

심층학습 2차 회의, 회의록

상명대학교 2021학년도 1학기 심층학습

작성자: 201611144 게임학과 한경욱

회의 일자: 2021-04-05-18:00

1. 준비해온 사항

민:

주제 아이디어: 입으로 도넛 먹기 >> 게임성 가미 >> 비버가 나뭇가지 주워서 집 짓는 게임
농친거 >> 게임 오버 // 잡은거 >> 게임
참여점수 - 10점 (회의록 숙지 X)
>> 런게임으로 접목시킬 수 있으면 좋겠다.

은영:

표정 변화 오픈소스 자료 탐색:

<https://github.com/sunsmiling/facial-emotion-detector>

>> semantic segmentation 접목된 기술이 맞는지 공부할 것

승민:

경욱:

게임 아이디어 & 발표 자료 스케치

2. 회의

게임 장르:

1. 런 게임:

은영: 비교적 구현하기가 쉬우니까 좋은 것 같다.

승민: 좋아요

민: 저도 좋아요

2. 디펜스 게임

3. 비버 게임 (아케이드 게임) >> 공튀기기 비슷한 계열

>> 런게임 확정

게임 컨셉: AI 관련 (Bias 피하기)

캐릭터:

Agent >> 뽀니다. >> Bias(편향된 데이터, 학습에 부적합한 데이터)

우리 아이가 올바른 AI로 성장하기를 기대합니다.

데이터, 오픈 소스코드 수집 전략:

키워드:

Facial semantic segmentation

필요한 Data

1. 학습 시킬 Data Set

Kaggle: data set 활용

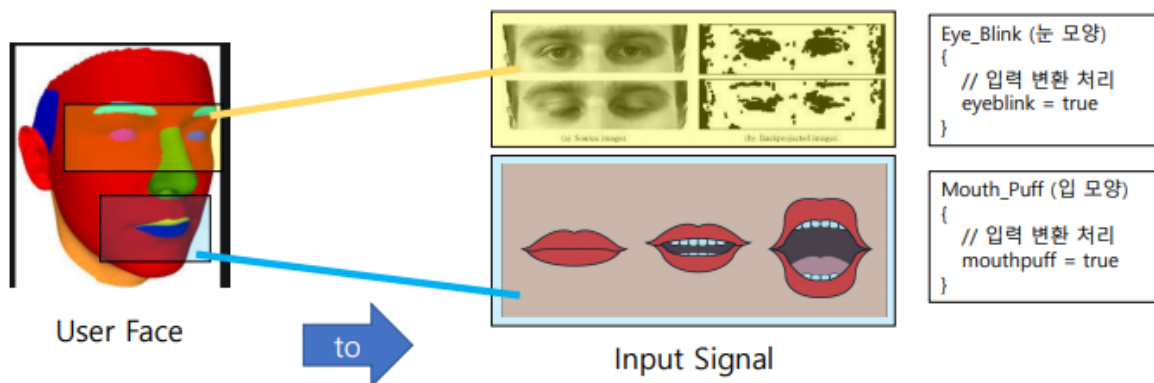
<https://www.kaggle.com/datasets?search=facial+segmentation>

2. 테스트 과정.

조원들의 얼굴 사진을 사용한다

알고리즘, 오픈 소스

Converting a facial input to an input signal



1. 인식 할 수 있는가 => 얼마나 잘 구별할 수 있는가?

2. 구별된다는 가정하에

모양이 변하는 걸 어떻게 캐치해낼 지.

3. 눈을 깜빡이는 중간 과정 사진:

4. 입을 뻗어가는 중간 과정 사진:

사업화 전략:

1. 출시

2. 프로모션

3. 광고

4. 얼굴형을 바꿔주는 의료 게임

<https://www.google.com/search?xsrf=ALeKk01pjQwraxT6epeSk08cR5pftoz5Q:1617615510051&q=%EC%95%88%EB%A9%B4%EA%B7%BC%EC%9C%A1%EC%9A%B4%EB%8F%99&sa=X&ved=2ahUK-EwjR3u-u5-bvAhUKfXAKHSTVBZcQ1QlwFH0ECBMQAQ&biw=871&bih=872>

5. 복이 들어온다.

<https://brunch.co.kr/@bookfit/3427>

6. 기분 좋아져

게임하면 사람들 표정이 경직되기 마련인데 여러 감정변화에 따라서 화가 날 수도 있고

자연스럽게 미소를 짓다보면 기분전환에 큰 도움이 되지 않을까 >> 뇌피셜

사업 기술 전략

역할 배분:

	한경욱	김민	강은영	이승민
발표	○			
PPT	○			
영상		○		
Data Set	○		○	
Open Source		○		○
AI 개발	공통			
게임 기획	공통			
그래픽 소스		○		
게임 개발				○

그래픽 소스 예시)



다음 회의

날짜: 2021-04-15-목-16시 이후

참석자 준비물:

경욱 & 은영:

DataSet 탐색 과정 공유

민 & 승민:

Opensource 탐색 과정 공유