

All of Art

CONTENTS

01

Introduction

02

Development Process

03

Live Demo

04

Review

01

Introduction

01 팀원 및 역할 소개

02 웹 서비스 소개

01 Introduction

01 팀원 소개

02 프로젝트 소개

팀원 소개

임희지

팀장

Front-End

AI

남궁은선

팀원

Front-End

남은열

팀원

Front-End

송성곤

팀원

Back-End

AI

김기원

팀원

Back-End

서명현

팀원

PM

01 Introduction

01 팀원 소개

02 서비스 소개

서비스 소개

서비스 주제

미술 아카이브 플랫폼을 통해 침체된 미술 산업 생태계의 지속 가능한 성장을 이루는 것을 목표로 한다.
유망 작가를 발굴 & 지원하며 미술 작품의 대중화를 위한 서비스를 제공한다.

서비스 기능 및 내용

- 신규 사용자 유입 유도를 위한 다양한 AI 서비스
 - Style Transfer 기술을 사용한 화풍 전이 기능
 - 화풍 분석 기능
 - 미술 작품 추천 기능(사용자의 성향과 주변 환경을 분석)
- 온라인 미술 작품 전시관
 - 작가 및 작품 종류별 온라인 전시관 => 유망 작가 발굴
 - 아트 마켓 => 작가의 판매 수입 다각화
 - 전시된 미술 작품 판매
 - 작가 작품을 콘텐츠화하여 기업과의 아트 콜라보레이션 상품 기획
- 미술 개인 과외 연결 서비스

02

Development Process

01. 애자일프레임워크

02. 개발 과정

애자일하게 일하기

6. 회고

이번 스프린트에서 어떻게 일을 진행했는지, 어떻게 하면 앞으로 더 잘 일할 수 있는지에 대해 의견을 나눕니다.

5. 결과

결과물 그 자체

4. 스크럼

팀원들과 작업 완료 & 예정 업무와 겪고 있는 어려움을 공유합니다.

1. 플래닝

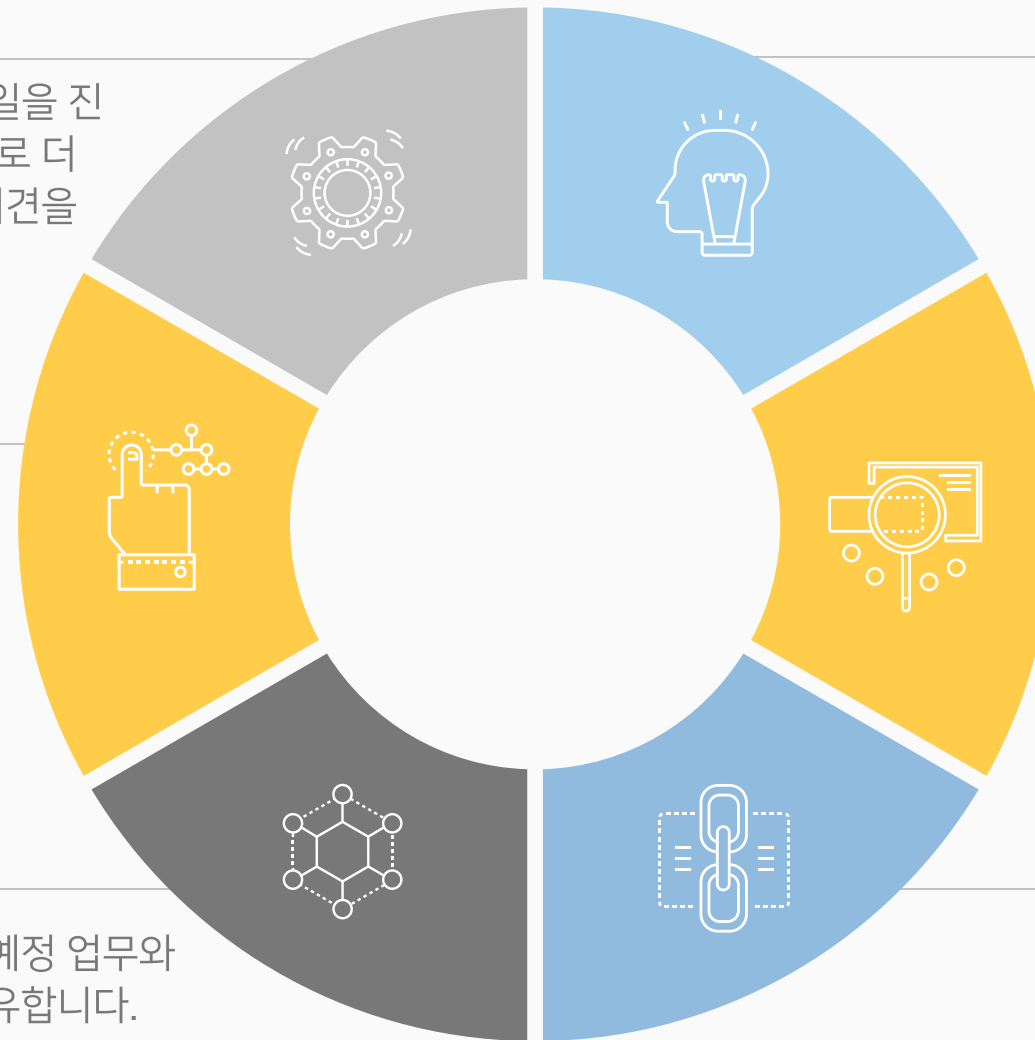
기능 단위의 프로젝트 수행 기간을 설정합니다.

2. 백로그

설정된 기간동안 해야 할 일의 목록을 작성합니다.

3. 스프린트

집중 업무 시간동안 각 팀원은 본인의 업무를 수행합니다.



02 Development Process

01 애자일 프레임 워크

02 개발 과정

개발 과정

1~2 주차

1. 서비스 주제 선정

A. 19개의 중 3개의 베스트 아이디어를 선정

- i. 웹툰 캐릭터 옷 착장사진을 분석하여 유사한 옷을 찾아주고 구매처로 연결해주는 서비스
- ii. 표정과 음성 분석을 통해 감정을 분석하는 기능이 추가된 마피아 게임
- iii. 유명 화가 작품을 학습시켜 유저 그림이 어떤 화가 그림 스타일과 비슷한지 알려주는 서비스

2. 기획서 및 와이어프레임 작성

3 주차

개발 시작

03

Live Demo

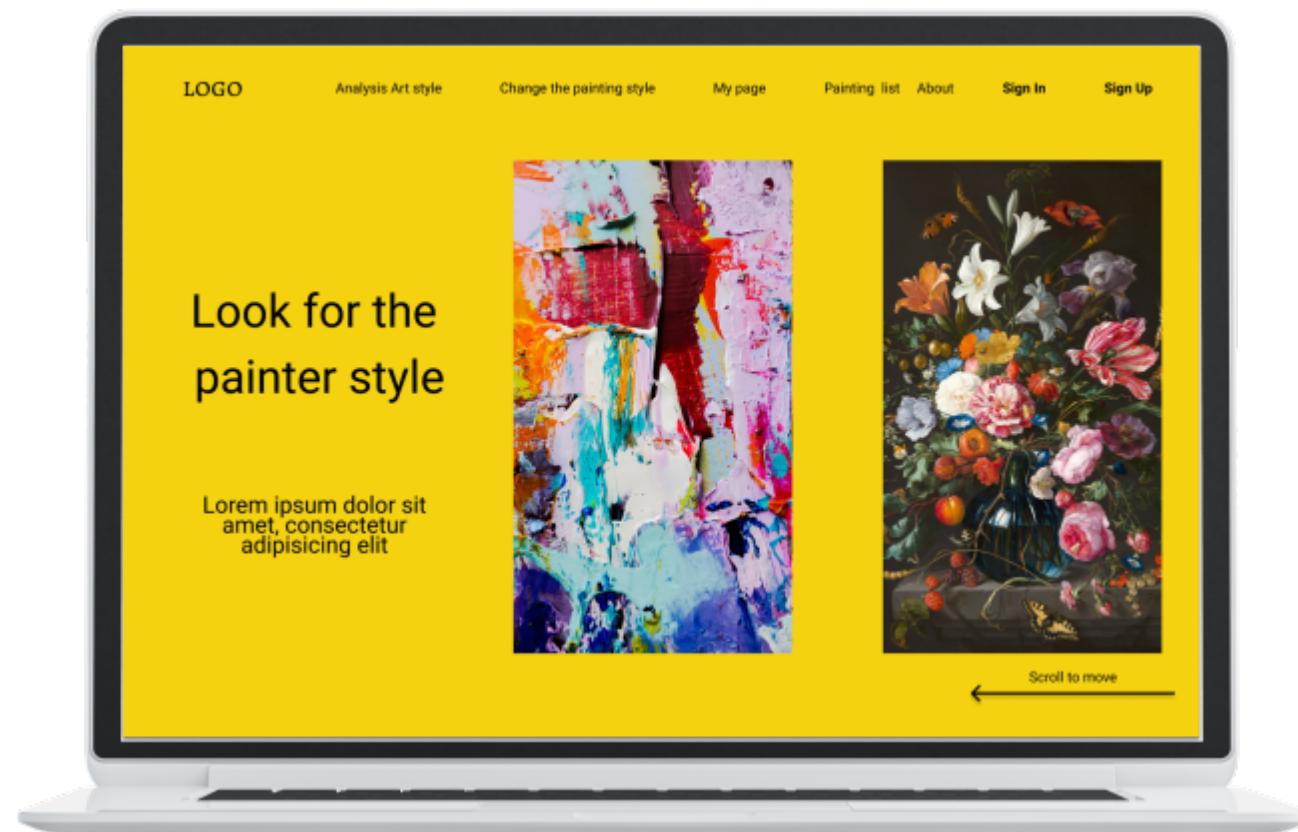
01. 와이어프레임

02. 라이브데모

와이어프레임



라이브 데모



04

Review

01. 어려웠던 점

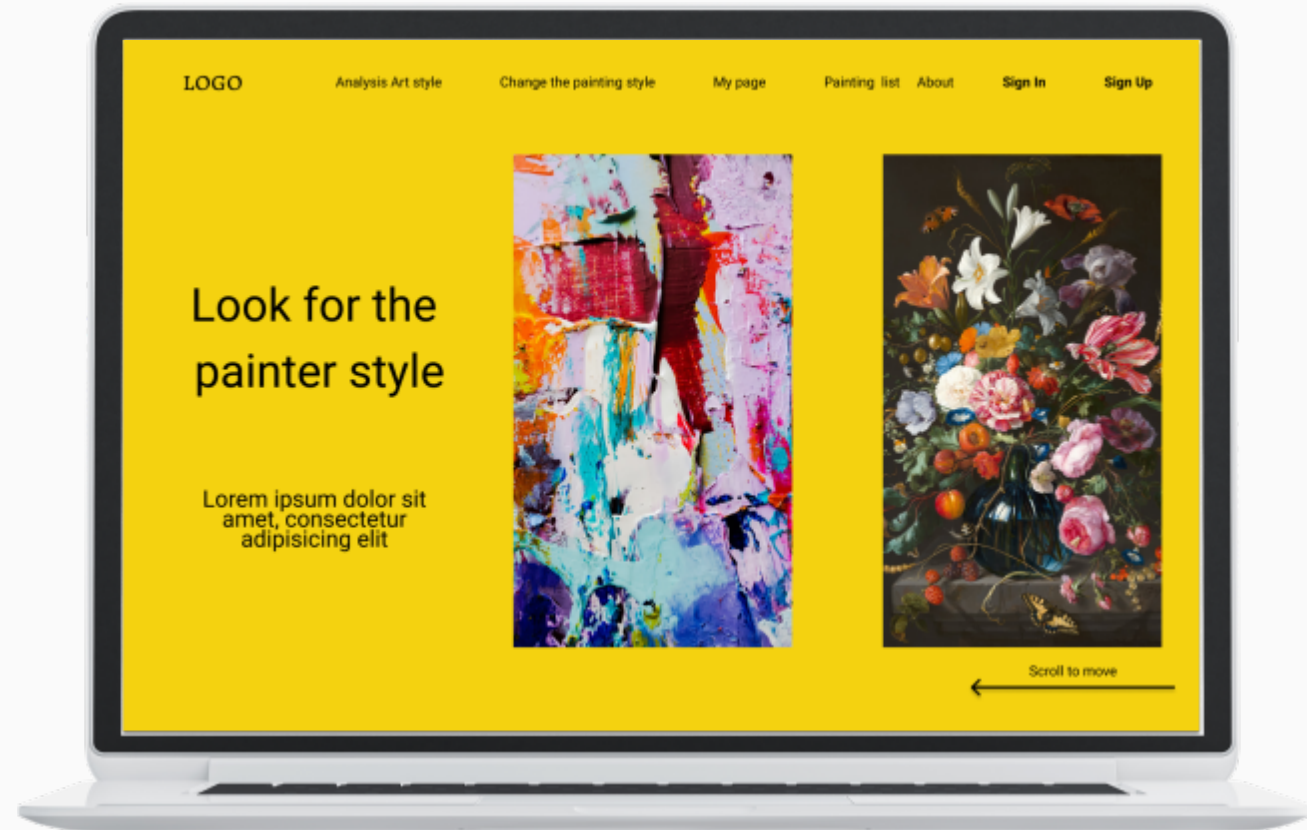
02. 향후 개발 계획

Review

어려웠던 점

- 01 제한된 시간 안에서 구현 가능한 좋은 아이디어의 서비스를 기획하는 것
- 02 제시된 서비스 기획 아이디어를 딥러닝 기법으로 해결 할 수 있는지에 대한 검증이 어려움
- 03 테스트를 위한 GPU 환경 구축의 어려움. 우리 서비스에는 딥러닝 기법이 2개 들어가기 때문에 VM에 생으로 환경을 구축하면 CUDA 나 기타 라이브러리들이 호환이 되지 않았음.
- 04 짧은 시간 안에 새로운 프레임워크에 대한 학습을 하며 개발을 진행하는 것
- 05 이상적인 아이디어와 현실과의 타협이 어려움
- 06 라이브러리 사용 시 다양한 에러가 발생해 직접 구현하는데 큰 어려움이 있었음

향후 개발 계획



1

로그인 / 회원가입 기능 추가

2

My page 추가

3

Painting list 페이지 추가

4

폴리싱 작업

THANK YOU!

- All of Art -