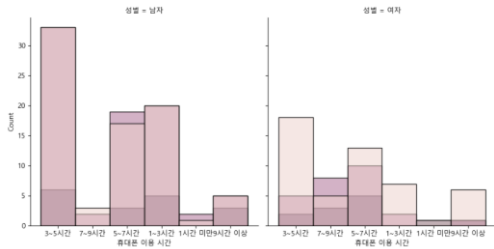


| | | | |
|--------|------------------------|--------------|-----|
| 작품명 | 고등학생의 휴대폰 사용에 대한 데이터분석 | | |
| 학교(학과) | 성일정보고(스마트웹콘텐츠과) | 작품제작 소요기간 | 1학기 |

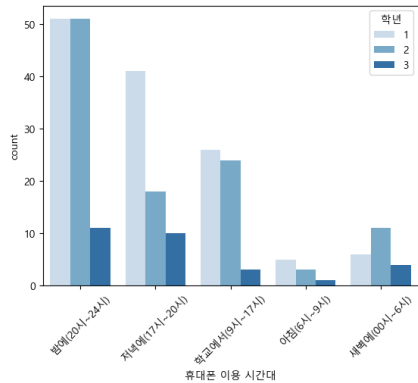
구성원 및 역할분담

| 구성원 | 세부역할 |
|-----|-----------------|
| 손재영 | 조장, 아이디어,데이터분석 |
| 강서영 | 아이디어, 코딩,데이터분석 |
| 서혜민 | 자료조사 및 정리 |
| 박기수 | 설문지 제작, 배포 수집 |
| 유시훈 | 주제 선정 및 아이디어 제공 |

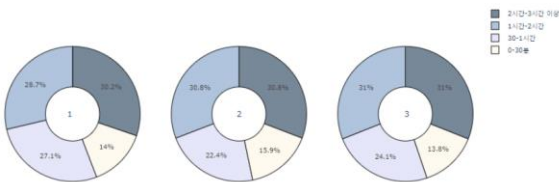
작품소개



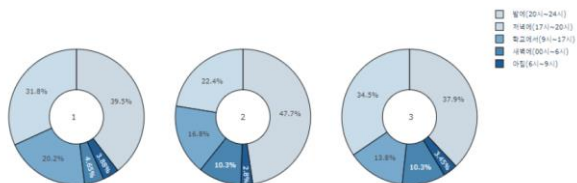
1. 3~5시간은 남자가 여자보다 높다
2. 여자 1학년의 2,3학년보다 3~5시간이 훨씬 높다
3. 9시간 이상은 여자가 남자보다 조금 높다
4. 여자 2,3학년은 1학년에 비해 9시간 이상 비율이 높다
5. 남자는 7~9시간과 1시간 미만이 다른 두치에 비해 높다



학년에 따른 일평균 소셜미디어 사용 시간



학년별 휴대폰 이용 시간대



활용도구 및 프로그램

데이터를 수집하기 위해 구글 폼을 사용하여 설문지를 만들어 학교에 배포해 데이터를 얻어내었다 메인 프로그래밍 언어로 Python을 사용하였으며, Python에 내장된 라이브러리 중 데이터 처리 및 분석을 위해 Pandas, 수치 계산 및 배열 연산을 위해 NumPy, 데이터를 그래프 및 플롯으로 시각화하기 위해 Matplotlib, 데이터를 고급 그래프로 시각화하기 위해 Seaborn을 사용하였습니다.



작품 제작 계기



미래유망 방과후에서 아이들의 휴대폰 중독 현상을 목격하고 학생들의 휴대폰 중독이 나날이 심해지는 가운데 학생들의 휴대폰 사용으로 인해 어떤 영향을 받는지 알아보기 위해 이 주제를 선택하였습니다.

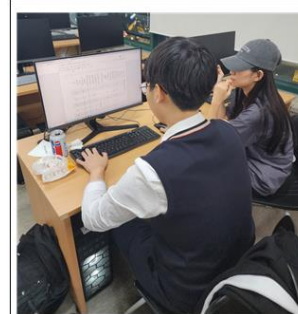
아이디어 도출과정



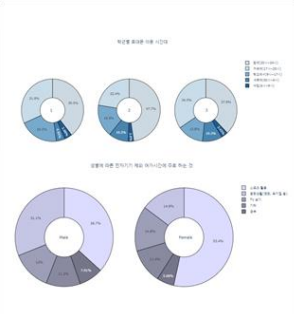
아이디어 회의



데이터 가공 및 분석



데이터 가공 및 분석



데이터 분석 결과

문제해결 방법

