

# 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 K-해커톤 8



2020. 11. 6 FRI 13:00~18:00

판교 제2테크노밸리 기업지원허브 국제회의장

주최 |  과학기술정보통신부

주관 | (사)소프트웨어교육혁신센터

후원 | 광주정보문화산업진흥원, 한국스마트미디어학회, 한국컴퓨터정보학회  
대전보건대학교, 부산대학교, 제주대학교, 제주대학교SW융합교육센터



# Time Table

Time	Contents
13:00 ~ 13:02(2')	결선 행사 진행 안내
13:02 ~ 13:07(5')	인사말
13:07 ~ 13:10(3')	심사위원 소개
13:10 ~ 13:55(45')	발표 1부(5개 팀)
13:55 ~ 14:00(5')	Break Time
14:00 ~ 14:45(45')	발표 2부(5개 팀)
14:45 ~ 14:50(5')	Break Time
14:50 ~ 15:35(45')	발표 3부(5개 팀)
15:35 ~ 15:40(5')	Break Time
15:40 ~ 16:25(45')	발표 4부(5개 팀)
16:25 ~ 16:50(25')	심사/온라인퀴즈쇼
16:50 ~ 17:00(10')	기념촬영 및 격려사
17:00 ~ 17:30(30')	온라인 시상식
17:30 ~	종료

※ 본 시간표는 변경될 수 있습니다.

# 2020 제8회 K-HACKATHON 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.1



## 태림전자

서비스명 릴터뷰

**팀장** 신아림 [송실대학교/미디어경영학과] 기획/디자인

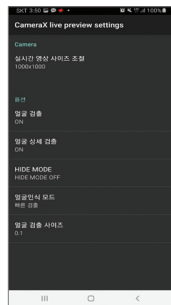
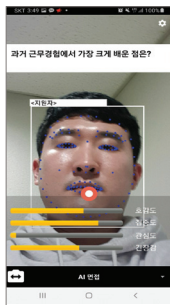
**팀원** 안태현 [송실대학교/미디어경영학과] 기획/개발

### 서비스 설명

실시간 피드백이 가능한 면접 연습 어플리케이션

릴터뷰는 시 면접을 대비하기 위한 면접 연습 어플리케이션입니다.

- 실시간 표정 분석
- 표정 분석을 통한 피드백 기능
- 40여개의 랜덤 질문을 통한 면접 연습 가능
- 언제든지 피드백을 ON/OFF 할 수 있는 HIDE 기능
- 카메라 전환 등 기타 옵션 기능



# 2020 제8회 K-HACKATHON 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.2



## ISIA

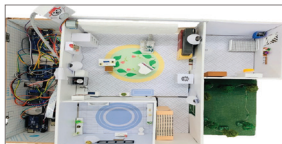
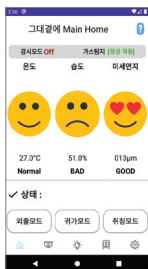
**서비스명** 그대곁에 : 혼자 생활하는  
그대, 곁에서 지켜줄게요

- 팀장** 김재희 [대전대학교/컴퓨터공학과] 개발
- 팀원** 강보경 [대전대학교/컴퓨터공학과] 기획/개발  
 권유리 [대전대학교/컴퓨터공학과] 개발/디자인  
 박하람 [대전대학교/컴퓨터공학과] 디자인  
 이민희 [대전대학교/컴퓨터공학과] 기획

### 서비스 설명

1인 가구 삶의 질 향상을 위한 IoT 스마트 시스템

- 급증하고 있는 1인 가구의 집에 대한 걱정과 불편한 점들을 보완해주어 삶의 질을 향상시켜줄 수 있는 어플리케이션을 제작
- 외출 시 집 내부와 가전제품의 상태를 확인할 수 있는 HOME CCTV기능
- 전원을 제어해주는 IoT Controller를 만들어 언제/어디서든 가전제품의 전원을 제어하는 기능
- 그날의 날씨와 자신이 필요한 물건을 설정하면 조건에 맞추어 챙겨주는 Daily Kit Box 기능
- 일과 집안일을 병행하며 지친 마음을 달래주는 '몸 튼튼 마음 튼튼' 응원 메시지 기능
- 1인 가구뿐만 아니라 다인 가구에서도 사용 가능



# 2020 제8회 K-HACKATHON 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.3



## CHARCHAR

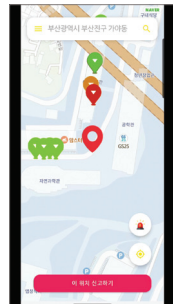
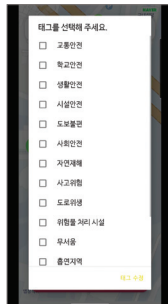
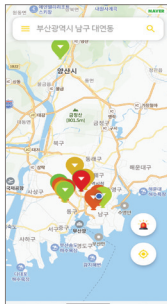
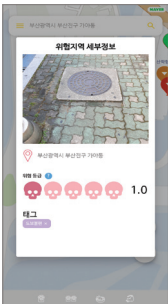
서비스명 우리 아이 안전 걸음맵

- 팀장** 정민규 [동의대학교/응용소프트웨어공학] 개발
- 팀원** 김환수 [동의대학교/응용소프트웨어공학] 개발  
정현수 [동의대학교/응용소프트웨어공학] 개발  
황진주 [동의대학교/응용소프트웨어공학] 디자인

### 서비스 설명

OSM을 기반으로 한 안전한 길 탐색 및 안내 애플리케이션 제작

- 아이들에게 위험하거나 유해한 장소 알림
  - 유해장소 등록기능
  - 위험지역 진입 알림 (개발 중)
  - 위험 지역 예측 (관련 기술 이전)
  - 안전 경로 안내 (예정)
- ※ 현재 다른 학교와 협의를 통해 시범사업을 운영할 예정



# 2020 제8회 K-HACKATHON 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.4



## 마케팅의 신

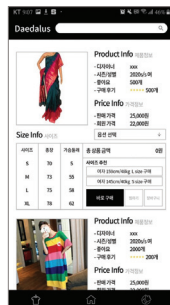
서비스명 다이달로스

- 팀장** 서동현 [배재대학교/전자상거래학과] 기획/개발
- 팀원** 구상준 [배재대학교/전자상거래학과] 기획/개발  
 김지현 [배재대학교/전자상거래학과] 디자인  
 이정문 [배재대학교/전자상거래학과] 디자인  
 허준호 [배재대학교/전자상거래학과] 기획/개발

### 서비스 설명

무명 예술가들의 작품으로 만든 의류 판매

- 무명 예술가들의 인지도 상승
- 무명 예술가들의 독립 지원
- 독창성있는 작품 생산



# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.5



### 시너지

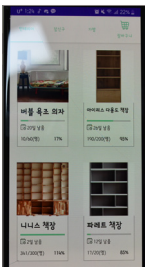
서비스명 새미음 쇼핑몰

- 팀장** 박성호 [한국폴리텍대학 제주캠퍼스/융합디자인학과] 기획/개발
- 팀원** 김병진 [한국폴리텍대학 제주캠퍼스/융합디자인학과] 기획/개발  
 고훈 [한국폴리텍대학 제주캠퍼스/융합디자인학과] 기획/디자인  
 고태욱 [한국폴리텍대학 제주캠퍼스/융합디자인학과] 기획

### 서비스 설명

업 사이클링과 크라우드 펀딩을 통한  
AR기능이 탑재된 1인 제작 쇼핑몰

- 새미음 웹서비스와 앱의 실시간 연동
- 새미음 어플리케이션을 통한 빠른접근
- AI/AR기능을 이용한 놀아보기 기능





# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.6



### K-MI

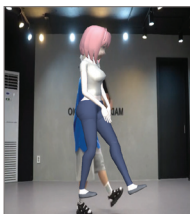
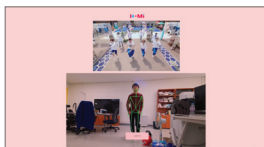
서비스명 K-Mi

- 팀장** 김지현 [송실대학교/글로벌미디어] 개발
- 팀원** 배상준 [송실대학교/미디어경영] 기획/개발  
 서정환 [송실대학교/글로벌미디어] 개발  
 함승우 [송실대학교/소프트웨어] 디자인  
 김소연 [송실대학교/소프트웨어] 개발

### 서비스 설명

증강현실을 이용한 인터랙티브 K-POP 댄스

- K-Mi 서비스는 증강현실을 이용한 인터랙티브 K-POP 댄스 체험 콘텐츠임
- 사용자는 제공되는 동영상에 맞춰 춤을 출 때 사용자의 화면에 스텐레톤과 관절을 보여주어 사용자가 인식되는 움직임을 확인할 수 있음
- 기존의 동작 인식장치인 키넥트 센서와 같은 별도의 장비가 없어도 서비스를 이용할 수 있음
- 집안에서 쉽게 즐길 수 있으므로 현재 코로나로 상황에 적합하며, 해외의 K-POP에 대한 수요 또한 충족시킬 수 있음
- 자신의 춤 동작을 가상의 캐릭터가 따라함으로써 사용자에게 재미와 춤에 대한 몰입감을 줄 수 있음



# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.7



### 순딩이

서비스명 Galaxy Exploration 4DVR

- 팀장** 김혜연 [순천향대학교/디지털애니메이션학과] 기획/디자인
- 팀원** 김두연 [순천향대학교/디지털애니메이션학과] 기획/디자인  
 김다혜 [순천향대학교/빅데이터공학과] 개발  
 박규현 [순천향대학교/빅데이터공학과] 개발

### 서비스 설명

태양계 탐험을 통한 지구과학 교육 4DVR

- 음성인식 교육용 4DVR콘텐츠
- STT 음성인식 기술을 활용
- 실감형 가상현실 교육 콘텐츠



# 2020 제8회 K-HACKATHON 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.8



## CRAZY4GAME

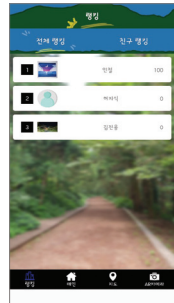
서비스명 오름을 아우름

- 팀장** 김진웅 [국립제주대학교/컴퓨터공학전공] 기획
- 팀원** 한인철 [국립제주대학교/컴퓨터공학전공] 개발  
 허지식 [국립제주대학교/컴퓨터공학전공] 개발  
 김성현 [국립제주대학교/경영정보학과] 디자인

### 서비스 설명

AR 기술과 다양한 기능을 통해, 사용자에게 재미있는 오름 트레킹 경험과, 오름에 대한 정보를 제공하자.

- 제주도 내 오름 정상에 지정된 AR 마커를 탐지하는 'AR 카메라' 기능
- 사용자와 오름들의 위치를 검색 및 확인 가능한 '오름 지도' 기능
- 오름을 오르고, 달성한 업적을 기준으로 하는 '랭킹' 기능
- 예상 사용자들을 겨냥한 '하단 타겟 배너 광고'를 통해 수익 창출



# 2020 제8회 K-HACKATHON 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.9



## 투샷원샷

서비스명 온팩터 (Ontactor)

**팀장** 장유진 [서울여자대학교/소프트웨어융합학과] 개발

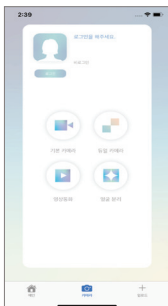
**팀원** 김지영 [서울여자대학교/소프트웨어융합학과] 개발  
이주현 [서울여자대학교/디지털영상학과] 디자인

### 서비스 설명

합성 카메라를 이용하여 사람들과 재미있게  
소통할 수 있는 어플리케이션

합성 카메라를 이용한 소통 콘텐츠 플랫폼

- 기존 합성 카메라 어플과 달리 사용자의 입맛에 맞게 이미지 선택 및 합성의 크기를 자유롭게 조절할 수 있는 기능 제공
- 사진의 배경을 제거하고 스티커로 바꿔 카메라 화면에 합성하는 모드
- 전면과 후면카메라를 동시에 실행시켜 전면카메라에 나타난 사람을 후면에 실시간으로 합성하는 모드
- 사용자가 선택한 이미지에 사람을 합성하는 모드
- 사용자들이 제작한 사진을 게시판에서 소통하는 기능 제공



# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.10



### PODI

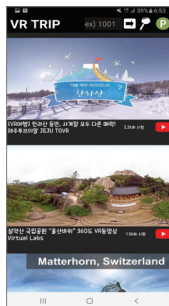
서비스명 VR TRIP

- 팀장** 선종엽 [포항공과대학교/전자전기공학과] 기획/개발 총괄
- 팀원** 정나림 [포항공과대학교/전자전기공학과] 앱 디자인/기획  
 이규환 [디지스트/기초학부 무학과] 앱 기능 구현  
 장종원 [디지스트/기초학부 무학과] 플랫폼 앱 개발

### 서비스 설명

실감나고 편리한 VR 관람을 위해 여러 불편함을 해소한 VR 콘텐츠 허브 플랫폼

- 여러 스트리밍 사이트의 VR 콘텐츠들을 통합하여 제공하는 허브 플랫폼
- 모든 VR 기기에서 지원 가능하기 때문에 접근성이 호환성 및 확장성도 우수하며, 누구나 쉽고 편리하게 사용 가능
- 생생한 콘텐츠 감상을 위해 VR/2D화면 선택, 실시간 스트리밍, 댓글/추천 기능 지원
- VR 광고, 유료 스트리밍 서비스 확장 등 VR 플랫폼이 매우 부족한 국내에서 큰 사업 확장 가능성을 가지고 있음



# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.11



### LITCHI

서비스명 A-VOCA-DO (아보카도)

**팀장** 안솟별 [이화여자대학교/컴퓨터공학] 개발/디자인

**팀원** 이수민 [이화여자대학교/컴퓨터공학] 기획/개발

#### 서비스 설명

학습자와 인터랙션하는  
AR 기반 아동용 단어학습 어플리케이션

- 현실의 이미지와 실시간으로 인터랙션이 가능한 증강현실을 활용한 아동용 교육 어플리케이션
- 종이책을 촬영하면 동화가 진행되고 단어카드를 제시하면서 다음 스토리로 이어진다.
- 비대면 교육의 활성화와 함께 주목을 받고 있는 에듀테크 기반 AR 어플리케이션
- 언어 및 발달단계의 다양화로 콘텐츠의 지속적인 발굴이 기대됨



# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.12



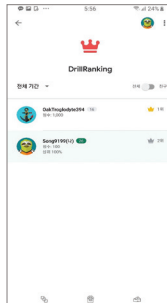
### EXIT

서비스명 EXITraining

- 팀장** 송상훈 [전북대학교/소프트웨어공학과] 디자인/개발
- 팀원** 김효진 [전북대학교/소프트웨어공학과] 기획/개발  
 설경원 [전북대학교/소프트웨어공학과] 기획/개발  
 이수아 [전북대학교/소프트웨어공학과] 기획/디자인

### 서비스 설명 AR 재난 대피 훈련

- 관리자가 AR 훈련을 생성할 수 있음. 체크포인트와 불이 난 곳을 설정.
- 사용자는 QR코드를 인식, 코드에 맞는 훈련에 참여.
- 훈련에서 불이 난 곳에 도달하면 소화기로 불을 꺼야하는 이벤트 발생.
- 소화기 각 부품들을 하이라이트하여 소화기 사용법, 순서를 알려줌.
- 훈련 참여도에 따라 점수를 기록하여 Google Play Game Service의 리더보드에 등록.



# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.13



### BETA

서비스명 코링(Coring)

- 팀장** 김민근 [부산가톨릭대학교/소프트웨어학과] 기획
- 팀원** 김선홍 [부산가톨릭대학교/소프트웨어학과] 개발  
 김경호 [부산가톨릭대학교/소프트웨어학과] 개발 및 디자인  
 강하람 [부산가톨릭대학교/소프트웨어학과] 디자인

### 서비스 설명

AR 기반의 아동 SW교육 콘텐츠

- 본 콘텐츠는 아동이 쉽게 접근할 수 있도록 하기위해 게임형으로 구현
- 명령어 카드를 스마트폰의 카메라로 인식하여 실행할 명령어를 순서열에 쌓음
- 실행을 누르면 아바타는 맵을 기반으로 명령어에 따라 행동을 하게 됨
- 실행하기 전에 아바타가 어떻게 문제를 해결할 건지 생각을 하고 명령어 카드를 인식하여 순서를 정하는 순서지정 학습 방법을 기반으로 두기에 논리적 사고력을 향상 시킴





# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.14



### 밍글맹글

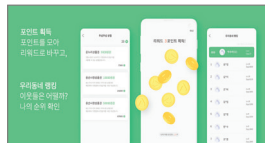
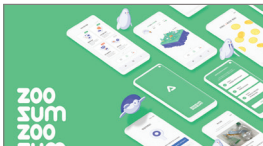
서비스명 주섬주섬  
(ZOOSUM ZOOSUM)

- 팀장** 박수아 [숙명여자대학교/시각영상디자인과] 기획/디자인
- 팀원** 권지엽 [숙명여자대학교/시각영상디자인과] 기획/디자인  
 조은비 [숙명여자대학교/IT공학전공] 기획/개발  
 김예림 [숙명여자대학교/컴퓨터과학전공] 기획/개발  
 김도이 [숙명여자대학교/컴퓨터과학전공] 기획/개발

### 서비스 설명

MZ세대·1인가구의 올바른 분리배출을 돕는 리워드형 앱 서비스

- 분리배출 미션 : 올바른 분리배출을 지식을 습득하고 실천할 수 있는 상식 퀴즈, 주민 출제 퀴즈, 퀴즈 출제하기, 분리배출 인증의 4가지 미션을 수행하면 경험치와 포인트로 리워드 제공
- 나만의 섬 가꾸기 : 일방적인 정보전달이 아닌, 매주 미션을 완료해 나가면 나만의 섬에 있던 쓰레기가 사라지고, 식물과 동물들이 돌아오며 올바른 분리배출의 효과를 시각적으로 보여줌
- 우편함: 지역구마다 다른 분리배출 정책은 서비스 가입 시 설정한 나의 거주지에 따라 우리 동네의 분리배출 관련 소식으로 정리되어 앱 내 우편함으로 받아볼 수 있는 기능
- 분리배출 챗봇: 재활용 품목별 헛갈리는 분리배출 방법을 손쉽게 물어볼 수 있는 카카오톡 챗봇



# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.15



Q

서비스명 나는야 깔꼬미

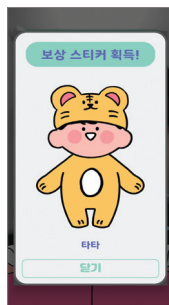
**팀장** 유정현 [인하공업전문대학/컴퓨터정보과] 개발/디자인

**팀원** 이승현 [인하공업전문대학/컴퓨터정보과] 기획  
정원혁 [인하공업전문대학/컴퓨터정보과] 기획

### 서비스 설명

효과적으로 유아에게 위생습관을 기르게 하는 애플리케이션

- 핸드폰만 있다면 어디서나 교육 환경을 계속 유지하여 유아들에게 효과적으로 위생 습관을 기르게 도와주는 앱.
- 유아의 습관 형성 핵심인 모방(캐릭터 행동), 보상(캐릭터 스티커), 반복(스티커 및 영상 수집) 사이클을 따름.
- 애니메이션으로 이루어지는 기존 유아 교육 앱과 달리 얼굴 인식을 통해 실제로 교육 내용을 보고 있는지 판별 후 실시간으로 교육이 이루어짐.
- 음성으로 격려와 사용자 얼굴 주변 및 배경에 있는 세균 이미지를 점점 사라지게 하는 효과로 시각적으로도 집중하게 함.
- 캐릭터 도감에서 점점 채워지는 모습 혹은 영상(교육 진행 모습)을 시청하여 즐거운 기억을 떠올리게 하거나 성취감을 안겨주어 반복적으로 학습할 수 있게 유도.
- 사용자 타겟층은 5~9세 유아와 유아 부모로 한다. 지속적으로 앱을 사용하기 위해 사용자의 니즈에 맞춰 필요한 위생 수칙 혹은 생활 수칙 등 앱 범위를 점차 넓힐 예정.



# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.16



### MONDO

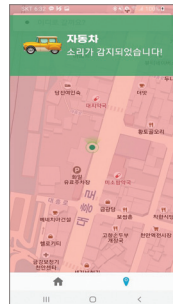
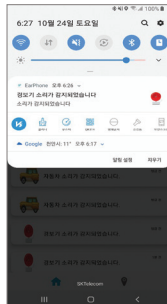
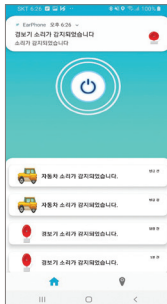
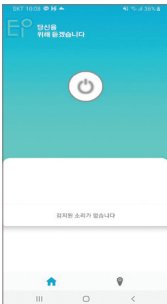
서비스명 Ear Phone

- 팀장** 신원진 [공주대학교/컴퓨터공학부 소프트웨어학과] 기획/개발/디자인
- 팀원** 송현수 [공주대학교/컴퓨터공학부 소프트웨어학과] 기획/개발/디자인  
이충석 [공주대학교/컴퓨터공학부 소프트웨어학과] 기획/개발

#### 서비스 설명

청각 장애인의 일상생활 개선을 위한  
소리 인지 사고 예방 서비스

- 청각장애인 소리 인지 서비스 (푸쉬알림/진동)
- 네비게이션 모드
- 스마트워치 연동



# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.17



### 오리너구리

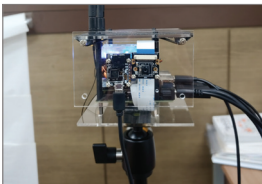
서비스명 Deep Mask

- 팀장** 박건우 [동의과학대학교/컴퓨터정보과] 기획/개발
- 팀원** 박현호 [동의과학대학교/컴퓨터정보과] 기획/개발  
한유나 [동의과학대학교/컴퓨터정보과] 기획/디자인

### 서비스 설명

COVID-19의 확산 문제 해결

- 기존 발열을 체크하는 카메라는 매우 고가의 장비인데 비해 이 장비는 저렴
- 단순히 발열만 체크하지 않고 카메라로 마스크 착용여부를 판단
- 인공지능(AI)를 사용하여 마스크 착용유무를 판단하는 정확도를 올렸으며, 동시에 발열을 체크해서 출입을 통제
- 추가로 QR코드를 이용하여 출입자의 정보를 클라우드 서버에 저장하여 역학조사에 도움을 줄 수 있음



# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.18



### 팬데믹

서비스명 MEDi

- 팀장** 하창진 [전북대학교/소프트웨어공학과] 개발/디자이너
- 팀원** 문소정 [전북대학교/아동학과] 기획  
 유현진 [전북대학교/소프트웨어공학과] 개발  
 서예진 [전북대학교/소프트웨어공학과] 개발  
 이건영 [원광대학교/컴퓨터소프트웨어공학과] 개발

### 서비스 설명

아동을 위한 올바른 의약외품 사용법  
 교육/학습 AR 애플리케이션

- 만 3~8세 아동용 학습서비스로, 올바른 의약외품 사용법을 익히는 것을 목표로 함
- '사용법 보기' 와 '직접 해보기' 탭으로 나누어 선 학습 후 체득이 가능한 단계적 학습이 가능
- Image Tracking으로 일회용 밴드를, Face Tracking으로 체온계와 마스크를, 그리고 OpenCV로 손소독제를 구현
- Android/iOS 두가지 플랫폼을 사용하여 동등한 교육의 기회를 제공
- 아동 언어발달과 연령층을 고려하여 '내레이션' 을 제공
- MEDi에서 개인 피규어 맞춤형 키트와 아동용 구급상자 구매 서비스를 제공
- MEDi를 통한 장기간적 수익창출이 가능(구대대행-)안정화-)사업)



# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.19



**KDU**

서비스명 7942 (친구 사이)

- 팀장** 정경훈 [극동대학교/에너지IT학과] 개발/디자인
- 팀원** 이유석 [극동대학교/에너지IT학과] 기획/개발  
 이정욱 [극동대학교/에너지IT학과] 기획/개발  
 이창규 [극동대학교/에너지IT학과] 개발/디자인  
 최화룡 [극동대학교/에너지IT학과] 개발/디자인

### 서비스 설명

매일 그룹 간 질문과 답변을 하며 소통할 수 있는 질문형 SNS

- 코로나19로 인해 발생하는 사회적 단절 문제를 완화할 수 있도록, 매일 그룹원들이 공동된 질문에 대한 답변을 하며, 계속 적으로 소통할 수 있게 한다.
- 매일 정해진 시간에 카테고리에 어울리는 질문이 도착한다. 그룹원들은 질문에 대한 답변을 통해 서로의 생각을 알 수 있고, 답변 시 주어지는 코인(앱 내 재화)을 통해 질문권을 얻을 수 있다.
- 질문권을 사용하여 본인이 하고 싶은 질문을 그룹원들에게 할 수 있다. 또한, 코인을 사용한 재촉 기능을 통해 답변하지 않은 그룹원에게 답변을 재촉할 수 있다.
- 카카오톡, 라인 등의 채팅 SNS와 달리 매일 도착하는 질문에 대한 답변을 통해 끊임없는 소통을 할 수 있다.
- 주요 타겟으로는 등산, 골프, 낚시 등의 취미 생활 모임, 학교나 학원, 맘 카페 등 소통이 필요한 소규모 모임이다. SNS와 각종 커뮤니티를 통한 홍보 및 앱 내 광고 등을 사용한 마케팅



# 2020 제8회 K-HACKATHON

## 실감콘텐츠 앱 개발 챌린지 진출팀.20



### T.E.M

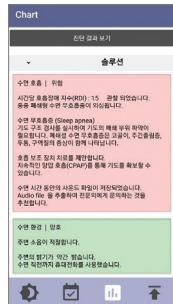
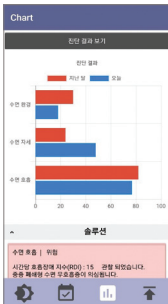
서비스명 ZANY  
수면문제 솔루션 서비스

- 팀장** 김수연 [이화여자대학교/휴먼기계바이오공학부] 기획/개발  
**팀원** 김민영 [이화여자대학교/휴먼기계바이오공학부] 기획/개발  
 김태희 [이화여자대학교/휴먼기계바이오공학부] 기획/개발

### 서비스 설명

수면질환 진단을 통한 수면의 질 개선 서비스 제공

- 'ZANY' : 스마트폰 및 웨어러블 기기를 이용해 수면 중 데이터를 측정, 수면 일기 작성을 통해 수면 질을 종합적으로 개선하도록 도와주는 서비스.
- 수면 질환 인식, 진단, 개선을 바탕으로 수면 질 향상, 수면 질환 진료 장벽을 낮춤.
- 수면 질환의 위험도를 진단하여 보편적인 지표를 제시.
- 실제 수면 환경을 기반으로 솔루션 제공 및 수면 환경에 대한 인식을 통해 사용자 환경을 능동적으로 관리하도록 도움.





## (사)소프트웨어교육혁신센터

**ADDRESS** 06301 서울시 강남구 논현로28길 25 412호

**TEL** 070-7525-0500

**FAX** 02-2051-4508

**EMAIL** swkorea@swkorea.org

홈페이지 주소 | <http://swkorea.org>

검색



/appcenter.kr  
/KHackathon