

융합 프로젝트 주차별 보고서

팀	팀명	빌드업 (Build-Up)	
	팀원	팀장	박인영 (AI)
		팀원	이재욱(AI) 강수현(XR), 고현서(XR) 박대렬(CRE), 조한나(CRE)

기간	11월 3주차 (22.11.21 ~ 22.11.27)
프로젝트명	Sleepywood
진행사항	<p>● 베타 프로젝트 진행</p> <p>(1) 기획</p> <ul style="list-style-type: none"> - APP : UI / UX 디자인 - 핵심 기능 추가 보완 (컬렉션 / 공유랜드) - 파트별 역할 조정, 진행 사항 파악, 레퍼런스 정리 및 규칙 제정 - 발표 자료 및 기획안 작성 - QA <p>(2) 모델링</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tree 텍스처 제작: leaves, bark, bush, sprout - UserCustomLand 제작 - 라이트 및 환경 세팅 <p>(3) XR</p> <ul style="list-style-type: none"> - UI 구현 - Health Data에 따른 나무 파라미터 적용 (나무가지 개수, 나뭇잎 개수, 상한 잎 group, 나뭇잎 width, 중력, 나무 두께, 나무 scale) - Health Data 가시화 : Tree 성장 - UserInteraction 및 포톤 네트워크 연결 : 랜드 방문 / 초대 / 이모티콘 - Developer Mode 간략화 <p>(4) NETWORK</p> <ul style="list-style-type: none"> - 네트워크 서버 구축 - 데이터베이스 설계 - 웹 개발 : NFT shop / DashBoard

	<ul style="list-style-type: none"> - API 문서화 <p>(5) AI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unity, Watch OS 수면 데이터 연동 - Multi-modal AI 모델 배포 - 수면,건강 데이터 판별을 위한 규칙 제정 & 나무 성장 매커니즘 설계 (Health Data Analysis to Tree Growth Mechanism) - 수면 데이터 고려 사항 탐색 : Data Fragmentation / Data Missing / Data Fragmentation: External Source / Data Format / Data Sync Time - 문제 해결을 위한 수면 detection: 수면 중 수면 여부 판단을 위한 계획 설정 / CoreMotion 가속계, 기성 ML
<p>활동결과</p>	<p>주제</p> <p>[생활/건강] 스마트워치의 센서를 활용한 현실반영 메타버스 건강관리 앱</p>
	<p>프로젝트 이미지</p> <p>● 나무 차별화 설정 및 추가보완</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tree 영역별 texture 추가 생성: 다양한 사용자들의 각기 다른 생체 데이터, 각기 다른 나무 생성을 위함 (예술성, 차별성, 고유성 확보) <p>(1) Textures - 차별적 비율로 결정</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bark (10) - Sprout (10) <ul style="list-style-type: none"> → Leaf Shape Group 4개 중 랜덤 선택: Sprout Generator - Sprout Seeds - Group 추가 → Leaf Shape Group 4개 중 랜덤 선택: Shape Group 안에서 색깔의 조합은 확률적으로 뽑힘 <ul style="list-style-type: none"> - 50% / 20% / 15% / 10% / 5% <p>(2) Shape(4) - 랜덤 결정</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basic - Oak - Sakura - DR <p>● 기능 고도화</p> <p>(1) WEB: 마켓플레이스 / DashBoard</p> <ul style="list-style-type: none"> → depth 별 핵심 기능 추가 <p>(2) 다중사용자환경: 공유랜드 / 방문 타입 계산</p> <p>(3) Web에서 구매한 asset - Unity 연동 받아오기</p>

● 작업 예시 이미지



다음주
활동 계획

- 베타 프로젝트 마무리, 최종 발표

2022. 11. 27