

Project Proposal

(Candidate List)



과 목 명: 공개SW프로젝트

학 과: 컴퓨터공학과

학 번: 2014112050

이 름: 최주헌

제 출 일: 2018년 9월 28일

Candidates

1.

기존 프로젝트 제목 : BattleWorms

GitHub 링크 : <https://github.com/CSID-DGU/2017-2-CECD-ButterflyEffect-2>

Project설명 : 기존 프로젝트의 경우 이미지 인식을 통하여 지렁이(worm)을 움직이는 게임을 개발하였다. 이러한 움직임 인식 프로그램을 지렁이 게임뿐만 아니라 다른 게임에 적용을 하면 좋을 것 같다는 생각이 들어 프로젝트 제안을 합니다. 예를 들어 Galaga와 같은 단순 게임에 적용할 수 있을 것 같습니다.

작업량(man-month) : 약 6일

기존 코드 분석을 통하여 인식 기준 및 동작 환경을 새로운 게임에 적용하여 개발.

2.

기존 프로젝트 제목 : speech-to-text

GitHub 링크 : <https://github.com/akras14/speech-to-text>

Project설명 : 기존 프로젝트의 경우에는 Google Cloud Speech API를 사용하여 음성 데이터에서 텍스트로 변환을 해주는 프로그램입니다. 기존 동국대학교 Github에 있는 프로젝트 중 [“특수자막용 동영상재생프로그램과 동작인식장비를 통한 학습평가 시스템”](#)에서 아이디어를 얻어 영상과 자막의 Sync가 맞지 않는 경우 자동으로 보정을 해주는 프로그램을 개발하면 좋을 것 같습니다. 일반적으로 .smi 확장자로 되어있는 자막파일에는 글, 시간을 기반으로 기록이 되어있는 파일과 동영상에서 재생되는 음성을 인식하여 음성 시작 부분과 자막 시작하는 부분이 일치하지 않을 시 보정해주는 프로그램을 개발하면 좋을 것 같습니다.

작업량(man-month) : 약 8일

1~2주 : 동영상의 음성 추출(인식) 작업 필요, 기존 프로젝트 분석

3~5주 : 기존 프로젝트에 음성 입력 및 텍스트, 시간 추출

6~..주 : 추출된 텍스트, 시간을 자막 파일과 비교 후 자막파일 조정

3.

기존 프로젝트 제목 : Connect5

GitHub 링크 : <https://github.com/developerjaym/Connect5>

Project설명 : 기존 프로젝트의 경우 오목을 구현하였습니다. 오목이라는 Github에 존재하는 많은 인공지능 코드를 더하거나 혹은 구현하면 좋을 것 같습니다. 예로는 강화학습을 통해서 학습을 시키고 실제 게임을 제작하여 자체 난이도를 선택할 수 있도록 하면 좋을 것 같습니다.

작업량(man-month) : 약 5일

강화학습 방법 선택

오픈소스 찾기 혹은 구현

UI개선