|  |
| --- |
| **1. 주제**  **AI기술을 이용해 사용자의 패턴을 분석한다.**  **그리고 이를 사람이 아닌 AI가 대신 눌러준다.**  **분반, 팀, 학번, 이름**  **가반, 몇팀, 20223079, 손준오** |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약**  **- 스마트폰을 사용하는데 있어 느낀 불편함을 AI기술을 이용해 줄인다.**  **- 이 기술로 손가락과 손목의 아픔을 줄이고 더 빨리 버튼을 누를 수 있게 될 것이다.** | **3. 대표 그림**  **- 스마트폰을 사용하다가 이런 기능이 있으면 편할 것 같아 생각해보았다.**  **- 내 손가락과 손목이 편해질 것 같다.**  <그림1> 스마트폰 마 |

|  |
| --- |
| **4. 서론**  **- 집에서 스마트폰을 사용하다보면 어느순간 손목이 아파올 때가 있습니다. 또 이 문제가 심해지면 병원에 가야할 정도입니다. 저 역시 최근에 스마트폰을 사용하다가 손에 무시가 갔습니다. 그래서 저는 어떻게 해야 손목이 아프지 않고 스마트폰을 사용할 수 있을까라는 문제에 대해 생각해봤습니다. 그 답은 “저 대신 행동하는 AI가 있으면 된다”입니다.** |

|  |
| --- |
| **5. 본론**  **- 먼저 뭘 만들지가 중요합니다. 그래서 제가 만들고 싶은 것은 손으로 입력하는 것을 대신하는 AI입니다. 즉 키보드가 아니라 화면 전체를 보는 것입니다. 그러기 위해 먼저 사용자의 손을 인식하는 기술을 가져야 합니다. 또한 인식된 손에서 패턴을 읽는 빅데이터 기술도 필요합니다. 이렇게 정제된 데이터들로 다음의 행동을 예측해 미리 움직이는 것입니다. 내가 아는 것은 빅데이터와 다음 행동 입력이니 파이썬을 이용해서 다음 행동 입력을 개발할 것이다.** |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  **- 인간은 자신이 불편할 때만 움직여 불편함을 해결한다. 나도 불편함을 느껴 아이디어가 떠올랐다.**  **AI기술로 스마트폰을 사용할 때의 불편함을 줄였으면 좋겠다. 우선 입력된 값에 따른 행동을 파이썬으로 구축하겠다.** |

**7. 출처**

[1] 이미지 출처 , https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021122822490002287