

## 도보 내비게이션, 도비

팀명 SRP

팀원 박준규, 류윤하, 성호재

지도교수 김미희 교수

### 목적 및 필요성

봐야만 하는 도보 안내, 불편하지 않으셨나요?

지도 앱을 이용하여 길을 찾아가갈 때 눈이 불편한 시각장애인, 거동이 불편한 환자 뿐만 아니라 비장애인들도 휴대폰을 보면서 이동해야 하는 불편함  
한겨울에는 손이 시리어 휴대폰을 들고 다니기 힘들

아니, 그래서 어디라고?

상대방과 자신의 위치가 다를 때 위치를 정확히 알지 못해서 상대방에게 찾아가기 어려운 경우 존재

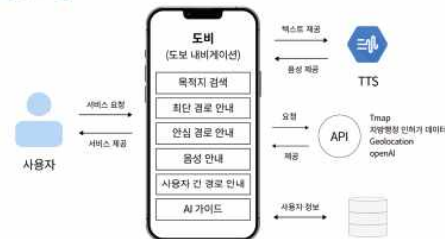
저 골목... 너무 무서운데...

범죄율이 높은 어두운 밤 귀갓길과 많은 골목에서 생기는 불안함

→ 이러한 불편한 문제점들을 없애고 더 안전하고 편안한 길 안내가 되도록 하자!

### 과제 해결방안 및 수행과정

[개요도]



[해결방안 및 수행과정]

수행과정	해결방안
최단 경로 안내	Tmap에서 제공하는 도보 경로 데이터의 문장을 파싱하여 자연스러운 안내로 변환
안심 경로 안내	지방행정 인허가 데이터의 CCTV 데이터를 이용하여 CCTV 밀집구역을 경로 설정
음성 안내	Google Text-To-Speech를 이용하여 텍스트를 음성으로 변환
사용자 간 경로 안내	서로의 위치를 목적지로 설정하여 경로 안내 및 두 사용자의 실시간 위치 표기
AI 가이드	OpenAI의 ChatGPT API를 이용하여 목적지에 대한 안내를 받아서 출력

### 작품 사진



### 기대효과

#### 1. 자유로운 두 손!

음성으로 출력되는 경로 안내 덕분에 휴대폰을 들고 보지 않고 편안하고 안전하게 이동 가능

#### 2. 빠르게 또는 안전하게

평소에는 최단 경로를 이용하여 목적지까지 빠르게, 때로는 안심 경로를 이용하여 보다 안전하게 이동 가능

#### 3. 아하, 여기에 있다는 거구나

사용자 간 경로를 이용하여 서로의 실시간 위치를 공유할 뿐만 아니라 쉽게 찾아가길 수 있음

#### 4. 여기가 이런 곳이었다니

목적지에 도착했을 때 AI 가이드를 이용하여 목적지에 대한 정보와 주변 볼거리를 제공받을 수 있음

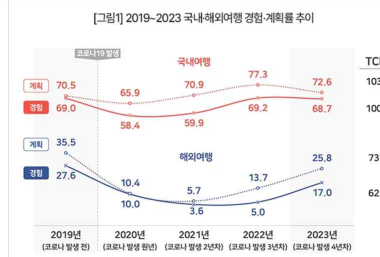
# (컴퓨터응용수학부 SS전공) 트래픽 (AI 여행 플래너)

팀명 : 픽할래

팀원 : 노현비, 인태영, 김진우

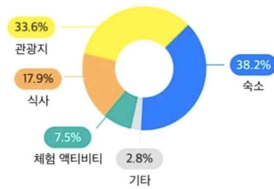
지도교수 : 김미희

## 목적 및 필요성



코로나 팬데믹 이후 여행을 계획하는 사람 ↑

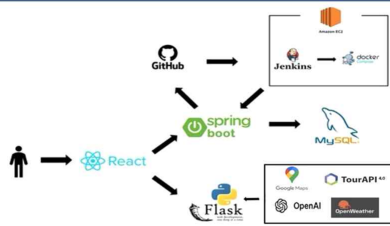
여행 계획 시 가장 중점을 두는 부분은?



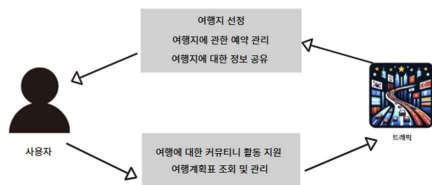
필요한 여러 정보를 하나의 플랫폼에서 해결하자!

## 과제 해결방안 및 수행과정

### 시스템 구조도

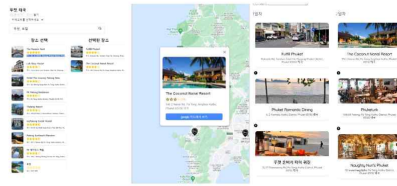


### 시스템 흐름도

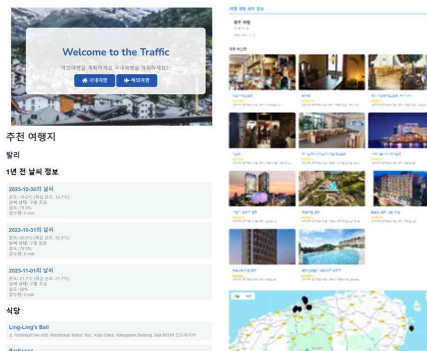


## 작품 사진

### 여행 플랜 작성



### 여행지와 그에 맞는 여러 정보 출력



## 기대효과



개인화된 여행지 추천  
예산과 날짜에 맞는 여행지를 제안



후기와 관광지 정보를 통합 제공  
여행자 계획 수립을 돕고 사용자 경험 증대



재휴 및 광고 수익화  
데이터와 사용자 기반을 확장



효율적인 여행 계획  
하나의 플랫폼에서 여러가지 계획을 작성

## 냉장고 식품 관리 및 레시피 추천 앱 : 냉장고 털어먹기

팀명 냉털

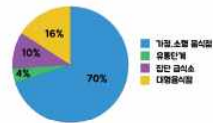
팀원 민경준, 이라영, SALOKHIDDINOV FAKHRIDDIN

지도교수 김미희 교수

### 목적 및 필요성

현대인의 냉장고 관리 문제!

- 냉장고 속 식품을 효율적으로 관리하지 못해 **음식물 낭비가 증가**
- 특히 가정과 소형 음식점에서 **70%의 낭비**가 발생



우리 앱, 어떻게 해결할까요?

- 영수증 인식을 간편하게 식품 관리
- 보유 재료 기반 레시피 추천으로 활용도 UP
- 낭비 절감으로 비용 절약

### 과제 해결방안 및 수행과정



#### 1. 냉장고 관리



영수증 사진을 전송하여 OCR로 텍스트를 인식하고, 식품 정보를 데이터베이스에 저장한 후 사용자가 손쉽게 조회



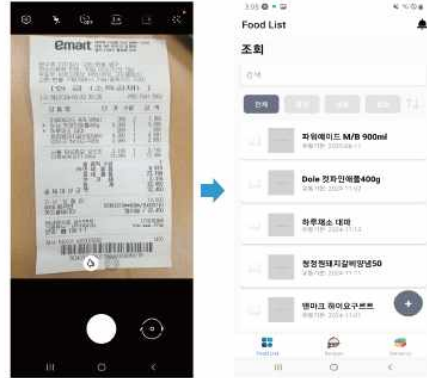
소비 식품 정보를 바탕으로 통계 그래프와 소비 분석을 제공하여 사용자의 소비 패턴을 시각화

#### 2. 레시피

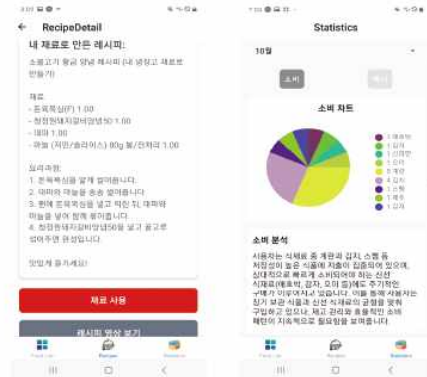


사용자가 레시피를 검색하고, 보유한 재료에 맞춰 레시피를 추천

### 작품 사진



<식품 등록>



<레시피 추천>

<소비 습관 분석>

### 기대효과

- 효율적인 식품 관리**  
영수증 인식을 통해 식품을 간편하게 등록하고, 보유 재료를 한눈에 파악
- 음식물 낭비 감소**  
보유한 재료를 최대한 활용하여 음식물 낭비를 줄이고 자원을 절약
- 맞춤형 요리 지원**  
보유 재료에 맞춘 레시피를 추천하여 요리 계획을 간편하게 세우고 준비 시간 절약

## 미술작품 인공지능 도우미 ArtPartner

팀명 Flow Away

팀원 박준수, 박선주, 이창민

지도교수 김미희 교수

### 목적 및 필요성



취미 활동으로 미술을 택하는 사람이 증가하지만 미술 학원은 많은 시간과 비용을 요구함. ArtPartner는 시를 활용해 이러한 문제를 해결하고, 보다 낮은 비용으로 개인에 맞는 미술 학습을 할 수 있도록 돕고자 하였음

### 시스템 개요도



### 과제 해결방안 및 수행과정

#### [작품 분석 및 개선]



사용자가 입력한 작품을 시가 분석 작품 내 사용된 기법과 요소들을 인식

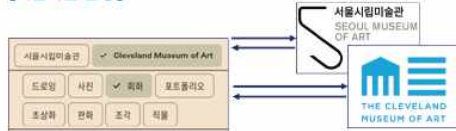
작품의 개선 방법을 시가 분석하여 추천 관련 YouTube 동영상 제공

#### [연습용 도안 생성]



사용자가 원하는 태그 항목을 선택해 주제를 정할 수 있고, 직접 입력도 가능

#### [미술작품 감상]



사용자가 미술적 영감을 받거나, 참고하기 위해 미술관 작품들을 관람. 서울시립미술관, Cleveland 미술관 소장품 정보 확인 및 작품 감상

### 작품 사진

#### [작품 분석 & 개선 방법 기능]

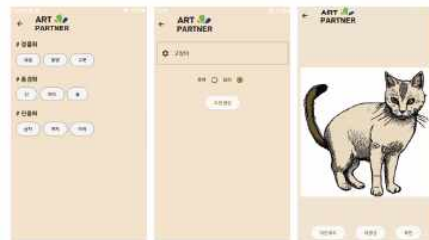


입력 화면

작품 분석 기능 결과 화면

개선 방법 기능 결과 화면

#### [연습용 도안 기능]



연습용 도안 기능 입력 화면

연습용 도안 기능 결과 화면

#### [미술작품 감상 기능]



미술작품 감상 기능 입력 화면

미술작품 감상 기능 결과 화면

### 기대효과

- 쉬운 조작과 접근성으로 인공지능 기술 보편화
- 미술 학원 및 온라인 강의에 대한 비용 절약
- 사용자의 작품에 대한 직접적인 피드백으로 예술적 역량 향상
- 시가 인간의 창작 활동을 저해한다는 부정적 인식을 개선



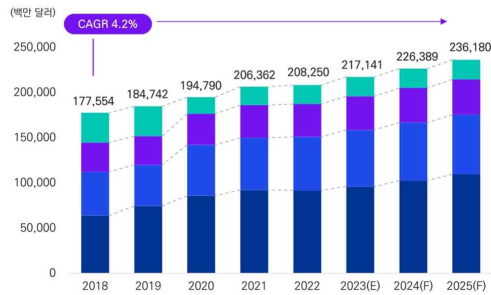
(컴퓨터공학과)

# 3D RPG 게임 Tower of Trials

팀명 : ToT    팀원 : 김민근, 김기현, 유승종    지도교수 : 김삼근

## 목적 및 필요성

글로벌 게임 시장 규모 및 비중 추이



최근 몇 년간 게임 산업의 급격한 성장과 더불어 게임 이용률이 꾸준히 증가하고 있다. 현대 사회에서 게임은 단순한 여가 활동을 넘어, 다양한 경험을 제공하는 미디어로 자리 잡았다.

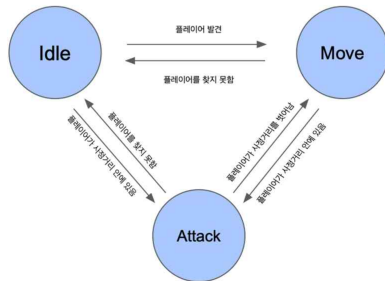
특히 3D RPG 장르는 몰입감 있는 스토리와 상호작용을 통해 사용자에게 독특한 경험을 제공하며 게임 이용자의 관심을 끌고 있다. Tower of Trials는 이러한 트렌드에 맞춰 플레이어에게 도전적인 시나리오와 캐릭터 성장의 재미를 제공하는 3D RPG 게임을 개발하는 것을 목적으로 제작 하였다.

## 과제 해결방안 및 수행과정



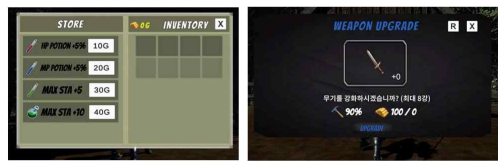
비교적 낮은 사양에서도 원활하게 작업할 수 있고, 접근성과 다양한 학습 자료 덕분에 효율적인 개발이 가능하여 Unity를 선택하였다.

게임을 개발하는 과정에서 팀원들이 모두 개발 파트라 캐릭터 모델링, 애니메이션 등의 아트 작업을 진행하기 어려웠다. 이를 보완하기 위해 Unity Asset Store를 적극 활용하여 게임의 시각적 요소를 효율적으로 구현했다.



Tower of Trials에서 몬스터의 동작은 FSM(finite-state machine) 방식을 기반으로 구현되었다. 몬스터의 다양한 상태(ex: Idle, Attack)를 효율적으로 관리하기 위해 추상 클래스를 사용하여 기본적인 상태 로직을 정의하고 이를 상속받아 각 상태에 맞는 동작을 오버라이딩하여 구체화하였다. 이 구조를 통해 상태 전환이 유연하고 유지 보수가 용이한 코드를 작성할 수 있었다.

## 작품 사진



## 기대효과

여러 개의 지역과 다양한 컨셉을 주제로 개발한 게임이기에 하나의 게임 내에서 다양한 재미를 찾을 수 있다. 많은 사람들이 이 게임을 플레이하여 잠시나마 현대 사회의 스트레스를 해소하고 재미를 느끼기를 기대한다.

# (소프트웨어&서비스컴퓨팅) (취업의 요정)

팀명 : 요정단

팀원 : 김범수, 이상억, 정세욱

지도교수 : 김삼근

## 목적 및 필요성

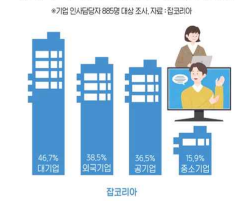
### PROBLEM 1

**대졸 이상 취업률**  
단위: %  
자료: 교육부, 한국교육개발원  
2020년 12월 31일 기준



### PROBLEM 2

**기업별 비대면 채용방식 도입 현황**  
\*기업 인사담당자 888명 대상 조사, 자료: 잡코리아



## SOLUTION



취업을 하락, 비대면 채용 상승

↓

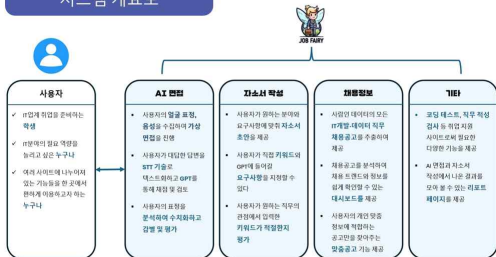
취업의 요정 솔루션

↓

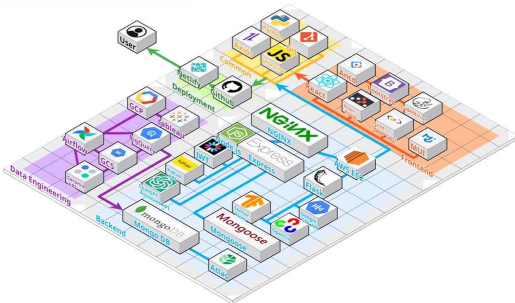
취업 경쟁력 상승

## 과제 해결방안 및 수행과정

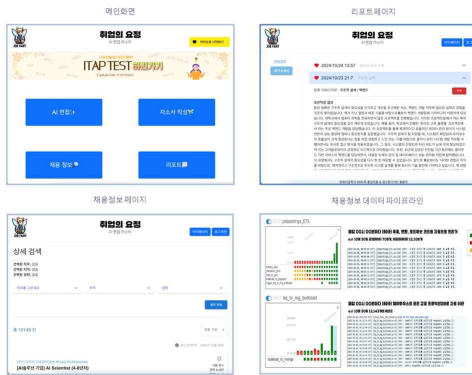
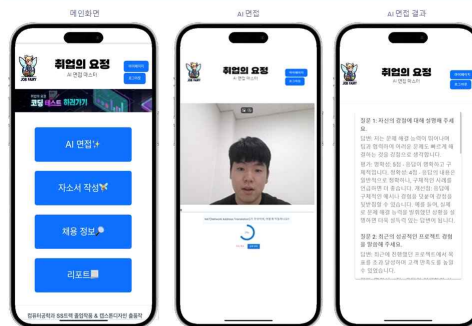
### 시스템 개요도



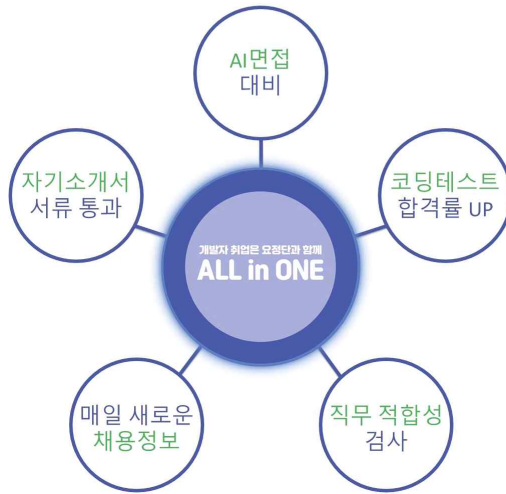
### 시스템 아키텍처



## 작품 사진



## 기대효과



# Korea Easytour

팀명 : Korea Easytour

팀원 : 김승민, 우상용, 성준현

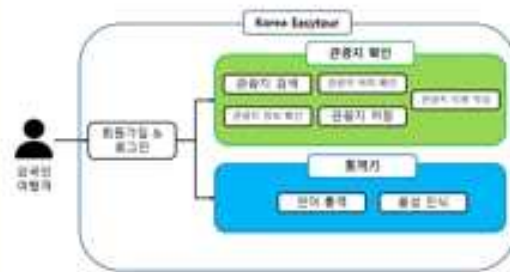
지도교수 : 김삼근

## 목적 및 필요성

Korea Easytour는 한국에 처음 방문하는 외국인들을 위해 특정 지역의 관광지를 검색 및 소개를 할 수 있도록 해주고 편의성을 위해 다양한 나라의 언어를 지원해준다.

여행하면서 느낄 수 있는 어려움들의 해소를 위한 웹앱이다. 또한 한국 관광지의 홍보를 직, 간접적으로 해줄 수 있고 관광지로 이동할 때 도움을 받을 수 있다.

외국인이 여행하면서 사용하는 기능들(길 찾기, 통역 등)을 하나의 웹앱에 합침으로써 Korea Easytour 웹앱의 편의성도 기대해 볼 수 있다.

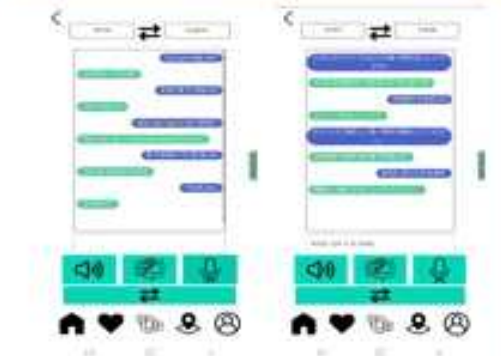


## 과제 해결방안 및 수행과정



요구사항	해결방안	과정
로그인 기능	JWT 사용	- 회원정보를 확인 후, JWT를 사용하여 로그인 가능함 인증
관광지 검색 및 지도 확인 기능	Taxi API, ChatGPT 2.5-Turbo model 사용	- 사용자가 입력한 관광지의 위치를 통해 Taxi API를 사용하여 경로, 관광지, 목적지 등에 관광지에 대한 정보를 2D-Taxi 모델을 사용하여 출력
통역 및 정보 제공 기능	ChatGPT API, TTS, Whisper model 사용	- 사용자가 입력한 TTS 모델을 사용하여 텍스트로 변환 - 텍스트를 구글 번역 API로 번역 - 입력한 텍스트를 Whisper 모델을 사용하여 음성으로 변환
레이저 맵으로 위치 기능 제공	구글 번역 API 사용	- 레이저 맵 또는 텍스트를 사용하여 요구해 목적지 주변 지역 API로 번역
지도 기능 제공	구글 지도 API 사용	- 구글 지도 API를 사용하여 사용자가 입력한 관광지의 위치를 확인

## 작품 사진



## 기대효과

한국에 처음 방문하는 외국인 관광객들이 관광지에 대한 정보를 쉽게 얻을 수 있다.

한국의 관광지를 외국인 관광객들에게 홍보할 수 있다.

통역 기능으로 의사소통에 도움을 받을 수 있다.

다양한 관광지의 위치를 쉽게 파악하고 이동하는데 도움을 받을 수 있다.

## PEEPS : 인증 기반 커뮤니티

팀명 PEEPS

팀원 오혜경, 엄현준, 류수연

지도교수 김삼근 교수

### 목적 및 필요성

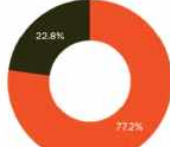
성인 남녀 3명 중 1명, SNS 이용 피로도 높다

\* SNS 이용 피로도는 SNS를 사용한 사람 중, 얼마나 피로감을 느끼는지를 나타내며, 100점 만점에 0점(아무것도 느끼지 않음)에서 100점(매우 피로함)까지의 점수를 나타냅니다.



JOBKOREA x albamon

SNS에서 허위 정보 접촉 경험 여부



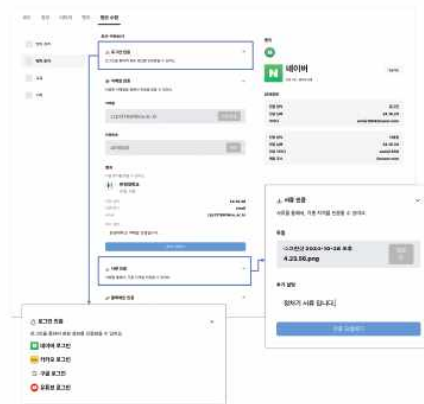
- PEEPS는 인증 기능을 통해 이용자에 대한 신뢰성을 부여하여, 이용자들이 다양한 가치 있는 정보를 안전하게 얻을 수 있도록 돕습니다.
- 또한 신뢰할 수 있는 인증 기반 커뮤니티를 구축하여, 모든 사람이 안전하고 효율적으로 소통할 수 있는 환경을 제공합니다.
- SNS 이용자 9명 중 1명이 필요 없는 정보로 인해 피로를 느끼고, 77%가 허위 정보를 접촉한 경험이 있다고 얘기했습니다. 우리는 알게 모르게 일상에서 가짜 뉴스를 접하는 일이 많아졌고, 이를 변별하는 것은 개인의 과제가 되었습니다.
- 이러한 문제 인식에서 출발하여 인증 기능을 통해 허위 정보로 인한 신뢰 비용을 줄이고, 이용자들이 안전하고 신뢰할 수 있는 환경에서 네트워킹하도록 돕고자 고안하였습니다.

### 작품 사진



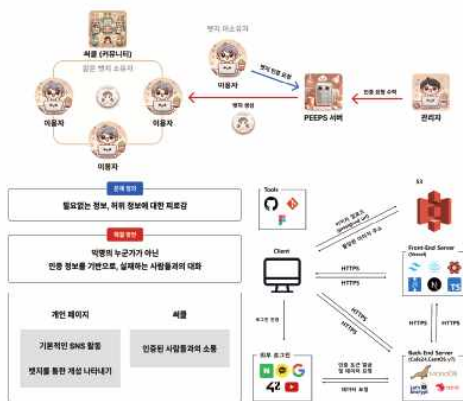
<개인 페이지>

<정보 탭>



<인증페이지>

### 과제 해결방안 및 수행과정



### 기대효과

- 1. 신뢰성 확보**  
인증된 정보를 통해 이용자의 신뢰성을 높이고, 허위 정보로 인한 신뢰 비용을 줄입니다.
- 2. 효율적인 네트워킹**  
신뢰할 수 있는 이용자들 간의 네트워킹을 통해 효과적인 정보 교류와 협업 기회를 제공합니다.
- 3. 개인정보 보호**  
이용자는 자신이 공개하고자 하는 정보만 선택적으로 공개할 수 있어 개인정보 보호가 강화됩니다.
- 4. 프로페셔널 이미지 강화**  
인증 배지를 통해 자신의 전문성을 시각적으로 표현할 수 있어, 구직자와 프리랜서의 경쟁력을 높입니다.
- 5. 채용 효율성 향상**  
채용 담당자는 인증된 정보를 바탕으로 신뢰할 수 있는 인재를 쉽게 선별할 수 있어 채용 과정의 효율성이 증대됩니다.

# 컴퓨터공학과 오늘>AboutToday

팀명 : 기가막히조

팀원 : 유찬영, 심동훈, 김진형

지도교수 : 김삼근

## 목적 및 필요성

### [개발시스템의 목적]

우리의 개발 시스템은 AI 일기장을 통해 사용자들이 언제나 자신의 이야기를 들어주는 친구와 같은 AI와 소통할 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.

이를 통해 사용자들은 대화를 바탕으로 일기를 쓰고, 자신과 유사한 경험을 가진 다른 사람들과 대화하면서 쌓인 스트레스를 조금이나마 해소할 수 있습니다.

또한, 매일 쓴 일기들을 통해 지나간 날들을 기록하고, 그것들을 다시 되돌아볼 수 있도록 하고, 이를 통해 사용자들은 자신의 이야기를 원활하게 수정하고, 더 풍부하게 표현할 수 있게 됩니다.

### [필요성]

현대인의 생활	현시대의 문제	해결 방안
인터넷, SNS의 사용량 급증 주변 사람들과 대화 단절 정형화된 하루	>> 자신의 하루를 돌아볼 수 있는 시간 부족. >> 인간 관계에 대한 스트레스 증가.	>> 일기를 통한 자신의 하루를 돌아보며 기록. 채팅을 통한 대화로 스트레스 해소 가능.

## 과제 해결방안 및 수행과정

### 1. AI와 채팅을 통한 일기 생성 (챗봇)

모델을 직접 구현하고 파인 튜닝하여 개발하려 하였으나 GPU환경 문제로 해결할 수 없었습니다. 그래서 ChatGPT API를 사용하여 프롬프트 엔지니어링을 학습하며 AI를 잘 사용할 수 있는 기술력을 증진시키고, 다양한 프롬프트 기법을 사용해 성능 향상에 성공하였습니다.

### 2. 유저간 채팅 (소켓 구축)

유저간 실시간 대화 및 알림이 많아 하기 때문에 WebSocket을 이용해 서버와 클라이언트 간의 소켓 구축을 하였습니다.

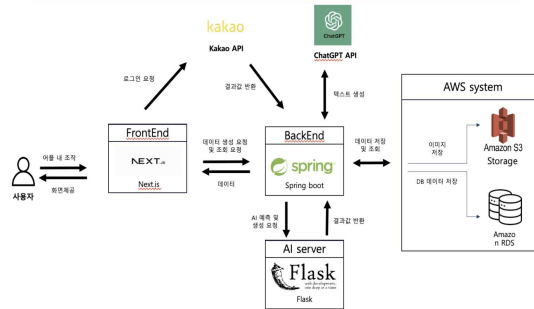
### 3. AWS (Amazon Web Services) 적용

AWS의 ECS, RDS, S3 등을 활용하여 저장공간 연동 및 보안 기술을 적용하고 확장 가능한 인프라에서 안정적이고 효율적인 개발 시스템 구축 경험을 가질 수 있습니다. 많은 기업에서 실제로 사용하고 있으며 이 경험을 통해 CI/CD기능을 활용, 배포의 자동화 경험을 해볼 수 있습니다.

### 4. 수입창출 구조 학습

어플리케이션의 특성상 광고 수입은 필수적입니다. 그렇기 때문에 광고수입을 내는 어플리케이션 개발 경험을 갖기 위해 카카오 애드핏을 적용해보고 수입창출 경험을 가져보려고 합니다. 광고를 홍보할 상단에 배치하여 사용자에게 노출되게 하거나 서비스를 이용하고자 할 때 사이에 광고를 노출하게 하는 전략 등을 고려해보았습니다. 광고 외의 추가 수익 모델도 고려해보고 있으며, 다양한 수익화를 위한 사용자 피드백을 수집해볼 계획입니다.

## 작품 사진



### FrontEnd :

- Next.js를 이용해 개발, 카카오 API를 통해 로그인 기능을 구현하였습니다.

### Backend :

- 단편한 웹 개발 프레임워크인 SpringBoot를 이용해 개발, ChatGPT API와 Bert모델을 구현한 AI Server, 그리고 아마존의 AWS(Amazon Web Service)의 Amazon S3 Storage를 통해 사용자가 전송한 이미지를 저장하고, Amazon RDS를 통해 DB를 구축하였습니다.

## 기대효과

### 1. 개인 맞춤형 일기 서비스 제공

사용자는 AI와 채팅을 통해 하루 요약 일기를 생성하거나 직접 일기를 작성할 수 있습니다. 이를 통해 사용자는 자신의 감정과 경험을 기록하고, 일상을 더욱 의미 있게 만들 수 있습니다.

### 2. 사용자 만족도 향상

감정 분석을 통해 사용자가 작성한 일기 내용을 이해하고, 해당 감정을 식별하여 관련된 채팅 상대를 매칭함으로써 사용자의 요구에 더욱 부응할 수 있습니다. 이를 통해 사용자들은 더 나은 사용 경험을 가질 수 있습니다.

### 3. 정서적 지원 제공

감정 분석을 통해 사용자들이 특정 감정을 경험할 때 적절한 지원을 제공할 수 있습니다. 예를 들어, 슬프거나 우울한 감정을 갖는 사용자에게는 위로나 조언을 주는 채팅 상대를 매칭하여 정서적 지원을 제공할 수 있습니다.

### 4. ChatGPT API를 활용한 일기 분석

ChatGPT API를 활용하여 작성된 일기를 분석하여 시로 작성하거나 행동을 추천합니다. 이를 통해 사용자들은 자신의 일상을 더 깊이 있게 이해하고, 행동을 개선하는 데 도움을 받을 수 있습니다.

### 5. 개인화된 서비스 경험

사용자들은 개인화된 서비스 경험을 얻을 수 있습니다. 자신의 감정을 이해하고 공유할 수 있는 플랫폼을 통해 더 나은 사용자 경험을 제공받을 수 있습니다.

### 6. 감정의 시각화

작성된 일기의 감정 상태를 이모티콘으로 표현함으로써 감정을 시각적으로 파악할 수 있습니다. 이를 통해 사용자는 자신의 감정을 더욱 쉽게 이해하고 공유할 수 있습니다.

# 컴퓨터응용수학부 소프트웨어&서비스컴퓨팅 전공

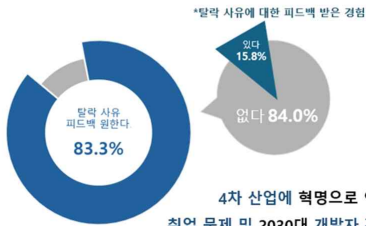
## VIEW

(개발자 면접 연습 서비스 앱)

팀명 : 코그니티브 팀원 : 정찬혁, 정현규, 최종윤 지도교수 : 김숙연 교수님

### 목적 및 필요성

구직자 83%, 탈락사유 이유 몰라  
피드백 받은 경험 16% 불과



4차 산업에 혁명으로 인한  
취업 문제 및 2030대 개발자 전문성 증가  
추세에 따라 개발자 면접 안내 앱  
서비스가 필요하다!

### 과제 해결방안 및 수행과정

#### 개발자 면접 서비스 과정

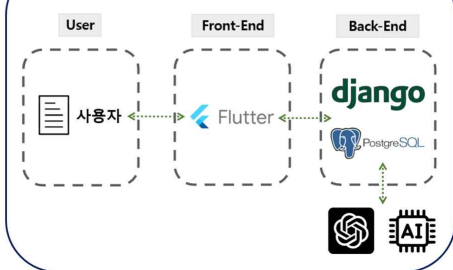


ChatGPT를 활용한 문제  
풀기 학습 기능 제공!  
ChatGPT를 활용한 모의  
면접 결과 기능 제공!

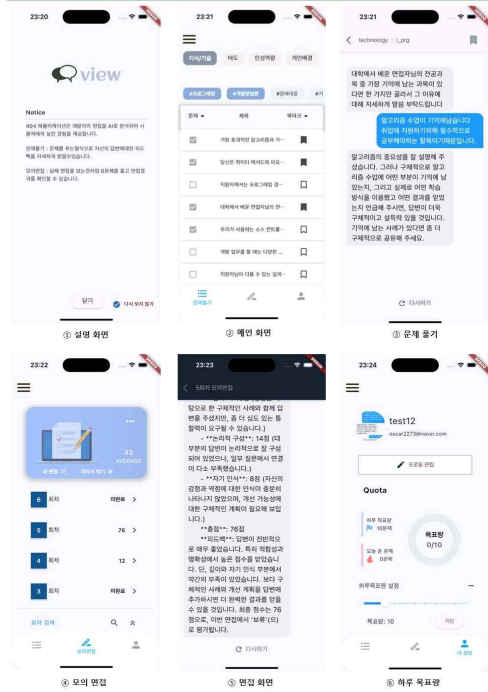


Ai hub 에서 제공하는  
데이터 기반 학습 진행!  
채용 면접 데이터 사용  
을 통한 면접 계획 구축!

#### 시스템 구성도



### 작품 사진



### 기대효과



문제 성향 파악



면접 스타일 구축

문제 풀기와 모의 면접 기능을 나눔으로써 면접 기능을 활용하여 사용자는  
사용자들은 면접 문제를 접해보면서 본인만의 능력을 통해  
성향을 파악 할 수 있을 것으로 예상된다. 실제 면접 스타일을 구축 할 수 있다.



평가 후 보완

사용자는 모의 면접 답변을 통해  
학습된 모델을 기반으로  
평가를 받은 후 부족한 점을 보완한다.



## Beauty Planet(온라인 퍼스널컬러 진단 및 가상 립 메이크업 시스템)

팀장 배이지

팀원 배유빈, 이수연, 최지연

지도교수 양근석 교수

### 목적 및 필요성



#### [목적]

본 프로젝트의 목적은 인공지능 기술을 활용하여 누구나 쉽게 퍼스널컬러 진단을 받을 수 있는 시스템을 제공하는 것입니다. 이를 통해 사용자가 자신에게 어울리는 색상을 직접 확인하고, 가상 립메이크업 기능을 통해 피부 톤에 맞는 색상을 시각적으로 경험할 수 있도록 합니다.

#### [필요성]

많은 사용자들이 자신의 퍼스널컬러를 정확히 파악하기 어려워 하며, 전문가에게 진단을 받기에는 비용과 시간이 부담됩니다. 따라서, 본 시스템은 사용자가 전문가의 도움 없이도 적합한 색상을 발견할 수 있도록 도와주어 개인의 취향과 스타일에 맞춘 뷰티 선택을 가능하게 합니다.

### 작품 사진

메인페이지



퍼스널컬러 진단 페이지



가상 립 메이크업 페이지



립 제품 추천 페이지

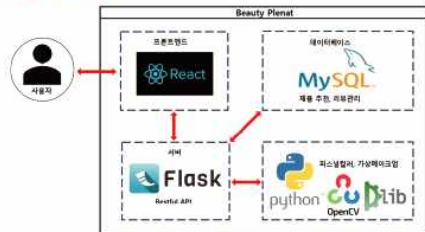


퍼스널컬러 진단 페이지  
자세히보기 화면



### 과제 해결방안 및 수행과정

[시스템 개요]



[수행과정]

요구사항	해결방안	수행과정
온라인 퍼스널 컬러 진단 기능	인공지능 알고리즘을 활용하여 자동 진단 시스템 구현	Python, OpenCV, Dlib 라이브러리를 사용하며 이미지 분석 알고리즘 구현
가상 립 메이크업 기능	퍼스널 컬러에 적합한 립 컬러를 실시간으로 적용	퍼스널컬러를 바탕으로 사용자의 사인에 4가지 색상을 실시간으로 적용
립 제품 추천 기능	퍼스널 컬러에 맞는 립 제품 정보를 제공	MySQL에 저장된 립 제품 정보를 RESTful API를 통해 React로 전송하여 표시
사용자 리브 가능	사용자 퍼스널컬러 변경 가능한 기능 제공	웹 페이지에서 리브 기능 및 데이터베이스의 저장
데이터 처리 및 저장	안정적인 데이터 저장 및 처리 구현	flask와 MySQL을 통해 립 제품 리스트 및 리브 데이터를 저장하고 관리

### 기대효과



개인 맞춤형 서비스 제공  
사용자는 피부 톤에 맞는 색상을 자동으로 진단하고 가상 메이크업을 경험할 수 있음



사용자 접근성 향상  
언제 어디서나 쉽게 접근할 수 있는 웹 애플리케이션을 통한 진단과 메이크업 사용이 가능



비용 절감  
전문 뷰티 서비스의 비용과 시간을 절약하고, 스스로 적합한 제품을 찾을 수 있음

웹다임

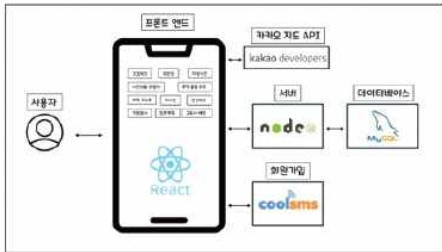
팀원 소중환 마침표

팀원 손범택, 박경민, 김태범

지도교수 양근석 교수

목적 및 필요성

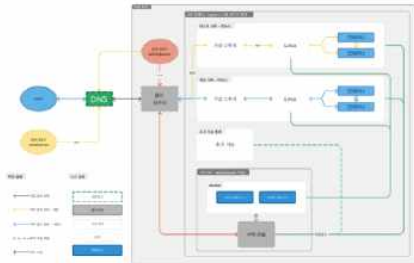
최근 시니어 세대의 모바일 기기 보급 및 사용률이 증가함에 따라 디지털 접근성이 중요한 과제로 떠오르고 있습니다. 본 프로젝트는 이러한 시니어 세대를 타겟으로 하여, 이해하기 쉽고 높은 접근성을 갖춘 인터페이스를 제공하는 '웹다임' 디지털 플랫폼 개발을 목표로 합니다. 웹다임은 노인의 건강과 삶의 질을 향상시키기 위한 개념으로, 건강한 라이프스타일 촉진, 사회적 연결 증진, 학습과 자기개발 지원, 삶의 즐거움 제공 등을 포함합니다. 이 플랫폼은 노인의 요구와 선호도를 반영하여 사용자 친화적 인터페이스와 기능을 갖춘 시스템을 제공하고자 합니다.



<개발시스템 개요도>

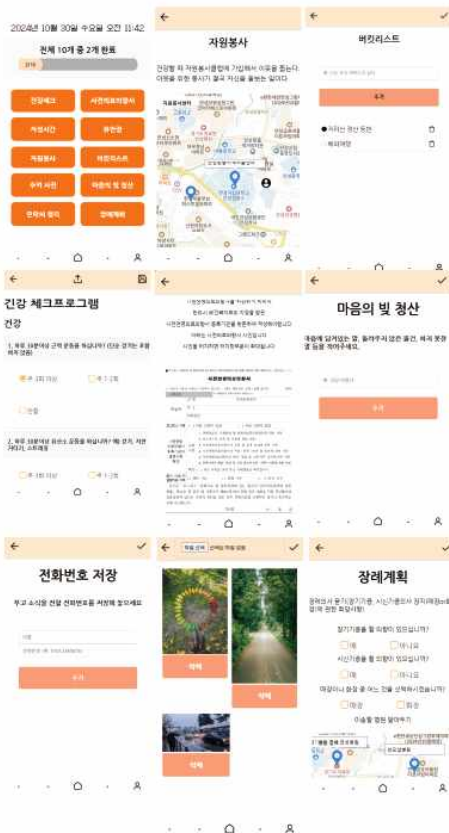
과제 해결방안 및 수행과정

웹다임이라는 주제에 맞게 웹다임 10계명을 바탕으로 건강 체크, 사전의료의향서, 자서시간, 유언장, 자서전, 자원봉사, 버킷리스트, 추억물품 보과, 마음의 밭 청산, 고독사 예방, 장례 계획 세우기 등의 기능을 제공하였다. 또한 노인이 사용함에 따라 UI/UX 디자인을 노인 친화적으로 바꾸었다. 수행과정으로 웹다임에 대해 알아보고 여러가지 노인관련 웹사이트, 어플리케이션을 둘러보았다 또한 시스템구조도, 유스케이스 다이어그램, 시퀀스 다이어그램등을 작성하였고, 일정을 작성 및 스크립트를 적용하여 과제를 차근차근 수행하였다.



<시스템 구성도>

작품 사진



기대효과

사용자는 회원가입을 통해 웹다임 서비스를 이용할 수 있습니다. 회원가입 또는 로그인 후, 건강체크 설문 작성을 통해 자신의 건강 상태를 파악하고 사전의료의향서를 작성하여 추후 의료행위에 대해 준비합니다. 자서시간을 가지며 자신의 삶을 돌아보고, 자원봉사장소를 카카오 맵 API를 통해 제공받아 네비게이션 기능을 이용할 수 있습니다. 자서전을 작성하여 자신의 삶을 기록하고 유언장을 작성하여 사후를 대비합니다. 버킷리스트를 작성하여 하고 싶은 일을 기록 및 실행하고 추억물품을 안전하게 보관합니다. 고독사 예방을 위해 긴급 전화를 등록하고, 장례계획을 미리 세워 대비할 수 있습니다.

두빅두빅

팀명 두빅두빅

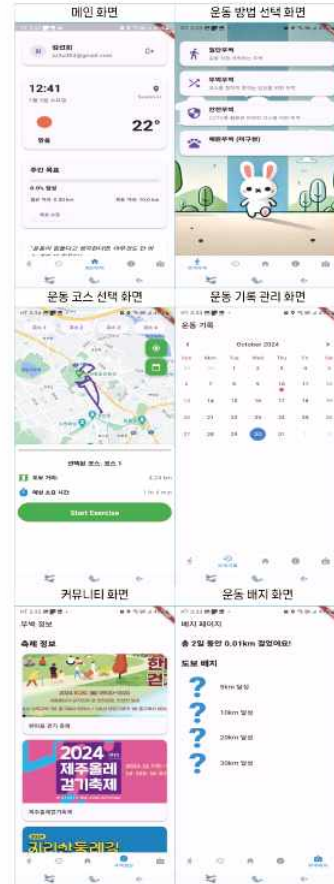
팀원 정재영, 장동민, 조영주

지도교수 양근석 교수

목적 및 필요성

- 본 프로젝트의 목적은 현대인의 건강 증진과 스트레스 해소를 위한 즐겁고 안전한 운동 문화를 조성하는 것입니다.
- 사용자에게 산책 및 운동을 일상화 할 수 있도록 돕고, 안전하고 다양한 산책 코스를 제공함으로써 사용자가 반복적인 운동에 대한 흥미를 잃지 않고 지속적인 건강 관리가 가능하도록 지원합니다.
- 헬스장 방문보다는 야외에서 간단한 조깅이나 산책을 선호하는 이들을 대상으로, 맞춤형 운동 정보를 제공하여 입문자부터 숙련자까지 모두가 쉽게 접근할 수 있는 서비스를 개발하게 되었습니다.

작품 사진



과제 해결방안 및 수행과정



- 1. Google Maps API 활용**  
Google Maps API를 활용해 사용자의 위치정보 표시 및 운동 라인을 시각적으로 보여줌
- 2. Mapbox Direction API 활용**  
현 위치를 기점으로 운동 모드를 선택하여 랜덤운동코스를 보여줌
- 3. 운동 기록 관리**  
운동 기록을 관리하는 캘린더와 현재 운동량, 속도, 운동 경과 시간 등을 관리하여 보다 좋은 기록 향상
- 4. 실시간 날씨/목표 제어**  
사용자의 위치에 맞추어 최적의 운동 환경을 위한 실시간 날씨 정보를 제공 및 목표를 지정하여 경험 향상
- 5. 커뮤니티 기능**  
현재 개최중인, 예정인 걷기 축제, 마라톤 정보를 가져와 동기 부여와 자신의 운동 능력을 테스트 할 수 있는 기회를 제공

기대효과

기존 시스템 '운동 기록'  
단순한 자신의 산책, 운동기록을 라인을 그려 제공



다양한 운동 모드를 통해서 맞춤형 산책 코스를 제공  
운동 참여 독려를 위한 이벤트 정보를 제공  
증가하는 야외 운동 수요와 건강 관리 트렌드에 맞는 개발