









회의록

조 명 : 라쿠라쿠(2조)

일 시	2019. 01. 09(수)	장 소	본관 427호
의 제	머신러닝 적용가능성 여부 와 게임 컨텐츠 구체화		
주 요 내 용 (요 약)			
1. 서비스 목표			
- 사용자가 감성이입을 할 만큼 강아지가 매력적이어야 함.			
- 게임 자체에 재미있는 경쟁요소가 있어야함.			
2. 머신러닝			
- 객체인식의 정확도가 낮아도 된다.			
- 음성을 통해 강아지의 이름 학습			
- 음성을 통해 사전에 정의된 행동(앉아, 누워, 땡! 등)의 트리거 명령어 학습			
- 사용자가 찍은 사진에 강아지가 반응			
- 이미지를 통한 객체인식 기술검증			
- 사진 이외의 텍스트, 음성 등을 통한 다양한 학습 컨텐츠 구상 해오기			
3. 게임			
3.1 경쟁 컨텐츠			
- 특정 지점을 강아지들이 차지할 수 있는 영역으로 지정 하고 경쟁			
- 달리기 등 강아지들이 할 수 있는 게임으로 경쟁			
- 1대1 이외의 경쟁방식 생각하기			
- 경쟁 컨텐츠의 보상, 이점 구체화			
- 시즌제 게임			
3.2 강아지 키우기			
- 강아지의 스탯 구체적으로 정하기			
- 주기적으로 운동을 하지 않으면 강아지가 사용자의 행동에 반응하지 않음			
- 강아지를 학습시킬때는 간식이 필요함(간식은 상점에서 구매)			
3.3 산책			
- 산책을 통해서 게임 제화 획득			
- 퀘스트 등을 통해서 데이터 수집 (한강의 사진을 찍으시오, 나무의 사진을 찍으시오 등)			
- 개가 산책경로를 추천하거나 선택			
4. 기타			
- 사용자의 행동패턴을 기록하여 빅데이터화			
- 강아지를 AR로 표현			
- 강아지와 함께하는 컨텐츠 추가			
- 개발시 조원의 역할분담			
- 강아지의 졸업, 파양 시스템			

P M 교수의견	
참석자 : 김도영. 	참석자 : 김가연 
참석자 : 김희영 	참석자 : 류경호 
참석자 : 송주현 	참석자 : 
P M 교수 : 최능현 	담당교수 : 박성철 

2019. 1. 21