후 피드백을 통하여 추가적인 컨텐츠나 플레이어 성향을 조정한다.

사용데이터 및 활용안(스크롤링 + 수작업)

1. 게임 관련 태그 정보 - 스크롤링

└ 수집된 게임 정보들을 3축(액션/시뮬레이션, 현실/판타지, 정적/동적)으로 target설정

1. 플레이타임, 최근 플레이 기반으로 weight를 주어 평균값 도출
2. 평균값을 성격검사나 성향구분 스타일의 기준에 맞춰서 성향 구분.
3. 태그와 성향을 조합하여 관련 교육 컨텐츠 도출하여 치중도가 높은 순으로 추천

(각 축을 현장/시뮬레이션, 역사/판타지, 문학/비문학 으로 대응)

RAG 적용시, 태그와 성향에 맞춘 교육컨텐츠를 검색하여 제공