

# Tagging Tool

## 1. 태깅 도구 코드에 사용된 언어/ 프로그램

---

- 언어: javascript, html, css, python
- 사용된 프로그램: flask, pycharm, mongoDB, robo3T
- 기타: bootstrap

## 2. 태깅 도구 특징

- 태깅하려는 내용의 txt 파일이 존재할 경우, python과 mongodb를 활용해 서버에 업로드하여 태깅을 진행할 수 있음.

```
_id: ObjectId('63056861af9fce721ef832bf')
title: "3. 13월의 김남우"
contents: "
    '왜 또 13월이야, 진짜!'"

    김남우는 어침에 깨어나자마자 열거했다. 그는 벌써 다섯 번째 똑같은 하루를 반복하고 있었다."
```

```
_id: ObjectId('63056869d5e1f1742c3b173a')
title: "2. 13월호과"
contents: "
    온종일 줄여 다닌 김남우는 피곤했다.
    적어도 돌아가는 지하철만큼은 장에서 가고 싶었다. 근처에서 지하철을 기다리는 사람은 _"
```

```
_id: ObjectId('6305687046e93e2af772acd1')
title: "1. 도둑의 딜레마"
contents: "
    한 달 뒤, 문학 송풍로 세개는 열망하게 됐다. 다행히 인류가 열망하는 것은 아니었다.
    30년 전에 이미 문학 송풍로 여숙도."
```

```
_id: ObjectId('63057abdc55bd213e7a561bfd')
title: "4. 벚꽃 한 편해 10억"
```

PREVIOUS

1-20 of many results

그림 1. mongoDB에 업로드 된 txt data

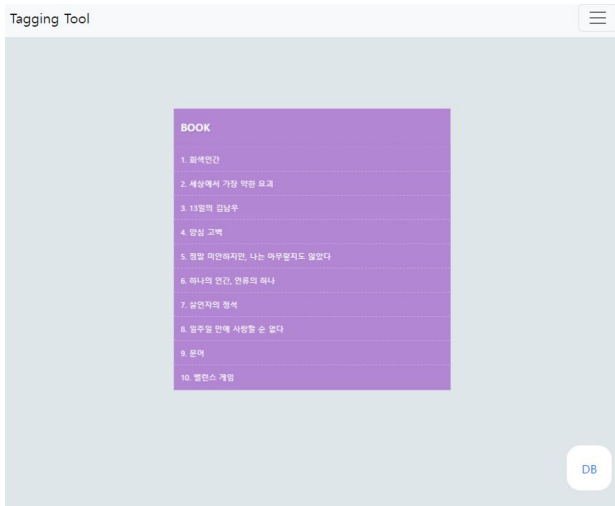


그림 2. txt data를 load 후, 만든 list

## 2. 태깅 도구 특징

- 책의 chapter는 book list를 열어 접근 가능
- 문장 단위의 tagging을 하려는 경우, 문장을 하이라이트하고 오른쪽 마우스 클릭 후 태깅하려는 요소를 선택하여 요소 별 답안을 빠르게 입력할 수 있음

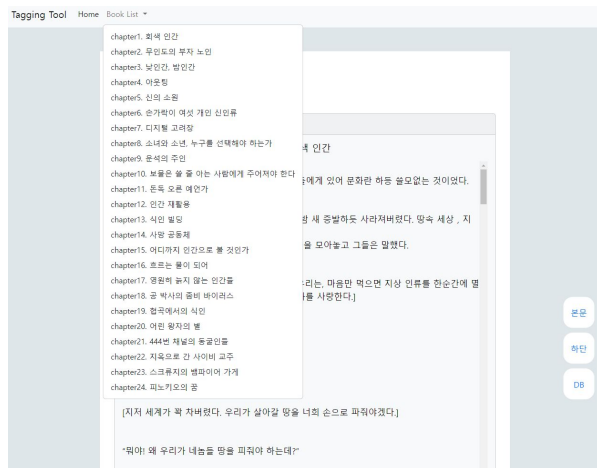


그림 3. booklist의 chapter

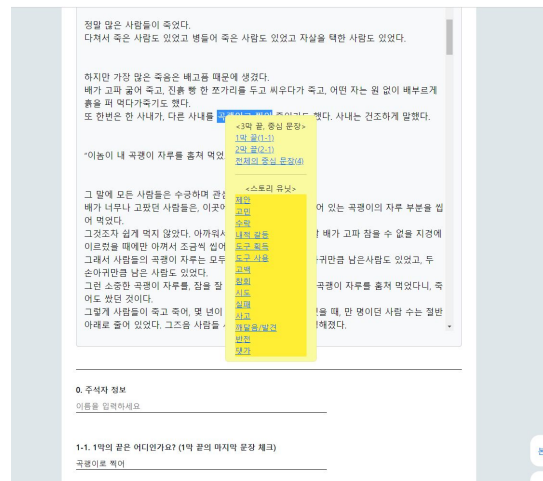


그림 4. 문장 단위 tagging 1-1번 예시

## 2. 태깅 도구 특징

- 객관식으로 답이 떨어지는 **tagging** 요소들은 **checklist**에서 바로 선택하여 태깅할 수 있음
- 태깅 중 타인의 답안 참고가 필요 시, 오른쪽 하단의 **DB** 버튼을 통해 저장되어 있는 답안들을 확인할 수 있음

3-1-1. 3막의 감성을 긍정으로 표시했을 경우, 해당하는 대표적 감정은?  
(가장 대표적인 감정 하나만 선택)

☐ Serenity/ Joy/ Ecstasy (평온/ 기쁨/ 황홀)

☐ Acceptance/ Trust/ Admiration (수용/ 신뢰/ 존경)

☐ Interest/ Anticipation (관심/ 기대)

☐ Amazement/ Surprise (놀람)

☒ Optimism (낙관)

☐ Love (사랑)

☐ Awe (경외)

☐ 기타:

3-1-2. 3막의 감성을 부정으로 표시했을 경우, 해당하는 대표적 감정은?  
(가장 대표적인 감정 하나만 선택)

☐ Annoyance/ Anger/ Rage (짜증/ 분노/ 격노)

☐ Boredom/ Disgust/ Loathing (지루함/ 혐오)

☐ Sadness/ Grief (슬픔)

☐ Apprehension/ Fear/ Terror (걱정/ 두려움/ 공포)

☒ Submission (복종)

☐ Disapproval (난색)

☐ Remorse (후회)

☐ Contempt (경멸)

☐ 기타:

그림 5. checklist 태깅 예시

5. 다음에 해당하는 각격의 서사 기능 (Narrative Functions)을 주시 작업해 주세요

후극(Hook) +

촉제/ 선행적 사건 (Catalyst/ Inciting Event) +

놀이 (Play) +

절정 (Climax) +

반전 결말 (Twist Ending) +

갈등의 해결 (Resolution of the Conflict) +

6. 다음에 해당하는 각격의 스토리 유닛을 주시 작업해 주세요

제안 +

고민 +

수락 +

내적 갈등 +

도구 획득 +

도구 사용 +

고백 +

원회 +

시도 +

tagging DB

태스크미션의 태깅 결과 - 체크리스트

test1님의 태깅 결과 - test2

question	answer
1-1. 1막의 끝은 어디인가? (1막 끝의 마지막 문장 체크)	흔하디 흔하디 아 슬라오는 고개를 돌려 보았다.
1-2. 1막에서의 감성을 긍정 또는 부정으로 나타냈다면 (종말의 경우는 부정을 포함, 즉, 긍정적 요소가 없다면 부정)	궁정(Poitive)
1-2-1. 1막의 감성을 긍정으로 표시했을 경우, 해당하는 대표적 감정은? (가장 대표적인 감정 하나만 선택)	Interest/ Anticipation (관심/ 기대)
1-2-2. 1막의 감성을 부정으로 표시했을 경우, 해당하는 대표적 감정은? (가장 대표적인 감정 하나만 선택)	Boredom/ Disgust/ Loathing (지루함/ 혐오)
2-1. 2막의 끝은 어디인가? (2막 끝의 마지막 문장 체크)	궁정(Poitive)
2-2. 2막에서의 감성을 긍정 또는 부정으로 나타냈다면 (종말의 경우는 부정을 포함, 즉, 긍정적 요소가 없다면 부정)	궁정(Poitive)
2-2-1. 2막의 감성을 긍정으로 표시했을 경우, 해당하는 대표적 감정은? (가장 대표적인 감정 하나만 선택)	Amazement/ Surprise (놀람)
2-2-2. 2막의 감성을 부정으로 표시했을 경우, 해당하는 대표적 감정은? (가장 대표적인 감정 하나만 선택)	Boredom/ Disgust/ Loathing (지루함/ 혐오)
3-1. 3막에서의 감성을 긍정 또는 부정으로 나타냈다면 (종말의 경우는 부정을 포함, 즉, 긍정적 요소가 없다면 부정)	부정(Negative)
3-1-1. 3막의 감성을 긍정으로 표시했을 경우, 해당하는 대표적 감정은? (가장 대표적인 감정 하나만 선택)	Acceptance/ Trust/ Admiration (수용/ 신뢰/ 존경)
3-1-2. 3막의 감성을 부정으로 표시했을 경우, 해당하는 대표적 감정은? (가장 대표적인 감정 하나만 선택)	Submission (복종)
4. 이야기 전체에서 중요하다고 생각되는 문장은?	미리 속이지 못한 꼬리
5. 다음에 해당하는 각격의 서사 기능 (Narrative Functions)을 주시 작업해 주세요	갈등의 해결 입력X 놀이 입력X 도구 획득, 사용이긴 하나, 승리를 모두 다 얻었으니? 결정, 도둑X 속마디 입력X 사건 입력X 포로, 반란? 저울추 기울어졌어? = 상황을 꼭 열거

본문

하단

DB

그림 6. 저장된 태깅 답안 확인

## 2. 태깅 도구 특징

- 서사 기능, 스토리 유닛 주석 작업처럼 어떠한 기능을 초점으로 중점적인 주석 작업 시 하단의 두가지 방법을 사용
- 1) 그림 7의 예시처럼 문장을 하이라이트 후, 오른쪽 마우스를 클릭하여 바로 작업하는 방법
- 2) 그림 8의 예시처럼 작업하려는 기능을 먼저 선택 후, 해당 기능만을 계속해서 주석 작업하는 방법
- 1), 2)의 방법으로 주석 작업 할 경우, 내용을 추가할 때마다 동적으로 input이 생성되고, 혹 ‘있었다’ -> ‘있었음’ 처럼 문장을 변환하고 싶을 경우 +버튼으로 상세 내용을 확인 해 변경시킬 수 있음



그림 7. 스토리 유닛 선택 예시



그림 8. 서사 기능 선택 예시

## 2. 태깅 도구 특징

- 하단의 submit 버튼을 누르면, 제출 완료 전 호출되는 알림창을 통해 자신의 답변을 확인할 수 있음

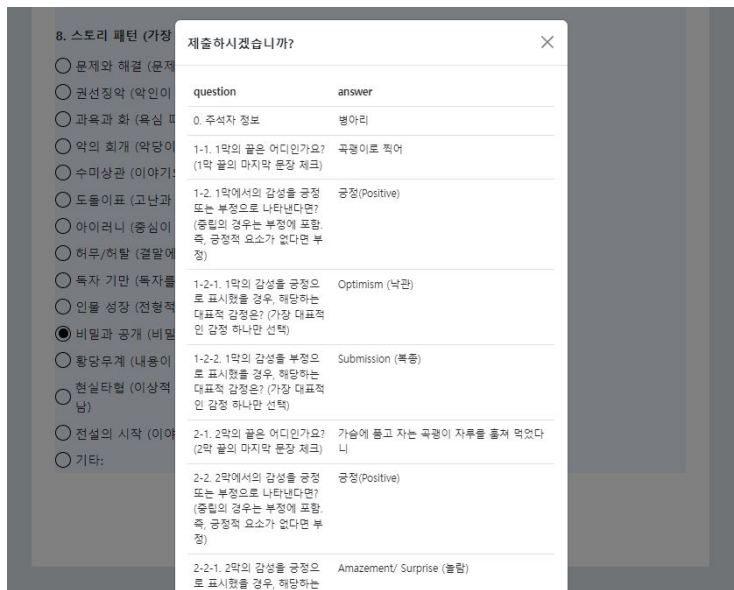


그림 9. 제출 전 호출되는 알림창