

소프트웨어 공학 회의(제2차)

회의 일자 : 2021년 09월 15일

팀명 : HellGallery

깃허브 : <https://github.com/YuMin3308/HellGallery>

회의 진행 흐름 및 관련 발언 정리

*주제선정 : 헬스 관련 어플리케이션

*앱 사용자 선정 : 헬스를 전혀 알지못하거나 운동을 배워 나아가는 사람을 겨냥해서 개발.

*현재 시중에서 판매하는 헬스 관련 앱 시장현황 조사 및 기능 들을 실제로 어플리 케이션에 다운 받아 사용 및 조사.



*핵심 기능 관련 회의:

-앱의 도입부

처음 어플리케이션 실행 후 사용자의 대한 정보를 위해 회원제 방식사용.

어플 사용자는 간단한 정보 키, 몸무게, 운동난이도, 일주일에 몇 번에 운동시간을 할애하는지 등에 대한 정보 수집 후 앱의 핵심 기능을 사용하게됨.

-앱 사용 핵심기능.

팀원 모두가 앱 내에서의 운동 루틴 및 스케줄 관리 기능을 넣는것에 동의. 사용자가 운동을 시작하면 얼마나 운동했는지 기록 할 수 있는 앱 리포트를 통해 해당 운동량 기록.

앱 리포트에는 운동량 뿐만아니라 사용자의 데이터에 따른 BMI기능과 부위 및 사용자가 필요한 운동들의 이미지와 영상 등을 제공.

팀원 회의 및 헬스 관련 자료들을 토대로 사용자에게 가장 적절한 운동량은 3일 운동 1일 휴식 이라는 결론을 내림. 따라서 어플 사용자에게 운동 루틴 제공시 3운동 1휴식을 토대로 스케줄 조정.

사용자가 운동을 진행하며 보상심리를 느낌으로써 더 효율있는 운동을 위해 경험치(==운동량) 시스템 도입 운동량을 꾸준히 해 나아갈수록 경험치가 늘어나는 구조. 반면에 3운동 1휴식을 어기고 휴식기간(앱 접속일)이 일정기간 늘어날수록 경험치를 차감하게됨.

일정 경험치가 되면 다음 단계로 나아갈수 있으며 다음 루틴과 코스가 열림. (상급코스)

*기능 관련 회의

더 나은 운동 효율을 위해 1일차부터 일정기간을 주기로 자신의 전신 사진을 찍을수 있도록 앱에서 설정.

기대효과 : 사용자는 운동을 하며 시간이 지나갈수록 자신의 달리지는 모습들을 앱을 통해 확인할 수 있고 자신만의 헬스 포트폴리오를 작성 할수 있음.

커뮤니티 기능

자신의 운동 과정등을 해 나아가며 자세교정 및 고민 등을 같은 헬스인들과의 소통을 통해 해결. 게시판 기능과 비슷한 방식으로 고려중. 게시판에는 사진과 글을 올릴 수 있어야 하며 해당 글에 답변을 할 수 있는 댓글 기능이 필요.

*역할 회의 및 개인별 역량.

현재 사용할 안드로이드 스튜디오에 대한 숙련도가 부족함을 회의를 통해 느낌. 따라서 각자 개인의 안드로이드 스튜디오 숙련도를 높이기 위해 개인의 코틀린 언어 공부.

계획서 작성을 위해 팀원 4명의 각자의 부분을 작성하기로 결정해 역할을 나누어 해당 번호 작성.

백지명, 이상렬 (IOS) / 김유민, 김재영 (안드로이드)

시장조사를 위해 각자 휴대폰 환경에 맞는 헬스 어플들을 사용하며 앱의 추가해야할 기능들과 부족한 점. 다른 어플 들과의 독창적 기능을 위해 현재 출시되어있는 헬스 어플 들을 사용.

(다음 회의때 다시 토의 예정.)