

|  |
| --- |
|  |
| **한이음 ICT멘토링 프로젝트**  결과보고서 |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트명** | SOFI (SPORT ORIENTED FRIENDLY INTELLIGENCE) |

|  |
| --- |
| **요 약 본** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **팀 정보** | | | | | | | | | |
| **팀 명** | # 팀명 기재 | | | | | | | | |
| **팀구성** | **성명** | **소속** | | **부서/학과** | **직위/학년** | | **팀 사진** | | |
| **지도강사** |  |  | |  |  | | # 멘토, 멘티 등 팀 단체 사진 삽입 | | |
| **팀 장** |  |  | |  |  | |
| **팀 원** |  |  | |  |  | |
| **팀 원** |  |  | |  |  | |
| **팀 원** |  |  | |  |  | |
| **프로젝트 정보** | | | | | | | | | |
| **주제영역** | □ 건강 □ 생산성 □ 생활 □ 안전 □ 엔터테인먼트 | | | | | | | | |
| **기술분야** | □ 이동통신  □ 네트워크 | | □ 방송·스마트미디어  □ 전파·위성 | | | □ 기반SW·컴퓨팅  □ SW | | □ 디지털콘텐츠  □ 정보보호 | □ 융합서비스  □ ICT 디바이스 |
| **성과목표** | □ 논문게재 및 포스터발표 □ 앱등록 □ 프로그램등록 □ 특허 □ 기술이전  □ 실용화 □ 공모전(*공모전명* ) □ 기타( ) | | | | | | | | |
| **프로젝트명** | # 한이음 사이트에 개설된 프로젝트명과 동일하게 기재 | | | | | | | | |
| **프로젝트**  **소개** |  | | | | | | | | |
| **개발배경 및 필요성** |  | | | | | | | | |
| **프로젝트**  **주요기능** |  | | | | | | | | |
| **작품의 기대효과 및 활용분야** |  | | | | | | | | |

|  |
| --- |
| **(본문) 프로젝트 결과보고서** |

**Ⅰ.** 프로젝트 개요

가. 프로젝트 소개

* Watson API (Conversation) 을 사용하여 자연어를 처리하여, 사용자들의 질의에 응답하는 인지적인(Cognitive)인공지능 챗봇 (Chat-bot)
* 경기 일정, 선수 정보, 팀 정보와 같은 정보들을 제공.
* 이용도가 높은 카카오 톡을 인터페이스의 수단으로 사용하여, 활용 범위를 폭 넓게 함.
* 웹 크롤링 (Web Crawling / Web Cripping) 기능을 활용하여, 경기 결과 및 성적과 같은 실시간 변화에 대응 가능.

나. 개발배경 및 필요성

* EPL을 중심으로 해외 축구 경기에 대한 관심 증가.
* VOC (voice of customer) 와 같은 사용자들의 의견이나 선호도를 파악할 수 있는 Platform제작. 사용자들의 질의 응답을 분석하여, 스포츠 마케팅 등에 활용.
* Watson의 자연어 처리를 통하여, 사용자의 번거로운 검색 절차를 간소화하고, 사용자들이 원하는 정보를 얻기까지 시간을 획기적으로 단축. 도출된 결과를 통해 얻은 관심 정보를 공유하고, 의견을 나눌 수 있도록 함.

다. 작품 구성도

ㅇ

기 제작된 구성도로 가름.

**Ⅱ.** 프로젝트 수행결과

가. 주요기능

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | **기능** | **설명** |
| S/W |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| H/W |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

나. 프로젝트 개발환경

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **구분** | | **항목** | **적용내역** |
| S/W  개발환경 | OS |  |  |
| 개발환경(IDE) |  |  |
| 개발도구 |  |  |
| 개발언어 |  |  |
| H/W  구성장비 | 디바이스 |  |  |
| 센서 |  |  |
| 통신 |  |  |
| 개발언어 |  |  |

다. 장비(기자재/재료) 활용

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **번호** | **품명** | **작품에서의 주요기능** |
| *1* | *갤럭시S5* | - |
| *2* | *라즈베리파이* | - |
| *3* |  | - |
| *4* |  | - |

라. 프로그램 작동 동영상

*#URL(유튜브에 올려서 링크 – 프로그램 작동 되는 화면을 동영상으로 작성)*

ㅇ

ㅇ

마. 상세 이미지

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *(결과물 이미지)* | *(결과물 이미지)* | *(결과물 이미지)* |

바. 도출성과

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **□** | **논문게재 및 포스터발표** | 게재(발표)자명 | 논문(포스터)명 | 게재(발표)처 | 게재(발표)일자 |
|  |  |  | 2016. 00. 00. |
| **□** | **앱(APP)**  **등록** | 등록자명 | 앱(APP)명 | 등록처 | 등록일자 |
|  |  |  | 2016. 00. 00. |
| **□** | **프로그램**  **등록** | 등록자명 | 프로그램명 | 등록처 | 등록일자 |
|  |  |  | 2016. 00. 00. |
| **□** | **특허/실용신안**  **출원** | 출원자명 | 특허/실용신안명 | 출원번호 | 출원일자 |
|  |  |  | 2016. 00. 00. |
| **□** | **기술이전** | 기술이전기업명 | 기술명 | 금액 | 이전일자 |
|  |  |  | 2016. 00. 00. |
| **□** | **공모전** | 구분(교내/대외) | 공모전명 | 수상여부(출품/수상) | 상격 |
|  |  |  |  |
| **□** | **실용화** | *#실용화한 내용에 대한 구체적 작품설명* | | | |
|  | | | |
| **□** | **기타** |  | | | |
|  | | | |

*#입력한 도출성과에 대한 증빙자료 첨부*

**Ⅲ.** 프로젝트 수행방법

가. 업무분장

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **번호** | **성명** | **역할** | **담당업무** |
| 1 |  | 멘 토 |  |
| 2 |  | 지도교수 |  |
| 3 |  | 팀 장 | - |
| 4 |  | 팀 원2 | - |
| 5 |  | 팀 원3 | - |
| 6 |  | 팀 원4 | - |
| 7 |  | 팀 원5 |  |

나. 프로젝트 수행일정

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **구분** | **추진내용** | **수행일정** | | | | | | | | |
| **4월** | **5월** | **6월** | **7월** | **8월** | **9월** | **10월** | **11월** | **12월** |
| **계획** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **분석** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **설계** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **개발** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **테스트** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **종료** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **오프라인**  **미팅** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

다. 문제점 및 해결방안

ㅇ 프로젝트 관리 측면

ㅇ 작품 개발 측면

**Ⅳ.** 기대효과 및 활용분야

* 포탈사이트 (N사, D사 등) 에서 제공하는 실시간 중계 스포츠 채팅창에 add-on / plug-in 형태로 서비스를 제공하여, 사용자의 정보 편의성을 증진.
* 사용자들의 질의를 분석하여 쌓인 빅 데이터를 분석하여, 연간 축구 관련 업계에 데이터 제공. 스포츠 마케팅 전략 등에 활용 가능.
* 축구뿐만이 아니라 다른 인기 스포츠인 야구, 골프, 테니스 등에도 적용이 가능한 플랫폼으로서의 역할 기대.
* 승률 분석, 향후 경기 결과 예상, 선수 성적 검토 등으로 스포츠 토X와 같은 서비스에도 활용 가능.

**Ⅴ.** 참고자료

가. 참고 및 인용자료

ㅇ IBM bluemix

ㅇ

[별첨] 한이음 ICT멘토링 프로젝트 산출물

