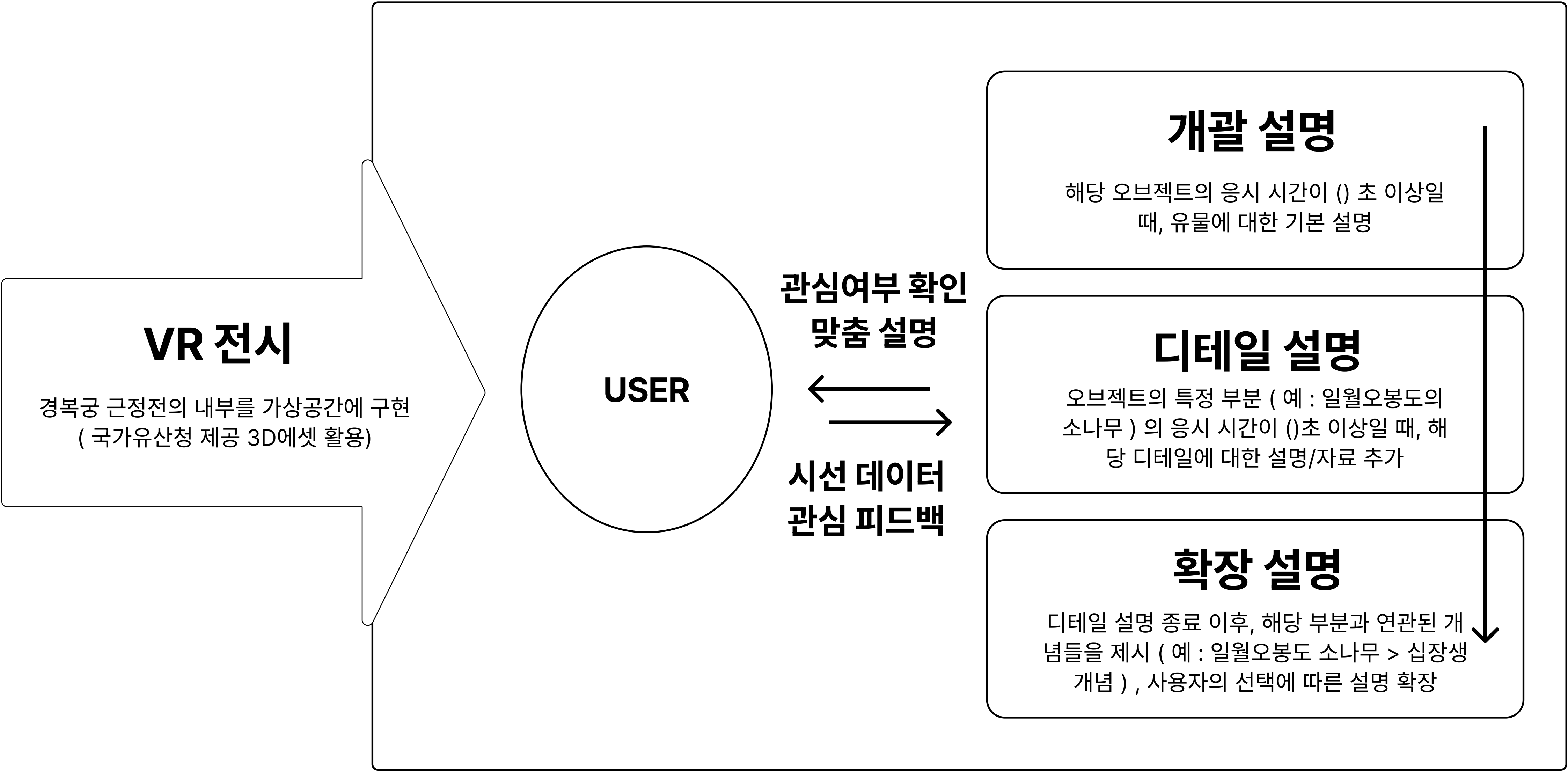


# 시선추적을 통한 관심도 기반 맞춤형 해설

2023-12274 디자인과 양지원 / 2025-1 머신러닝 디자인



## 확장 가능성

### 디테일 관심도 측정

실험에서 진행한 오브젝트 별 관심도 시간 측정에서 더 나아가, 하나의 오브젝트 안에서 디테일을 각각 colider 박스로 나눈 후, 실험 실행 가능

### 시스템 피드백 자동화

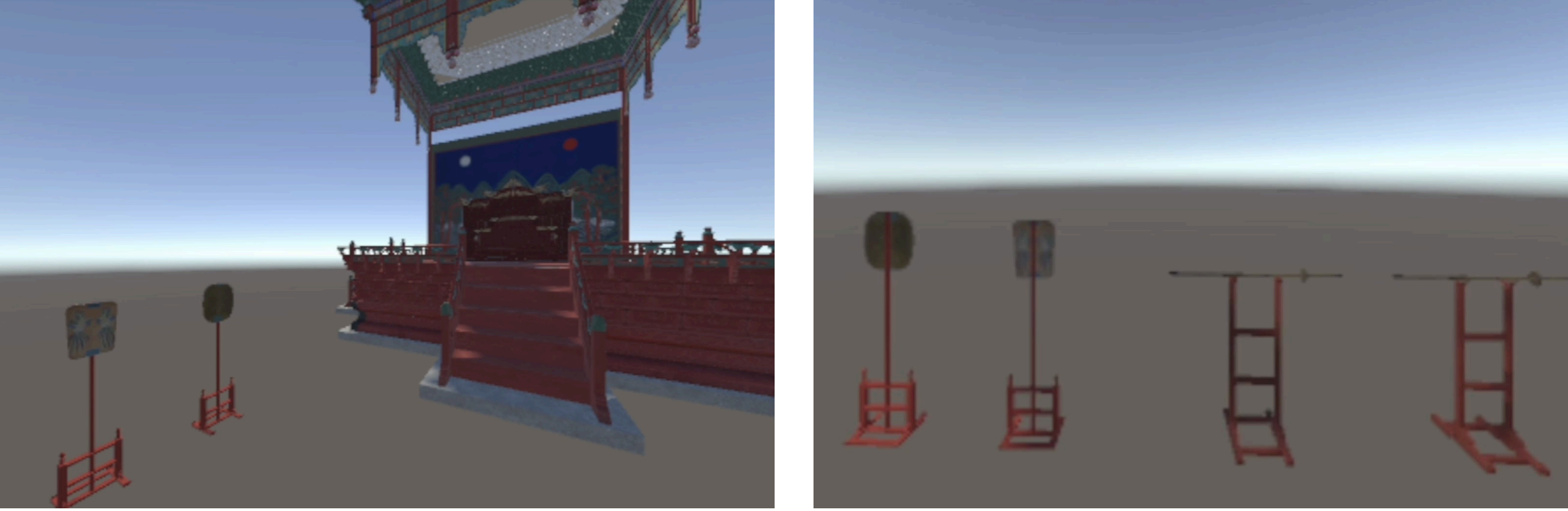
팝업 및 해설 UI 추가로 더 매끄러운 실험/전시 경험 설계

### 해설 범위, 깊이의 확장

GPT로 해설 생성 + TTS 시스템으로 오디오 아웃풋 끊기지 않고 지속되는 깊이 있는 탐구를 유도

## 머신러닝 실험

-방식: VR 전시 관람 + 시선 추적 + 사용자의 실시간 피드백 기록  
-사용 도구: Unity, Meta Quest / CSV 로그 파일 + 로지스틱 회귀



### WHAT

VR 기기를 사용한 가상 공간의 전시에서, 사용자의 관심도를 기반으로 한 맞춤형 음성 해설 UI

### WHY

- 몰입형 전시 환경의 정보 과잉 문제
- 관람자의 흥미를 기반 > '확산적 사고'

**\*\*확산적 사고(Divergent Thinking)\*\***: 주어진 자극에 대해 여러 방향으로 사고를 확장하여 다양한 아이디어, 해결책, 해석을 생성해내는 사고 방식.

### HOW

사용자의 관람 중 시선 방향,응시 시간 데이터를 기반으로 한 머신러닝

