

1, 2, 3, 4, 5  
1 2 3 4 5

{theagape<sup>1</sup>, jonajoho<sup>2</sup>, siim<sup>3</sup>, yhlee<sup>4</sup>, shyun<sup>5</sup>}@icu.ac.kr

## Ubiquitous Computing Application Service Development Method Using Scenario-Based Development Method

Jaehyoung Lim<sup>1</sup>, Hoyun Cho<sup>2</sup>, Sungil Im<sup>3</sup>, Younghee Lee<sup>4</sup>, Soonjoo Hyun<sup>5</sup>  
Information and Communications University, Korea<sup>1 2 3 4 5</sup>

가 . 가

(Scenario-Based Development: SBD)

가

OSGi

가

Keyword : ubiquitous computing, scenario-based development, scenario

1.

(pervasive)

가

가

가

2-3

가

OSGi

가

가

3

2.

2-1

(Scenario-Based

Development: SBD)

(

)

[2].

가

가

가

가

(Scenario-

Based Development: SBD)

SBD 가

(

)

가

SBD

(EC) Information Society

Technologies Advisory Group (ISTAG)

가 2-

Ambient Intelligence (AmI)

1

2-2

AmI

'Smart Home

[ 1]

, AmI

. ISTAG

가)

:

2010

가

[1].

( )

Interactive

가

[3].

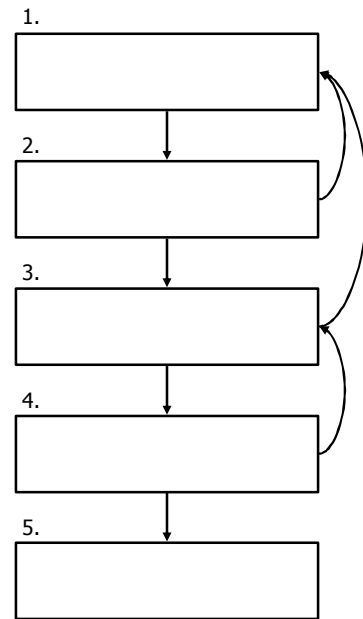
가

, Interactive

가 ,

가

[ 1] SBD



)

:

2-2

. 가

( )

가

가

가

가

가

)

가

가

가

heuristic usability test

가

가

가

가

가

SBD

)

:

SBD

가

(usability)

)

:

가

‘Smart Home

(user test,

1

4

usability test)

**2-2-1**

가

가

가

가

( )

OSGi

, (1)

가?

( )

가

, (2)

가?

, (3)

가?

, (4)

, (가)

가

,

,

(1)

(2)

.

가

가 , (3) (4)

가

, ( )

( )

가

가

. [ 2] [ 3]

,

,

[ 2] [ 3] , 가

150

가

10

50

,

가

, 가 ,

,

,

가

(가)

가?





가

가

가

PDA

가

가) Smart Home Security (SHS): OSGi

가

?

가

가

2-2-4

가

) Context-aware Multimedia Streaming (CAMS):

?

(1)

가

(2)

) Guardian: Ubiquitous safety monitoring system:

?

, CDMA, GPS, RFID

(3)

2-3

(4) (1)

(3)

가

가 가



3.

[1] ISTAG, Scenarios for Ambient Intelligence in 2010, Final Report, Feb 2001, EC 2001.

[2] Mary B. Rosson, John M. Carroll, “Usability Engineering: Scenario-Based Development of Human-Computer Interaction”, ISBN 1-55860-712-9, Morgan Kaufmann Publishers, 2002

[3] Strömberg, H., Pirttilä, V., Ikonen, V. Interactive scenarios – building ubiquitous computing concepts in the spirit of participatory design Personal and Ubiquitous Computing. Vol. 2004, No: 3 - 4, 200-207.