**교수님과의 팀 미팅 회의록**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **팀명** | 전지적 수화 시점 (7조) | **차수** | 2차 |
| **일 시** | 2019년 3월 18일 월요일 오후 5시 30분 – 6시 00분 (30분) | | |
| **장 소** | 국민대학교 7호관 717호 | | |
| **참석자** | 이희지, 배진영, 정창회, 윤지은 | | |
| **불참자** | 축이림 | | |
| **안 건** | 프로젝트 난이도 조절, 기술적인 자문 | | |
| **회의내용** | **발표 : 수화 번역 플레이어 구현 기술 브리핑**  **발표자 : 윤지은, 이희지, 배진영, 정창회**  **내용 :**  수화 번역 플레이어를 구현할 기술  1. 음성을 텍스트로 바꾸는 STT  2. 추출된 텍스트 자막파일 형식으로 변환  3. 형태소 분석  4. 오픈포즈를 이용한 수화 동작 추출  5. 수화 동작을 매끄럽게 연결시키기 위한 수화 애니메이션 제작  6. 모바일 어플리케이션 제작  **질문 및 지적사항** (다음 회의록에 지적사항에 대한 검토 및 반영내용이 반영되어야 함)  **Q1.** 들어가는 기술이 많은데 프로젝트 기간 안에 구현 가능할까요?  **A1.** 요즘에는 오픈소스나 공개된 API가 많아서 분명 필요한 기술에 관한 소스들도 분명히 많을 것이다. 사실 캡스톤 프로젝트에서는 밑바닥부터 시스템을 만드는 것이 아니라 거의 이미 개발된 다양한 소스나 프로그램들을 활용하여 새로운 것을 만드는 것이기 때문에 좋은 소스를 찾는다면 충분히 구현 가능하다. 프로젝트의 구현 가능성은 가장 크리티컬한 기능부터 구현해보고 그 기능 구현에 제약사항이 많으면 그때 생각해봐라.  **Solution1:** 각자 가장 중요한 기능부터 맡아 구현 시작하기.  정창회-데이터베이스 구축 / 윤지은-수화 데이터셋 제작  이희지-STT API로 텍스트파일 제작 / 배진영-자연어처리(형태소 분석)  **Q2.** 수화 데이터 베이스를 만들고 형태소 분석을 한 뒤에 형태소와 수화 데이터를 매핑하는 과정에서 어떤 기술을 써야 하는지 잘 모르겠습니다.  **A2.** 우리나라가 아니더라도 분명히 수화로 번역을 해주는 오픈소스가 있을 것이다. 그 소스가 어떻게 동작하는지 분석하고 그것을 토대로 새롭게 매핑 시스템을 만들어야 할 것 같다.  **Solution2:** 미국의 텍스트를 수화 애니메이션으로 변환해주는 프로그램을 찾음. 어떻게 동작하는지는 앞으로 공부해보기  **Q3.** 그렇다면 저희가 말씀드릴 기능들 중에는 축소해도 될 만한 기능들은 없는지?  **A3.** 지금으로서는 모두 충분히 구현 가능할 것 같다고 예상을 하는데 만약의 경우를 대비하여 에자일 방식으로 개발하기를 추천한다. 개발을 하다 막히는 부분이 있으면 방법을 바꾸거나 빼도 되는 기능일 시 과감히 빼버려도 된다.  **Solution3:** 일단 핵심 기능들을 먼저 개발하고 시간이 여유 있으면 안드로이드 앱으로, 여유가 없다면 웹으로 구현하기. | | |