

# est\_kts2팀

# 대회 공략법 공유

㈜이스트소프트 A.I. PLUS Lab 비전파트

kts123@estsoft.com 010-5454-8913

# [임무] 동영상 내에서 도움이 필요한 사람 찾기

목표

주어진 동영상에서 인공지능 기술을 이용하여 실신하는 사람을 찾고. 해당인물에 바운딩 박스(좌표)를 도출하는 모델을 제시하라

# 예시

# 예시 1



## 예시 2



# 예시 1



### 예시 2



## 데이터 셋 가이드 라인

#### 〈행동정의〉

병이나 충격으로 의식을 잃고 쓰러져 한동안 일어나지 못하는 것

#### 〈이벤트의 세부동작〉

쓰러짐: 걷다가 혹은 서 있다가 등 일반적인 행동 중 갑자기 바닥으로 쓰러져 미동없이 누워있는 행위

#### 〈 태깅기준 〉

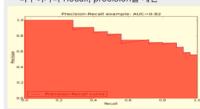
- 바닥에 쓰러져서 10초 이상 유지하는 현상을 쓰러짐이라 지칭
- 바닥에 완전히 누운 시점부터로 함
- 쓰러졌다가 일어나는 경우 누워있는 시점까지를 태깅함
- 화면 시작부터 쓰러짐의 형태를 보이는 대상도 10초 이상 유지할 경우 쓰러짐으로 정의
- 화단, 벤치 등 사물 위에 누워 있는 행위도 쓰러짐으로 정의

# 평가기준

- 제출한 바운딩 박스와 GT를 비교하여 일치비율(I.o.U.)이 0.75 이상인 경우 검출성공
- 평가점수는 mAP(mean Average Precision)

## AP(Average Precision)

 AP, FP를 나눈 뒤 confidence score의 기준을 바꾸어가며 Recall, precision을 계산



#### IoU(Intersection of Union)

 $IoU = \frac{area(B_{gt} \cap B_p)}{area(B_{gt} \cup B_p)} =$ 

# 데이터 규격

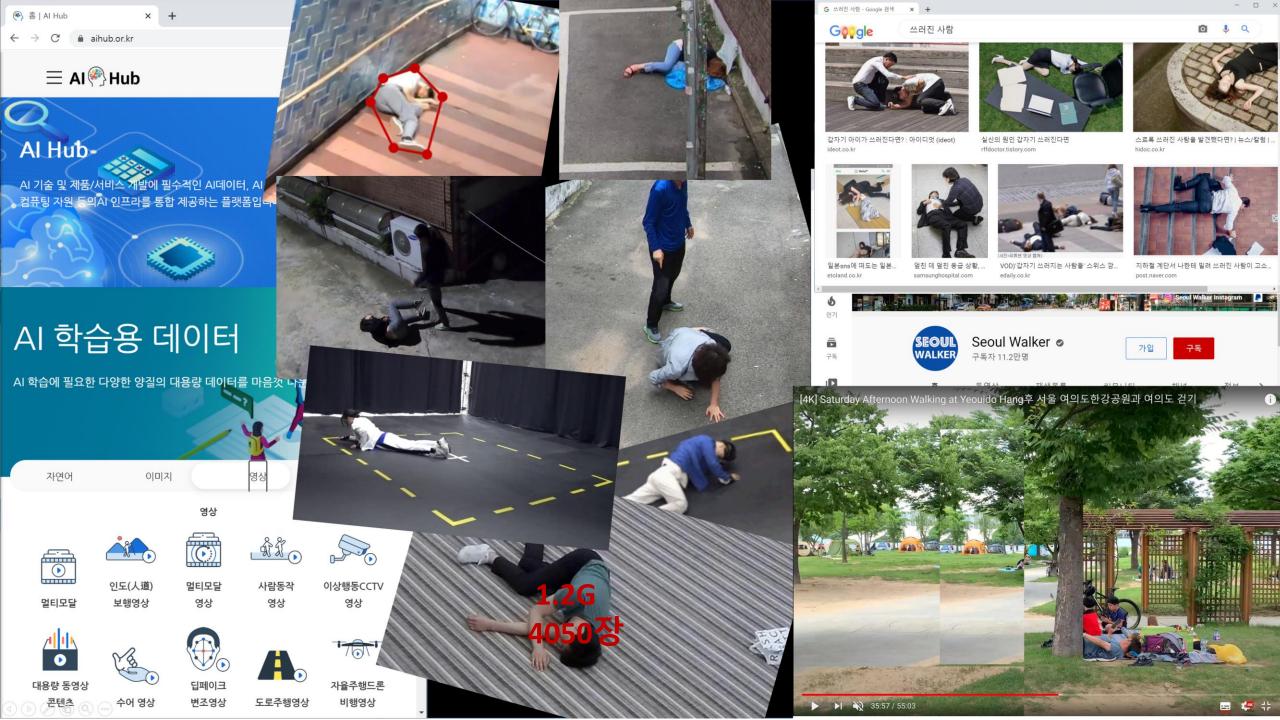
-  $FHD(1920 \times 1080px)$ , 15fps, 20초 고정길이, 동영상 500개 클립

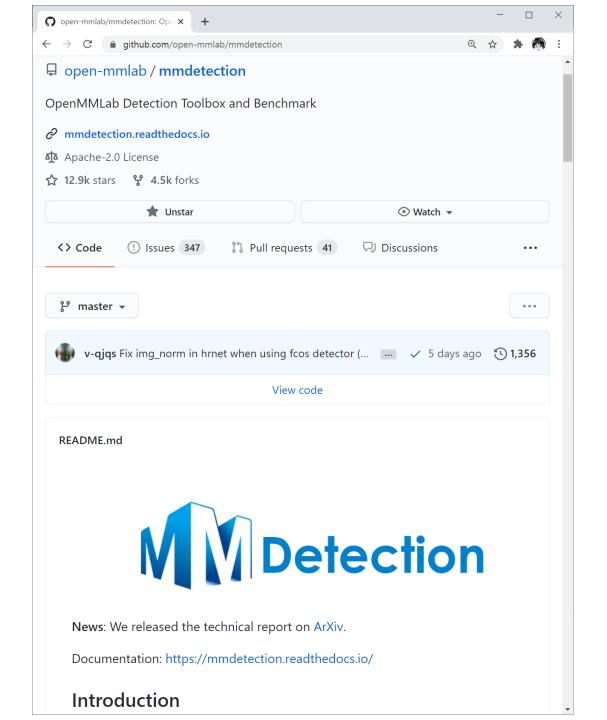
# 시간제한 6시간

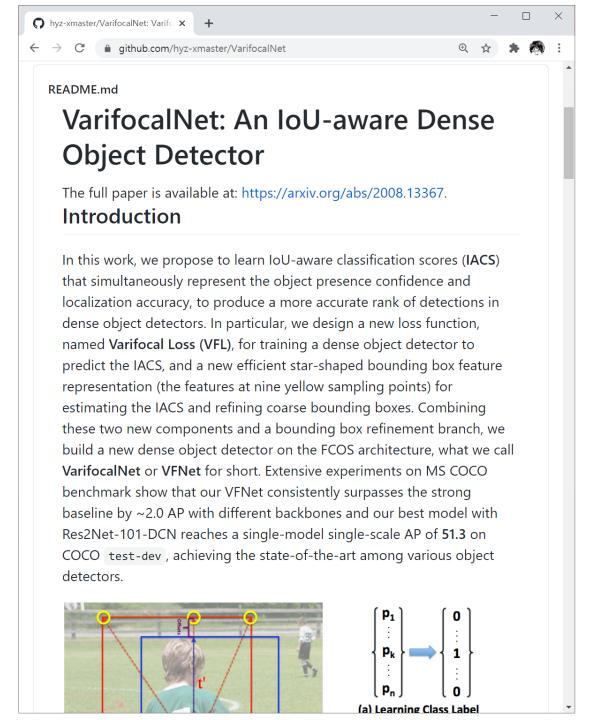
# 사양

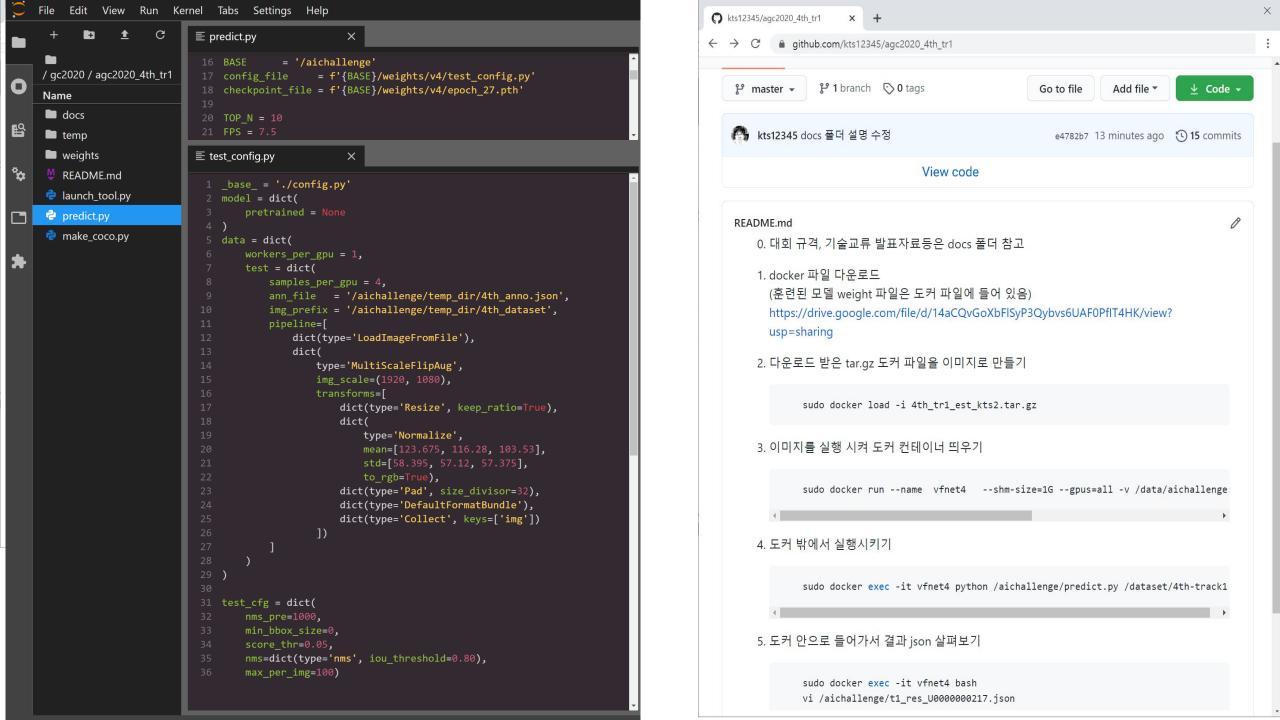
V100(VRAM 32GB), 8 Core, RAM 90G











• 개발 과정에 대한 추가 설명은 <a href="https://blog.est.ai/">https://blog.est.ai/</a> 의 1월 컨텐츠를 통해 공유 예정 작성 중인 블로그 문서는 아래 링크에서 확인 가능.

https://github.com/kts12345/agc2020\_4th\_tr1/tree/master/docs

• 학습 패러미터 설정은 아래 링크에서 확인 가능.

https://github.com/kts12345/agc2020\_4th\_tr1/blob/master/weights/v4/config.py

대회 제출된 추론 도커의 다운로드 및 실행 방법은 아래 파일 참고.

https://github.com/kts12345/agc2020\_4th\_tr1/blob/master/README.md