IoT기반 옥외놀이터 모니터링 및 안전관리 시스템

조심또조심하조팀 1615008 김소림 1615079 현재정 1771047 이효정

목차

프로젝트명- 이름선정 이유, 제안 동기

제안 배경, 목적-필요성, 대상지의 현황, 주요 수혜자, 해결하고자 하는 문제점

구현과정 - 미끄럼틀, 그네, 통신, DB

기대 효과

진행상황

프로젝트명

실내가 아닌 실외 놀이터, 실내 놀이터는 이미 안전사고 관리 시스템이 잘 갖추어져 있음. 반면에 실외놀이터는 안전사고 관리 시스템이 마련되어 있지 않음

놀이기구에 센서 설치

loT기빈 옥외 놀이터

모니터링 및 안전관리 시스템

실시간 모니터링, 데이터 수집을 통한 관리가 이 시스템의 첫번째 목적

모니터링을 통한 안전사고 예방이 이 시스템의 두번째 목적 통합 시스템

놀이터를 이용하는

어린이가 주 대상

제안배경-놀이터 안전사고 현황

○ 사고원인을 살펴보면, 이용자 부주의로 인한 사고가 282건(98.7%)으로 가장 많았으며, 시설결함 3건(1.0%), 기타 1건(0.3%) 눈으로 나타남

《 사고원인별 사고현황 》

(단위:건)

구분	총 사고 건수	이용자 부주의	시설 결함	기타
계	286	282	3	1
71	(100%)	(98.7%)	1.0%)	(0.3%)
주택단지	88	88	-	-
도시공원	19	18	1	-
유치원	27	27	-	
학교	146	143	2	1
놀이제공영업소	3	3	-	-
아동복지시설	2	2	-	-
공공도서관	1	1	-	-



* 자료 : 행정안전부 – 2017년 어린이놀이시설 안전사고 분석 결과 <u>식외 녹이터 사고 박생장소는</u> 미끄럼틀과 그네가 67.6%를 <mark></mark>차지



제안배경 - 주요 수혜자



사고 연령대별로 살펴보면, 활동량이 많은 학령기(7~14세) 어린이가 234명(79.6%) 으로, 취학전(1~6세) 어린이 57명(17.7%)보다 부상자 수가 약 4.1배 많음

출처, 행정안전부

학령기 어린이 (7~14세)79.6%

- + 취학전 어린이(1~6세) 17.7%
- = 97.3%

1세~14세 어린이가 사고의 97.3%를 차지함

세부 전망



놀이기구 사용연령대를 전국의 5세~14세로 가정한다면,

2,251,867+2,219,445=4,471,312명의 어린이로 잡을 수 있다.

또한 어린이의 부모(어린이 한명 당 2명)를 부수혜자로 잡는다면 대략 어린이의 부모인 4,471,312*2=8,942,624명으로 볼 수 있다.

총 수혜자는

4,471,312+8,942,624=13,413,936명이다.

출처, KOSIS 통계자료 (2020)

주요 사고 내용

미끄럼틀	 미끄럼틀 원통 위로 오르다 실수로 추락하여 다리 골절상 미끄럼틀을 거꾸로 오르다 내려오던 아이와 충돌 및 추락하여 골절상 미끄럼틀 측면에 걸터앉아 타다 미끄럼틀 틀에 부딪쳐 치아손상 미끄럼틀 출발지점에서 다른 아이가 밀어서 추락하여 골절상 앉지 않고 서서 내려오다 바깥쪽으로 떨어지면서 팔에 골절상 도착지점 근처 노는 아이와 충돌 후 뒤로 넘어져 다리 인대 파열 미끄럼틀 타던 중 중간지점에서 뛰어내리다 팔 골절상
그네	 1인용 그네를 2명이 마주보며 타다가 무릎으로 상대방 아동 얼굴 타격 그네주변 안전 바에서 회전놀이를 하다가 추락해 머리 골절상 그네 기둥으로 오르다 추락하여 팔 골절 그네를 꼬아 타다가 회전하며 얼굴이 그네 기둥과 충돌하여 골절상 10세 여아가 그네 옆을 지나가다 그네 타던 아이와 충돌해 골절상

위험한 행동 패턴에 대해

센서 측정으로

알람/경고를 통하여

위험을 인지하게 하여 사고예방

* 자료 : 행정안전부 – 2017년 어린이놀이시설 안전사고 분석 결과

시스템 구성도



Target

놀이기구:미끄럼틀/그네 선정사유: 대부분 놀이터에 있는 기본적인 놀이기구

사용 센서 : 조도센서,

레이저(광)센서/트래킹 센서

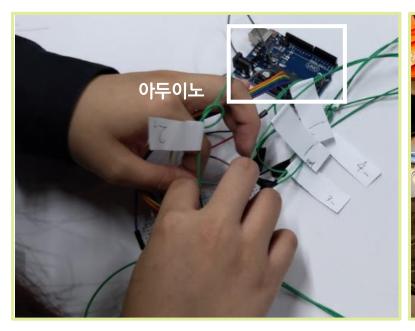
통신 방식 :wifi(무선)

프로토콜 :UDP

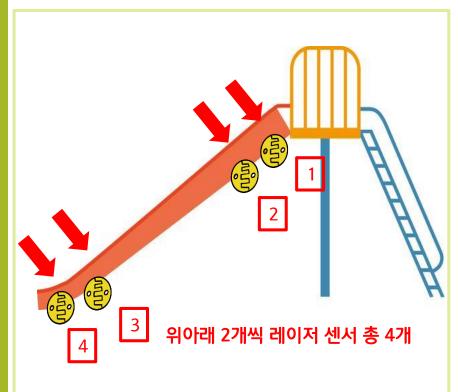
언어: 아두이노 - C++

프로세싱 - JAVA

DB: SQLite





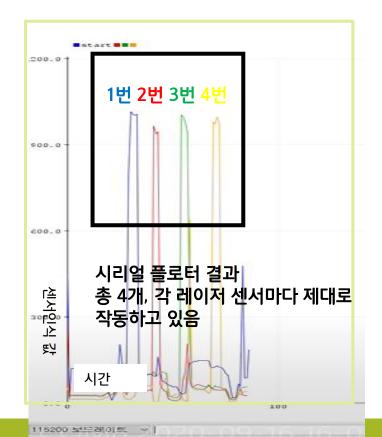


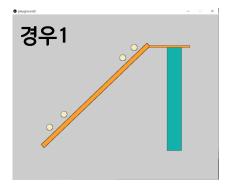
경우	상황	센서인식 순서
1	순서대로 내려옴	1234
2	위에서, 내려갔다 올라옴	1221
3	거꾸로 올라옴	4321
4	밑에서, 위로 올라갔다 내려옴	4334
5	순서대로 내려옴& 중간에 머무름	12-34
6	거꾸로 올라옴 & 중간에 머무름	43-21
7	위, 아래 모두 사람이 있음	-

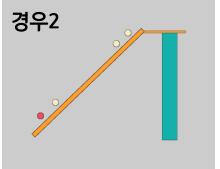
```
void onButtonCPressed()
sketch_sep22a | 아두이노 1.8.13
                                                        //Serial.println("ButtonC pressed");
파일 편집 스케치 툴 도움말
                                                         //Serial.println(t3);
                                                         //Serial.println(t2);
                                                         float timeinterval1 = (float)(t3-t2)/(float)1000000;
                                                         double timeinterval2 = (double) (t3-t2) / (double) 1000000;
                                                         Serial.println(timeinterval1,7);
                                                         Serial.println(timeinterval2,7);
EasyButton buttonA(BUTTON A PIN);
                                     아두이노 코딩:onDPressed()
EasyButton buttonB(BUTTON_B_PIN);
                                     4개의 레이저 센서에 대한 선언
EasyButton buttonC(BUTTON_C_PIN);
EasyButton buttonD (BUTTON D PIN);
                                                      void setup()
long t1;
long t2;
                                                        // Initialize Serial for debuging purposes
long t3;
                                                        Serial.begin (BAUDRATE);
long t4;
                                                                 시리얼 모니터 결과)
// Callback function to be called when button1 is pressed
void onButton1Pressed()
                                                        В
 Serial.println("Button1 pressed");
                                                                 순서대로 내려오는 경우
// Callback function to be called when button is pressed
void onButtonAPressed()
                                                                                                             ssed.
 t1= micros();
 //Serial.println("ButtonA pressed");
                                                                                                             ssed.
 //Serial.println(t1);
                                                                  거꾸로 올라오는 경우
                                                                                                             ssed.
                                                        В
void onButtonBPressed()
 //Serial.println("ButtonB pressed");
// Serial.println(t2);
```

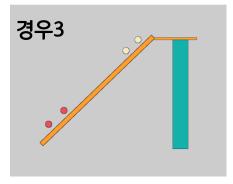
buttonA.read(); buttonB.read(); buttonC.read();

buttonD.read();

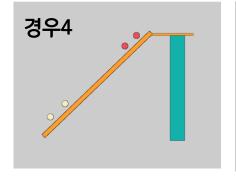


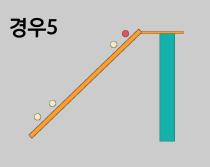


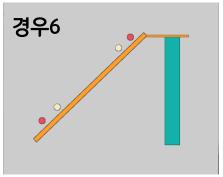


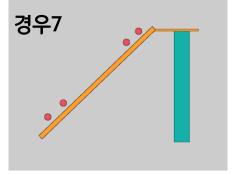


프로세싱에서 미끄럼틀 타는 경우의 수에 따른 관리자 화면 결과들

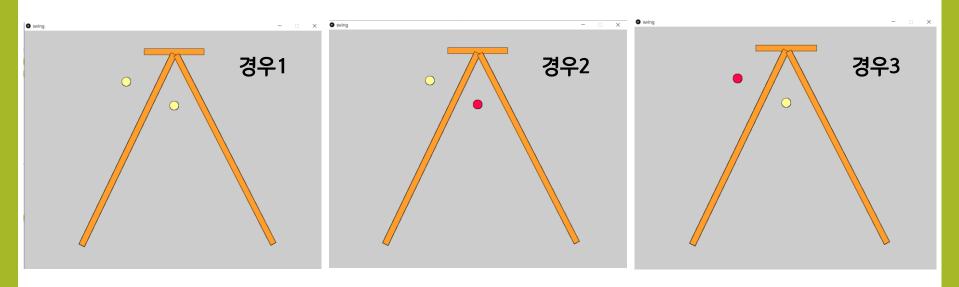








구현 과정 - 그네

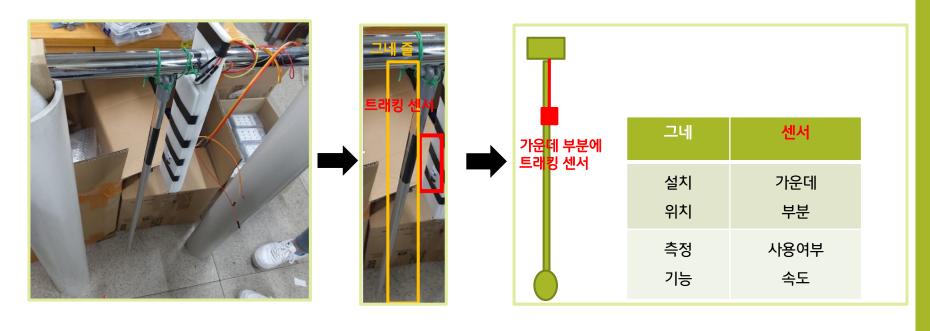


프로세싱에서 그네타는 경우의 수에 따른 관리자 화면 결과들

구현 과정 - 그네

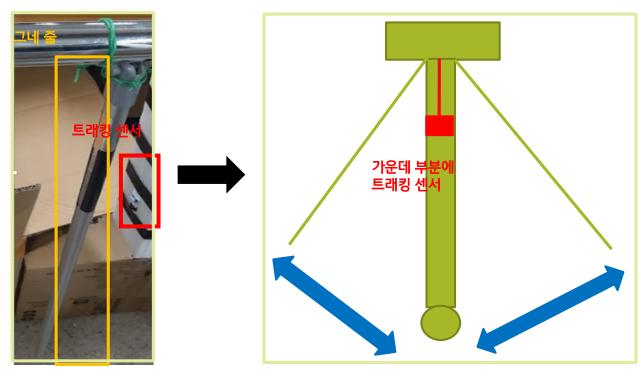






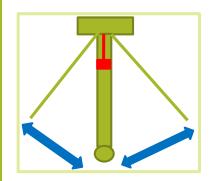
그네실험 모형 옆 모습

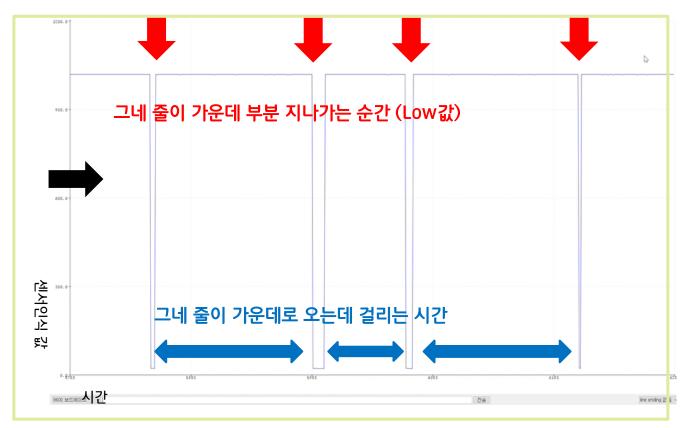
그네 옆 모습

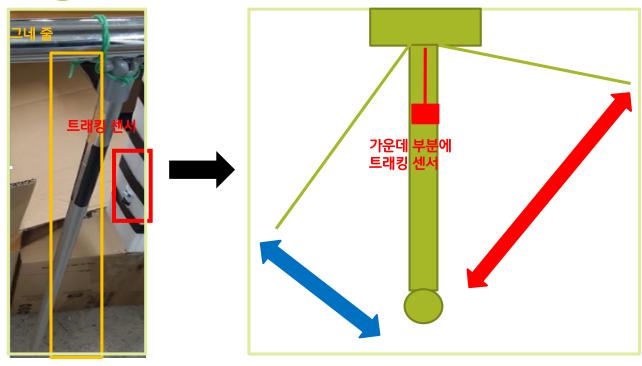


그네실험 모형 옆 모습

그네 옆 모습

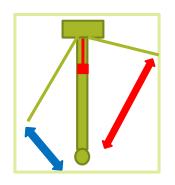






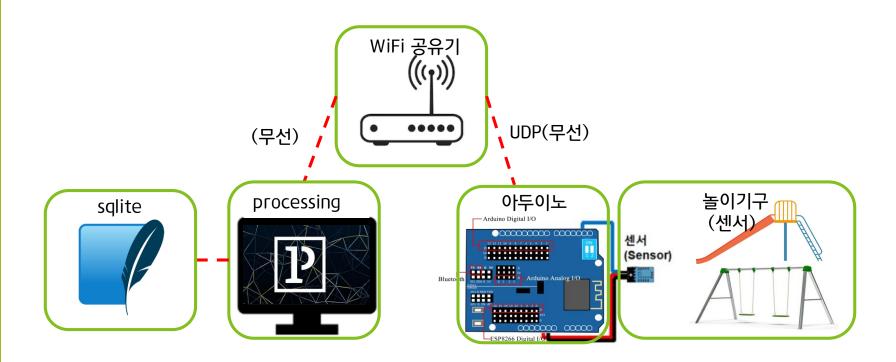
그네실험 모형 옆 모습

그네 옆 모습





시스템 구성도



구현 과정-통신

```
receive: "testUDP" from 10.200.20.167 on port 8100
[20-09-22 12:57:33.734 +0900] receive packet <- from /10.200.20.167, port:8100, length: 113
receive: "[{"name":"slide0","value":0},{"name":"slide1","value":1},{"name":"slide2","value":2},{"name":"slide3","value":3}]" from
10.200.20.167 on port 8100
[20-09-22 12:57:38.740 +0900] receive packet <- from /10.200.20.167, port:8100, length: 113
receive: "[{"name":"slide0","value":0},{"name":"slide1","value":1},{"name":"slide2","value":2},{"name":"slide3","value":3}]" from
10.200.20.167 on port 8100
[20-09-22 12:57:43.739 +0900] receive packet <- from /10.200.20.167, port:8100, length: 113
receive: "[{"name":"slide0","value":0},{"name":"slide1","value":1},{"name":"slide2","value":2},{"name":"slide3","value":3}]" from
10.200.20.167 on port 8100
[20-09-22 12:57:48.739 +0900] receive packet <- from /10.200.20.167, port:8100, length: 113
receive: "[{"name":"slide0","value":0},{"name":"slide1","value":1},{"name":"slide2","value":2},{"name":"slide3","value":3}]" from
10.200.20.167 on port 8100
[20-09-22 12:57:53.744 +0900] receive packet <- from /10.200.20.167, port:8100, length: 113
receive: "[{"name":"slide0","value":0},{"name":"slide1","value":1},{"name":"slide2","value":2},{"name":"slide3","value":3}]" from
10.200.20.167 on port 8100
```

UDP connection되고 있는 화면

구현 과정-DB

playground_slide

playground_Id Integer slide_id Integer

playground

playground_ld Integer name varchar playground_swing

playground_Id Integer swing_id Integer

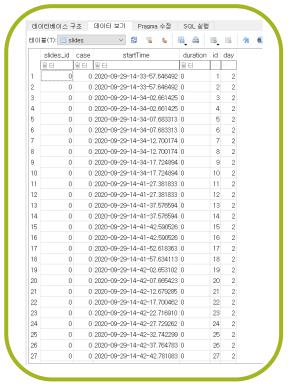
slide

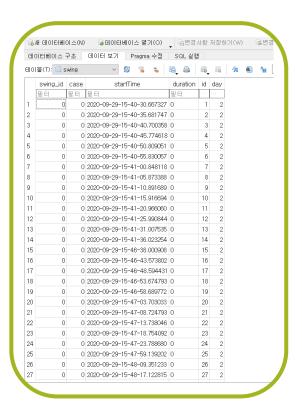
id Integer slides_id Integer case Integer startTime DateTime duration double day Integer

swing

id Integer swing_id Integer case Integer startTime DateTime duration double day Integer

구현 과정-DB





기대효과

사고 상황을 예방하기 위한 알림을 주어 사고발생률을 줄일 수 있다.

보호자들이 안심하고 아이들을 놀이터로 내보낼 수 있다.

놀이터 이용에 대한 실시간 정보 등을 제공 한다.

사용자가 직접 놀이터에 가지 않고도 사용자에게 놀이터에 관한 정보를 미리 알려 주어 놀이터 이용에 도움을 줄 수 있다.

놀이터의 시간에 따른 이용여부, 이용유형 등의 정보들을 수집, 분석하여 통계를 낼 수 있다.

추후 이러한 데이터들을 활용하여 시스템을 확장시킬 수 있다.

역할분담

팀원	담당 영역		
김소림	processing, server, DB		
현재정	JSON, 미끄럼틀과 그네, 제출자료작업		
이효정	미끄럼틀, 그네 arduino		

진행상황, 추후진행

월	화	수	목	금	토	일
				30 양천구 공모전 발표준비(온라인)	31 양천구 공모전 발표준비(30일에 완성 못하면)	1
2 양천구 공모전2차심사	3	4	5	6 SW창업경진대회 본선(수업시간) 계룡공모전준비(9일 17시 마감)	7	8 0캡스톤디자인경진 대회 준비-3분이내 동영상 등 (11일 15시 제출마감)
9	10	11캡스톤경진대회제 출 마감	12	13	14	15
16멘토링서류마감	17기술블로그 마감	18	19	20	21	22
23	24 포스터	25	26	27 최종발표(state diagram 추가)	28	29

감사합니다.