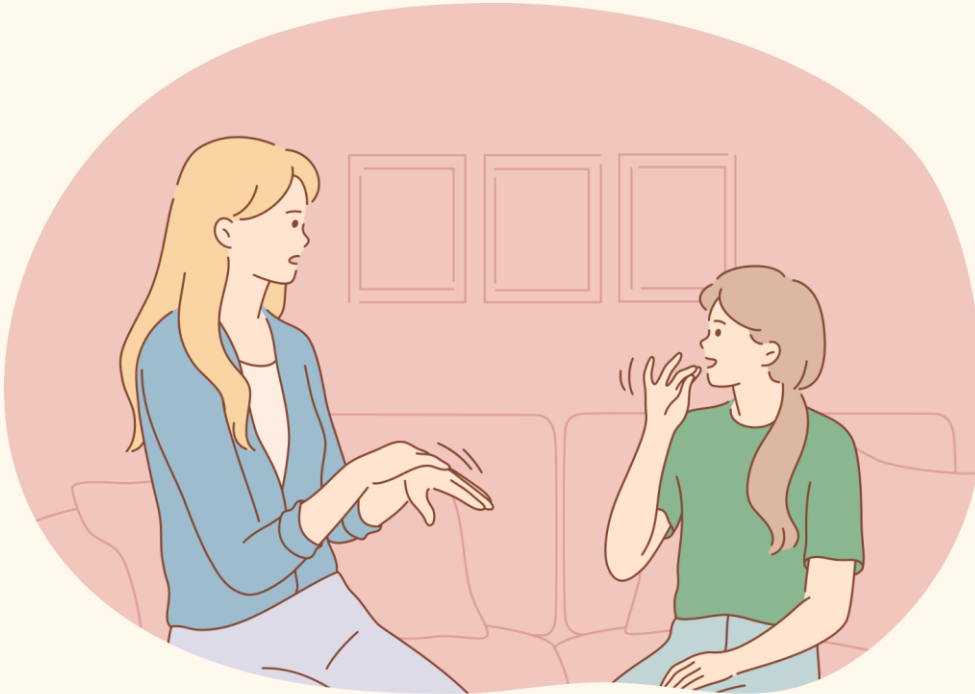


# 당신과 함께하는 첫 수어,



# 목 차

| 01 UCC

| 02 기획

| 03 기능, 기술 소개

| 04 시연

| 05 결과물

| 06 팀원 소개

# UCC

# 기획 배경

---

**"'농 아미'도 방탄소년단 전시회 즐기고 싶어요"**

들에게 **"별도의 수어통역 서비스는 없다"**고 답했다. 이들은 "통역사는 따로 구할테니 통역사의 입장료가 면제될 수 있는지" 물었지만, 이에 대해서도 **"통역사도 티켓을 별도로 구매해야 한다"**는 답이 돌아왔다.

# 기획 배경

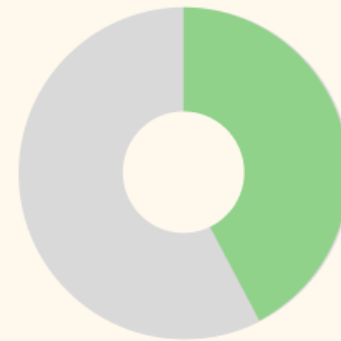
---

## ▶ 농문화, 수어에 대한 이해 부족으로 부적절한 서비스 제공

관공서와 금융 기관을 이용할 때 주로 사용하는 의사소통 수단 (국립국어원, 2017)



금융기관  
필담 45.7%



관공서  
필담 42.3%

# 해결 방안

---

"제 2의 언어를 갖는 것은

제 2의 영혼을 갖는 것이다."

- 레라 보로딧츠키 -

# 기대 효과

---



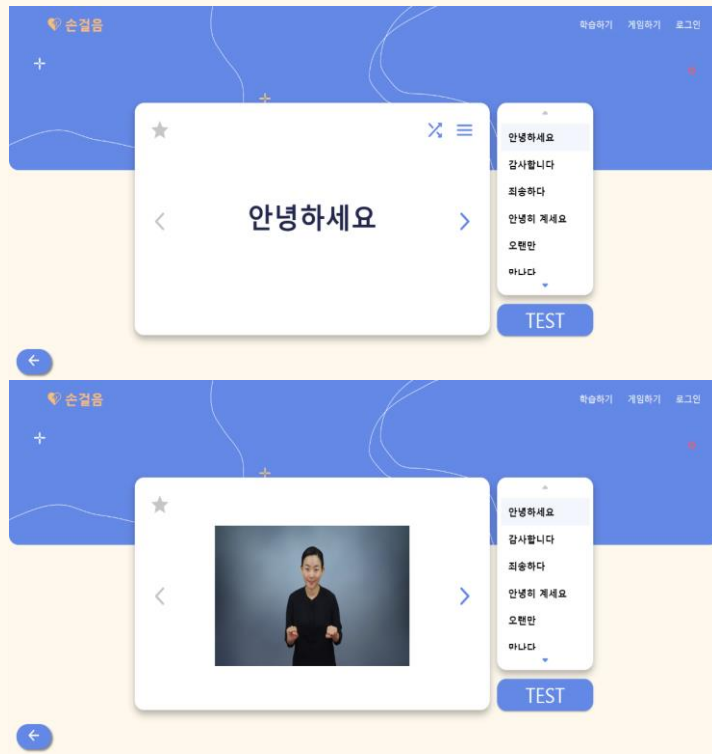
대중화

이해

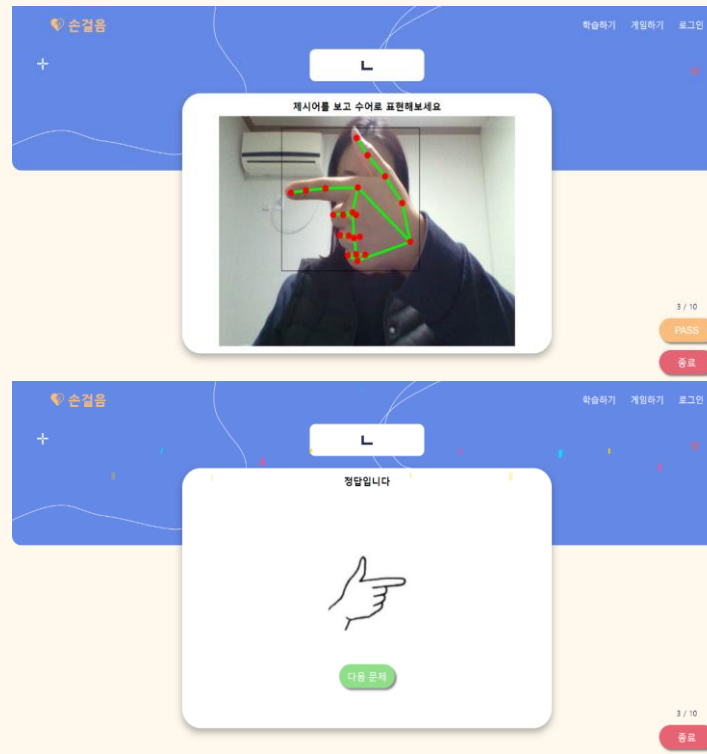
공존

# 주요 기능

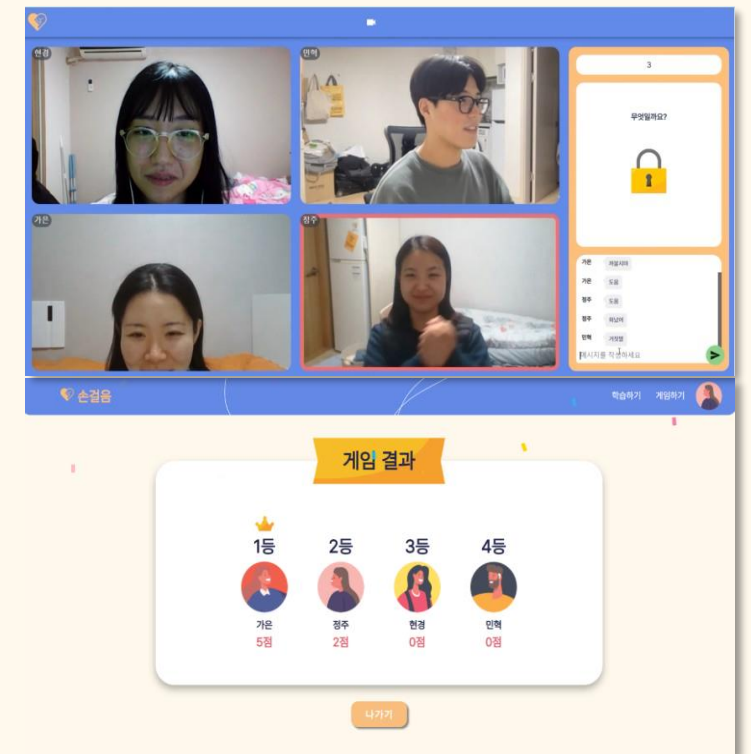
## STEP 1



## STEP 2



## STEP 3





# STEP 1 | 학습

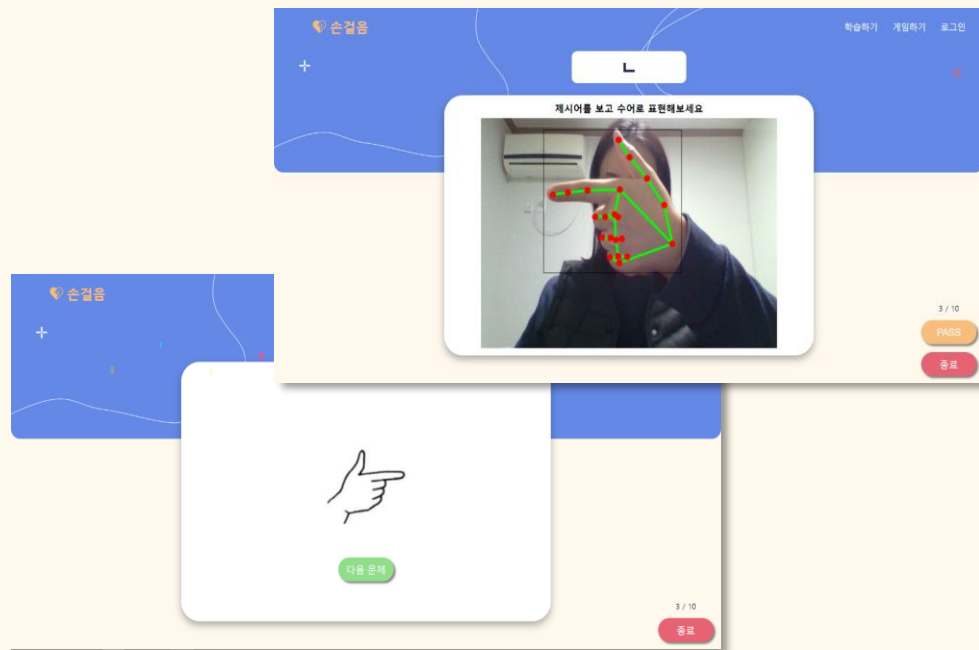


## 단어장 포맷 적용

자모음, 일상 문장과 같은

실용적인 단어들로 구성하여 흥미 유도

# STEP 2 | 테스트

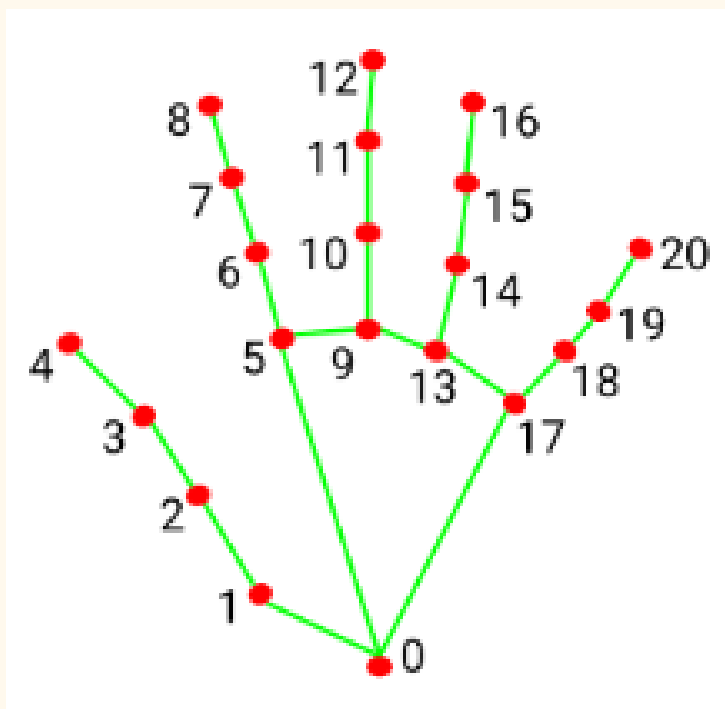


## 손동작을 인식하는 테스트 기능

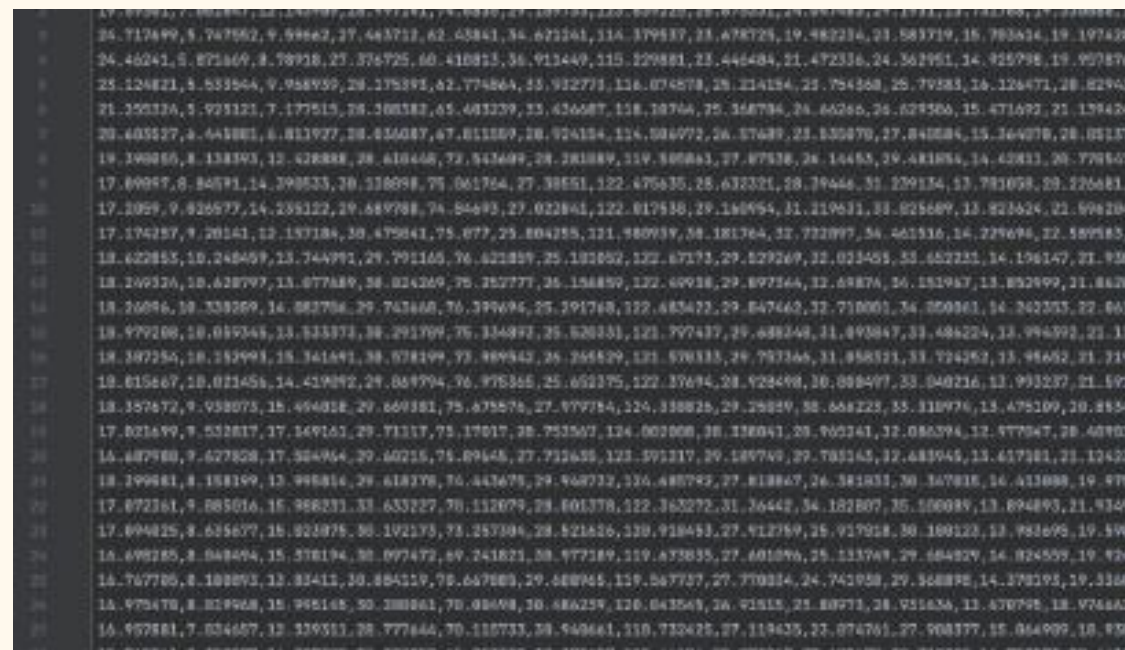
## 1단계 학습을 기반으로 복습

# STEP 2 | 테스트

## KNN 알고리즘 기반의 머신 러닝 기술 적용



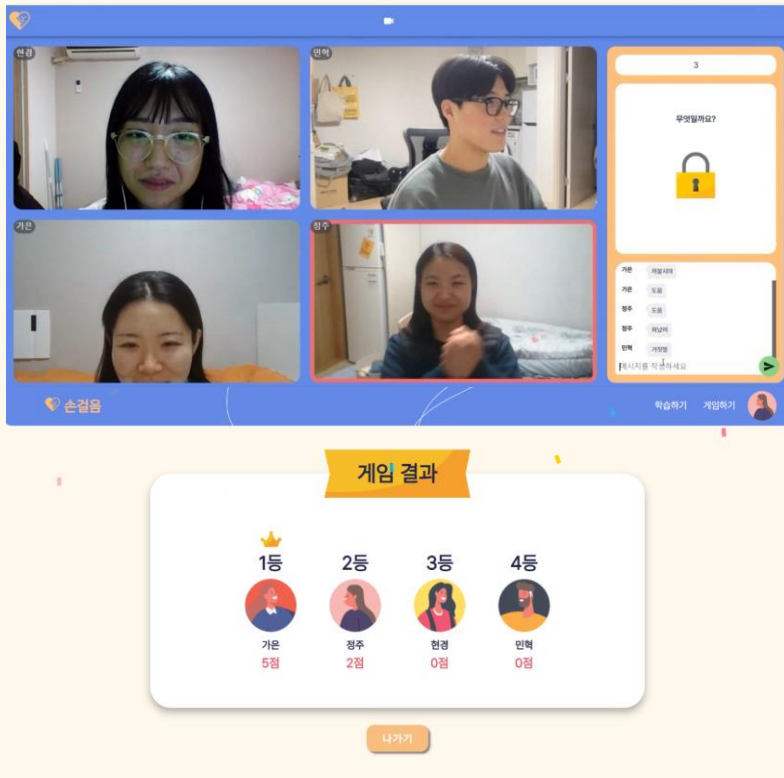
21개의 관절 위치 정보



3차원 좌표로 환산한 데이터셋



# STEP 3 | 화상 게임



## "손으로 말해요"

게임으로 실전처럼 연습하는 기능

시각적 언어인 수어를  
표정, 몸짓과 함께 표현해보기

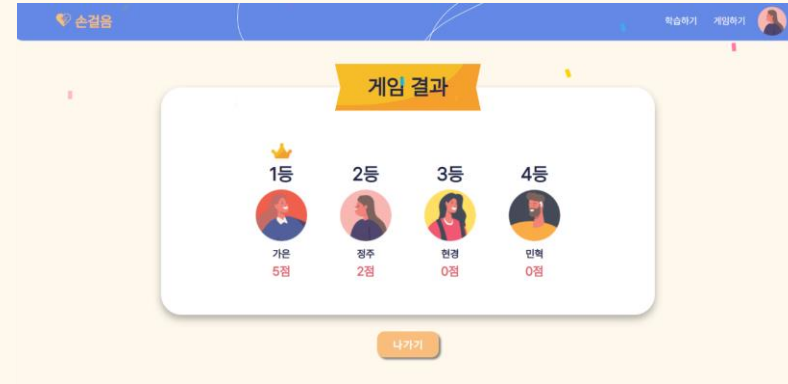
4명이 돌아가며 게임을 진행하는 로직을  
단계화 및 모듈화 하여 효과적인 로직 관리

# STEP 3 | 화상 게임

| 01



| 04



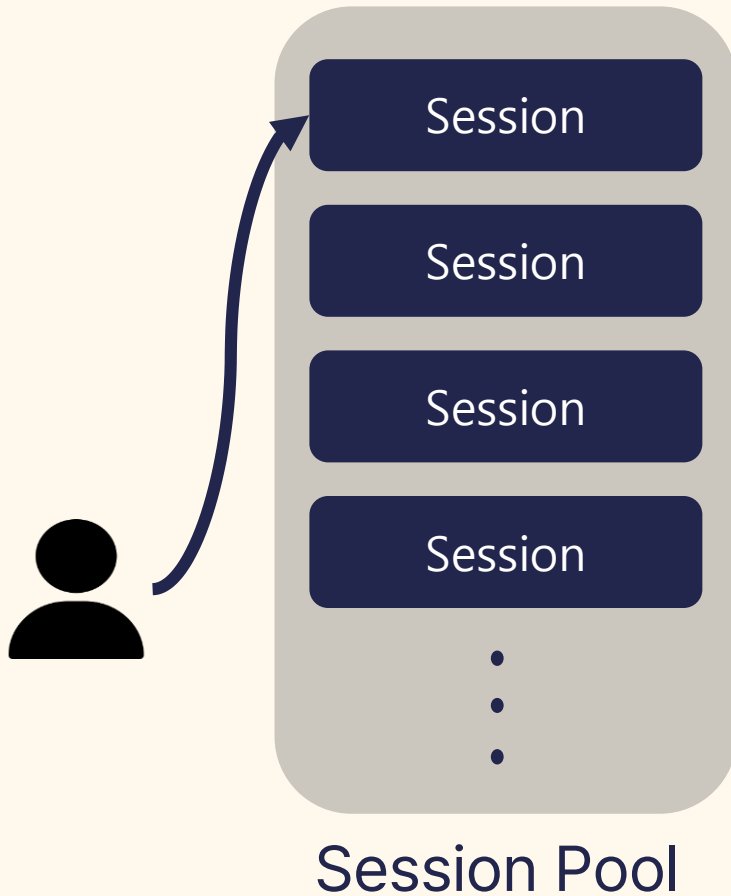
| 02



| 03



## STEP 3 | 가상 게임



### 풀링(Pooling)

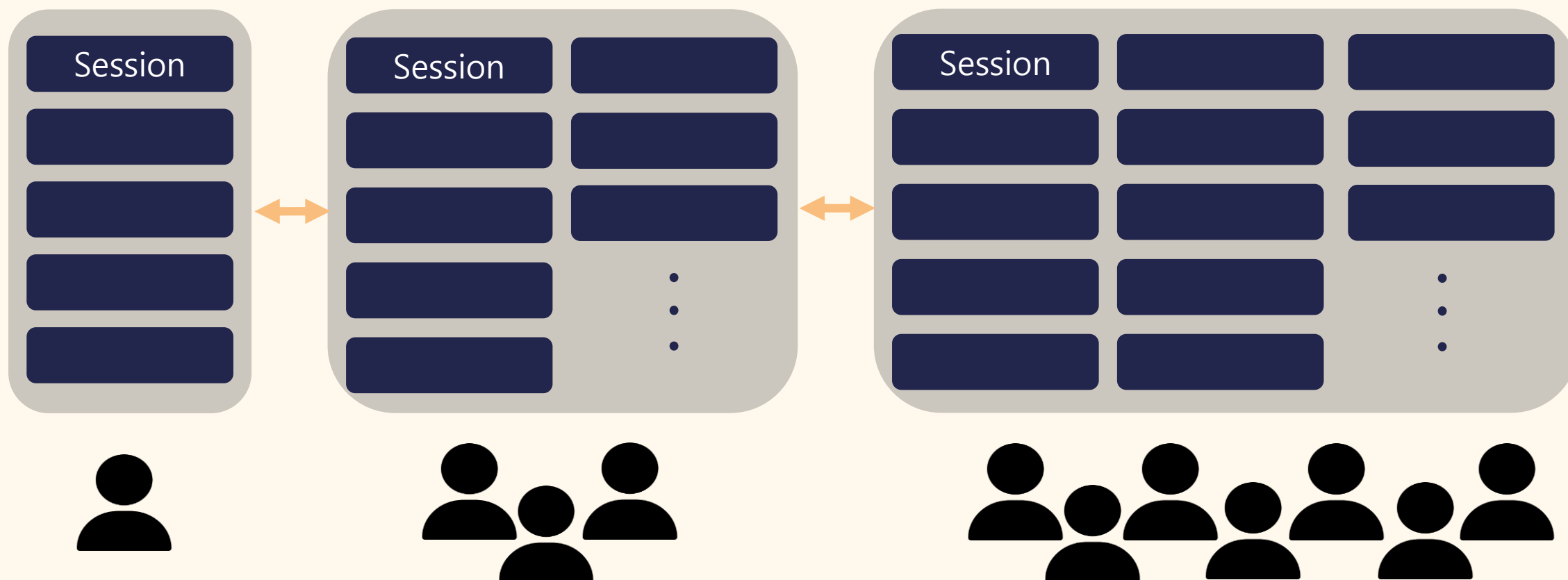
서버에서 일정 개수의 세션을 미리 생성

Pool에 세션이 일정 기준치 이하로 남아 있을 경우  
세션 추가 생성

사용자 수에 따라 Session Pool의 크기는  
유동적으로 변화

# STEP 3 | 화상 게임

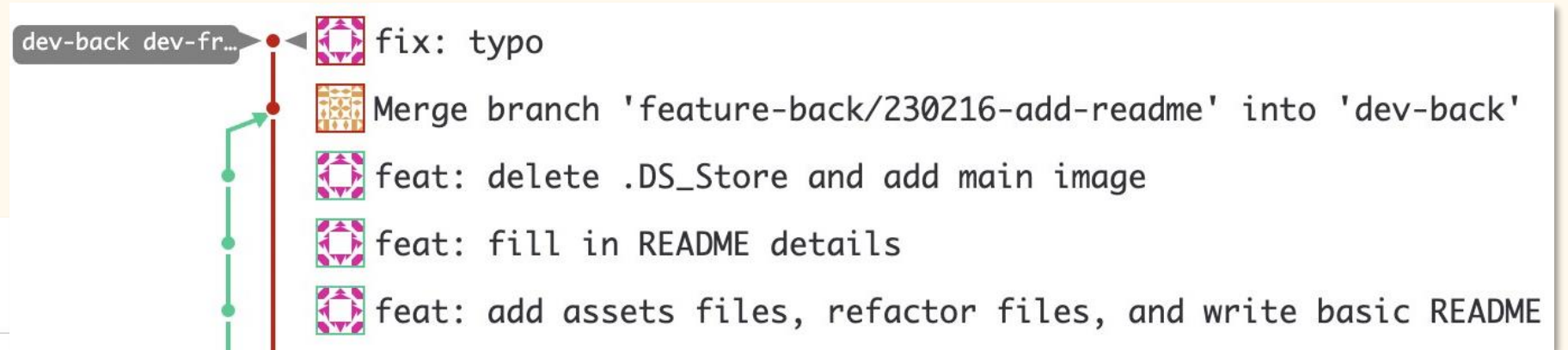
사용자 수에 따라 비례하게 세션 생성 및 삭제





# 시연

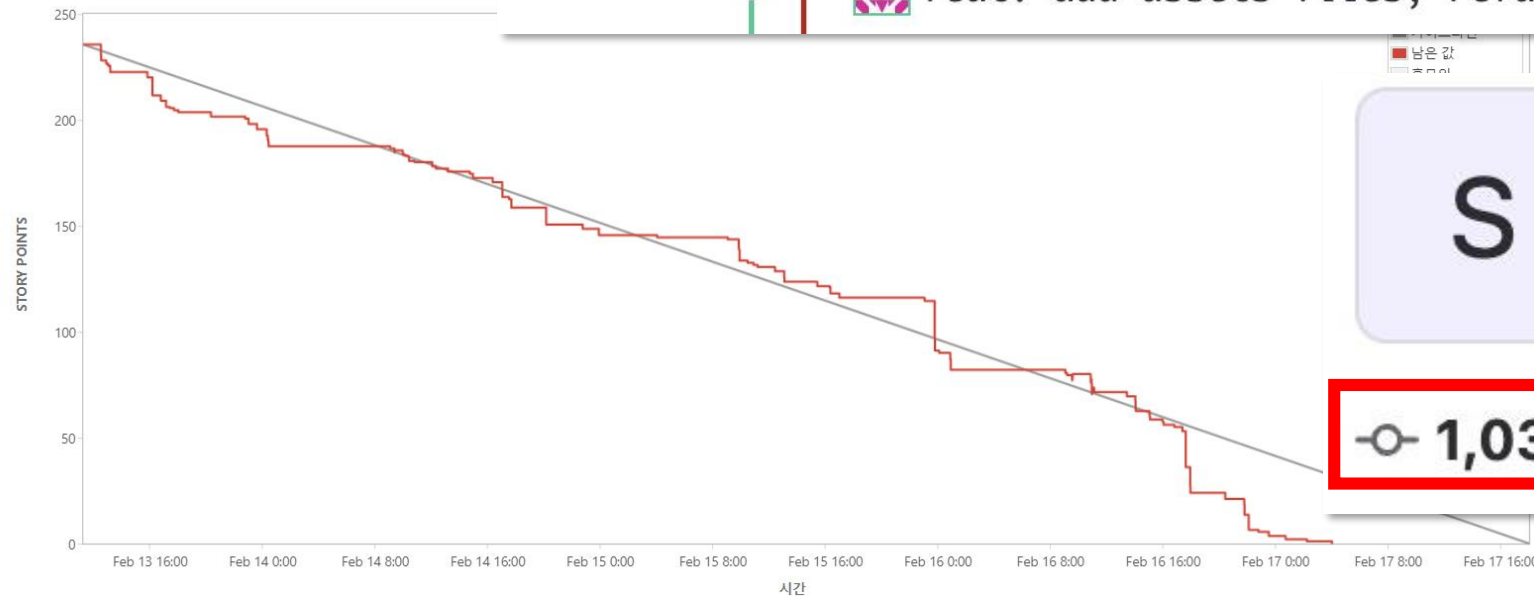
# 결과물



프로젝트 / S08P12B106 / S08P12B106 보드 / 보고서

번다운 차트

드디어 발표 !!



**S08P12B106**

Project ID: 240486

**1,035 Commits**

**11 Branches**

# 팀원 소개



손민혁 | BE | Captin

Gesture Detection  
Websocket  
REST API



서현경 | FE

UX/UI design  
OpenVidu  
단어장  
문서 관리



임영묵 | BE

아키텍처 설계  
AWS 및 CI/CD 구축  
DB 설계 및 관리  
Openvidu 세션 관리



권오연 | FE

기획 및 발표  
Wireframe  
상태 관리  
회원 관리



황정주 | BE

Spring Security  
Kakao Login



이가은 | FE

Wireframe  
Openvidu – 수어로 말해요  
문서 관리

# Q & A

# 감사합니다