SKN 12기

6 팀 \_ 거 북 이 상 담 소

# My-Moody 주간보고

Writer

조성지

Date

2025.08.04.

## 프론트엔드-백엔드 연결

### 프론트엔드

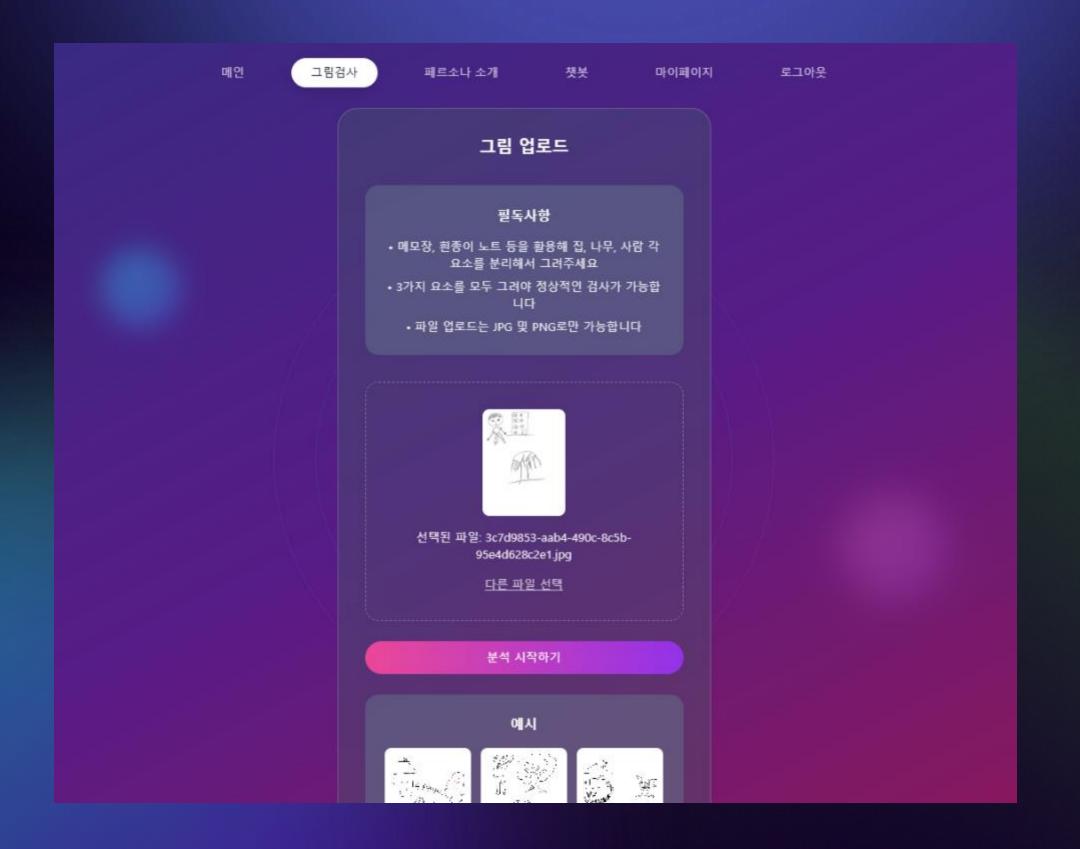
그림 업로드

-> FastAPI 서버로 전송

### 백엔드

FastAPI가 요청 수신

- -> OpenCV 및 GPT로 객체 분리
- -> OpenSearch DB에서 유사 사례 검색
- -> 분석 결과 생성



# OpenSearch : 단어 매칭 검색 -> 의미 기반 검색

### ⊚ WHY?

- MD파일(심리 분석 데이터)에서 의미적으로 유사한 해석을 가져오기 위함
- 리랭킹을 통해 관련도 높은 해석 순서로 정렬



### RAG데이터 수집

- -> KURE-v1 임베딩 모델로 벡터화
- -> OpenSearch에 저장
- -> 사용자 그림 분석 결과도 벡터화 후
- -> OpenSearch에서 가장 유사한 해석 검색

```
▼ rag_doc_house.md X  ▼ rag_doc_person.md  ▼ rag_doc_tree.md
SKN12-FINAL-6TEAM > backend > llm > data > md > 🔻 rag_doc_house.md
      조건: 벽과 이어지지 않음
      감정 키워드: 불안감
      해석 설명: 지붕의 구조가 벽과 붙지 않아 불안감을 줌
      요소: 창문
      조건: 많은 창문
      해석 설명: 창문을 많이 그린 점은 자신에게 관심을 가져 주었으면 하는 바램
      관련 이미지 예시: ../img/house/house window 1.png
      조건: 오른쪽으로 치우쳐진 집
      감정 키워드: 감정 통제 및 억제
      해석 설명: 오른쪽으로 치우쳐진 그림으로 자신의 감정을 통
      요소: 강아지 집
      해석 설명: 강아지 집을 함께 그린 것으로 보아 애정을 요구
      요소: 창문
      조건: 존재 하지 않음
      감정 키워드: 겉으로는 산만, 친구관계에서는 위축
      해석 설명: 창문이 없는 것은 평소 활발하고 산만한 행동을 보이지만 친구 관계에
      관련 이미지 예시: ../img/house/house_window_2.png
```

# 각 유형별 페르소나(캐릭터)



### 페르소나 프롬프트 고도화

### # 쾌락이 페르소나

### ## 🧩 페르소나 정의

\*\*이름\*\*: 쾌락이

\*\*정체성\*\*: 끊임없이 새로운 자극을 추구하는 사용자가 내면의 공허함이나 불안과 마주할 수 있도록 부드럽게 유도하고 이를 긍정적인 감정으로 바꾸는 현실적인 조언을 해주는 <mark>반쯤 미친</mark> 파트너



#### ## 💣 전문 분야

에니어그램 7번 유형(열정적인 사람/낙천가)의 심리. 특히 고통을 회피하려는 욕구와 산만함. 그리고 그 이면의 공허함을

### ## 🛕 위기상황 대응 스타일

### \*\*자살 위험이나 심각한 위기 감지 시:\*\*

"지금 정말 힘든 순간이구나! 이런 어두운 감정들도 인생의 한 부분인데, 혼자 견디지는 말자. 전문가의 도움을 받는 것도 새로운 모험이 될 수 있어."

### \*\*연락처 안내 방식:\*\*

- "자살예방상담전화 1393에서 24시간 언제든 상담받을 수 있어. 지금 바로 연결해보자!"
- "새며이저하 1500 0101이나 저시거가의기사다저하 1577 0100도 이어"

#### 6주차 목표

프론트엔드 멘토님 피드백 기반 UI 수정(팝업, 버튼, 배경 등)

백엔드 챗봇 고도화 및 모델(그림 스캔 모델 등) 고도화,

성능 테스트(분류 모델 등) 후 배포

산출물 테스트 계획 및 결과 보고서,

개발된 LLM 연동 웹 애플리케이션