회 의 록

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 팀명(팀번호): | Tonic | | | | |
| 회의일시: | 5월 1일 18:00~20:00 | | | | |
| 참석자: | 황보성우, 이준희, 박정민, 심민찬 | | | | |
| 장소: | 5공학관 Y5445 | | | | |
| 멘토링 일시: | | | | (멘토링 실시한 주에만 작성) | |
| 멘토링 참석자: | | (멘터링 실시한 주에만 작성) | | | **멘토명: 홍 성환 선배님**  **담당교수: 김 상균 교수님** |
|  | | |  | | |
| 회의안건 | | | | | |
| 1. 메인 페이지 UI 설정  2. 기계학습 사용 여부, 활용 방식 | | | | | |
| 회의결과 | | | | | |
| 1. 메인 페이지는 원안에서 색을 파스텔 톤으로 수정하는 것으로 합의하였다.  이유로는 원색 사용 시 눈에 피로감을 늘이고, 자칫 강렬한 색들 때문에 퍼즐이나 다른 부분들이 눈에 띄지 않을 것이라는 의견이 주를 이루었기 때문이다.  이 외에, 퍼즐을 붙이는 애니메이션을 조금 더 조절해서 조금 더 부드러운 느낌이 나도록 조절하기로 하였다.  이 외에도, 퍼즐을 모두 맞추었을 때 나오는 공유 창에는 모서리를 둥글게 하도록 하고, 그 뒤의 배경들의 색상은 페이스북에서 사진이나 동영상을 클릭했을 시 나오는 배경 색상으로 하기로 하였다.  2. 기계학습의 사용 여부에 대해, 문제점으로는 어떻게 활용할 것인가와 기준을 무엇으로 두어야 하나, 그리고 정해진 기간 내에 기계 학습을 이용해 이 프로젝트를 완성할 수 있느냐가 주 문제였는데, 가장 큰 문제로는 기간 상의 문제로 인해 기계 학습을 추가하느라 프로젝트를 완성시킬 수 없을 것 같다는 의견이 나와서 다시 보류하기로 하였다. 다음 회의 때에 추가적으로 회의를 진행하여 이 부분에 대해서 다시 의견을 나누고, 최종 결과를 프로젝트에 반영하기로 하였다. | | | | | |
| 조치사항 | | | | | |
| 1. 메인 UI 다시 완성(심민찬, 5월 8일까지)  2. 퍼즐 애니메이션 완성(이준희, 박정민, 5월 8일까지) | | | | | |
| 비고 | | | | | |
|  | | | | | |