

Animation Social Network Service Collaboration Project(AI & Network)

ANIGRAM(:애니그램)

팀명: 막잔현피

AI: 박인영, 조우현, 이재욱, 박주희

NET: 전현정, 이상우, 최윤서

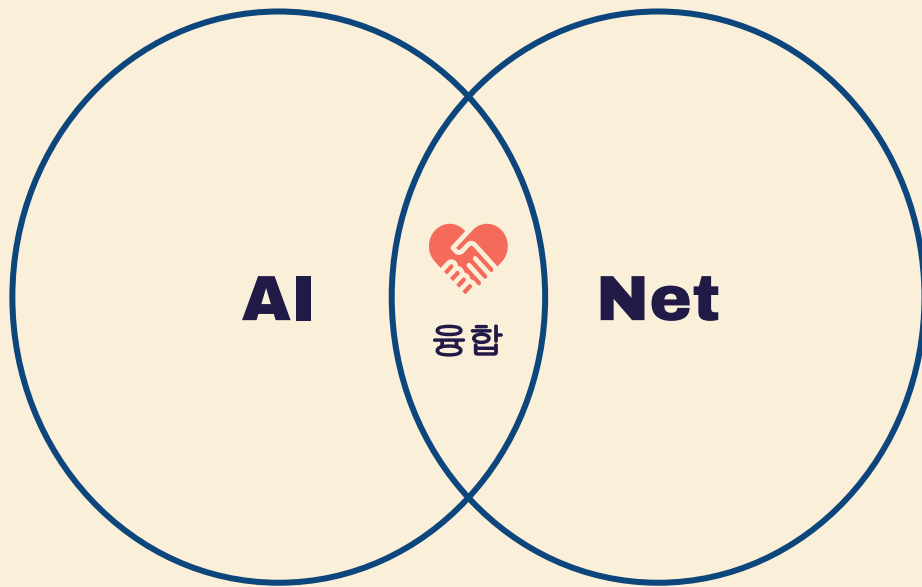


Social Network Service



프로젝트 소개

- 프로필 강제 애니메이션화
- 이미지 배경 및 사람 강제 애니메이션화
- 이미지에서 카테고리 자동 생성
- 기존의 **SNS** 기능 구현
- 웹 푸쉬
- **MTVS AI & Net** 최초 융합 프로젝트



시장조사

이 게임, 뭔가 심상찮다... 국내서도 통한 일본 '오타쿠' 감성

매출과 이용자 수에서 모두 상위권에 올랐다는 얘기는 이 게임이 대중성까지 갖추고 있다는 의미다. 소수의 '핵과금' 이용자가 매출의 상당부분을 담당하는 게임과 달리, 다수 이용자가 일정량의 과금을 하고 있다는 뜻. 일각에서는 우마무스메의 흥행을 문화소비 흐름의 변화로까지 해석하기도 한다. 국내에선 소수 매니아, 즉 '오타쿠(어떤 분야에 몰두하는 사람)'의 영역으로 치부됐던 서브컬처(하위문화) 게임이 점차 대중화되고 있다는 신호탄이라는 것이다.

'메인'이 된 서브컬처 게임, '오덕'이 경쟁력인 시대

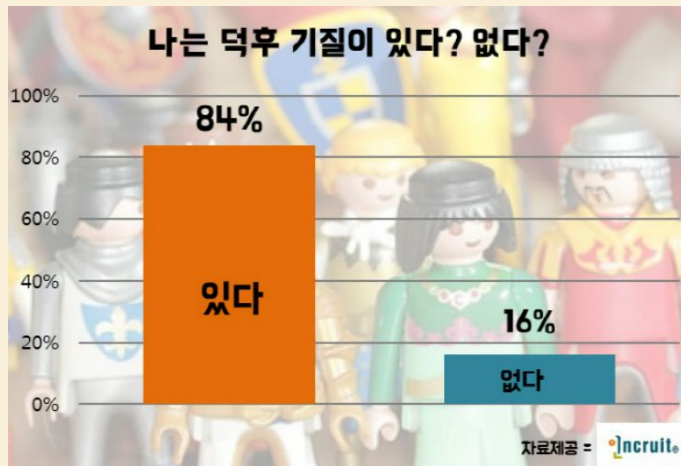
◇ 미소녀 게임, 변방에서 중심으로

<https://m.hankookilbo.com/News/Read/A2022070718190004767>
<https://www.khgames.co.kr/news/articleView.html?idxno=202965>



기대효과

새로운 유형의 **SNS** 사용자층 확보

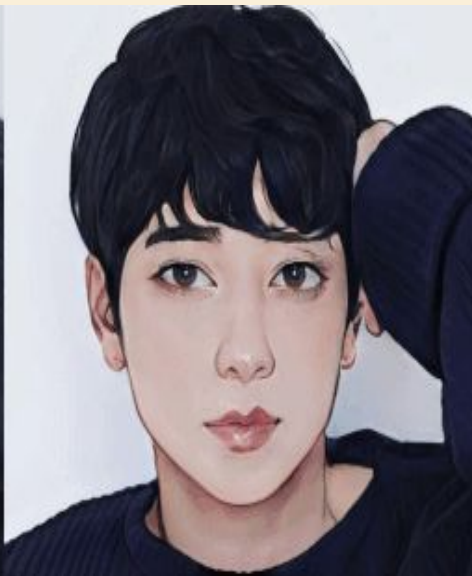


현재 덕후가 아닌 응답자들도 앞으로 덕후가 될 가능성이 있다고 스스로 판단하는 비율은 **77%**로 높은 수치가 나왔으며 덕후들을 바라볼 때 시선으로 ‘취미도 본인이 좋아한다면 존중해 주는 사회적 분위기가 형성돼야 한다(**41%**)’

참조 : <https://www.itworld.co.kr/news/227084>
<https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=01456326609565392&mediaCodeNo=257>

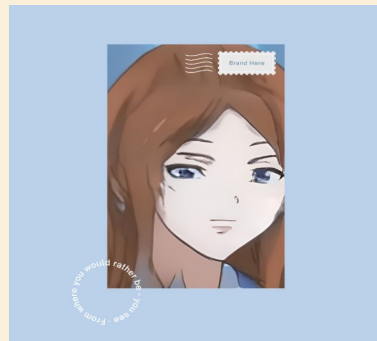
프로필 생성 모델

사용자 프로필 강제 변경



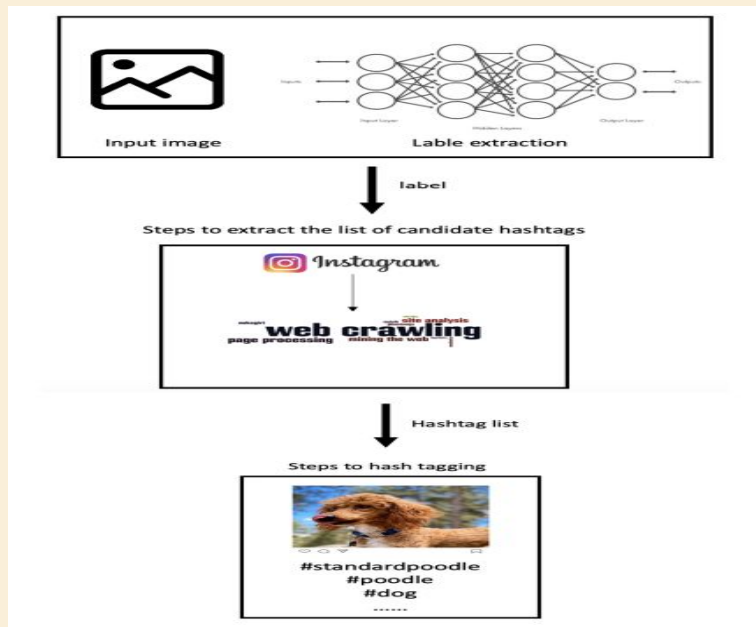
이미지 배경 변경 모델

게시글의 이미지 강제 애니메이션화



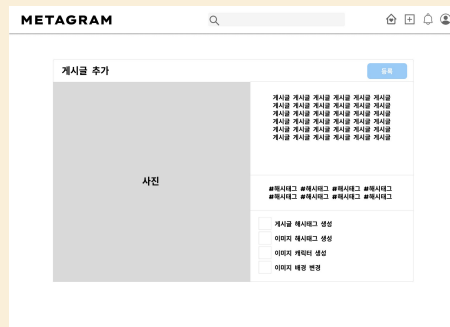
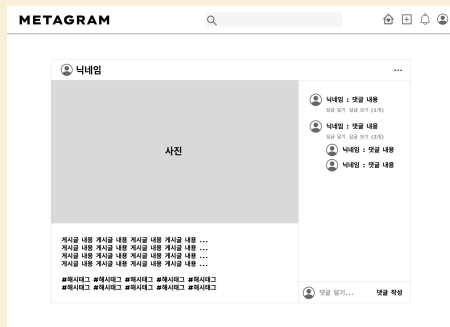
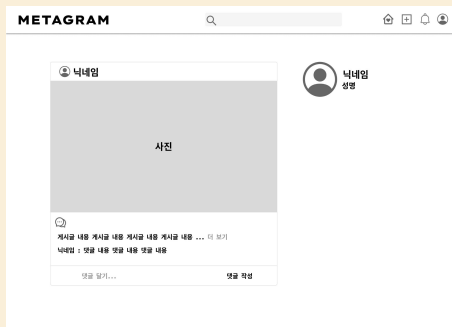
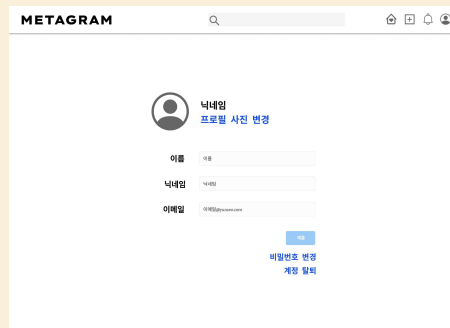
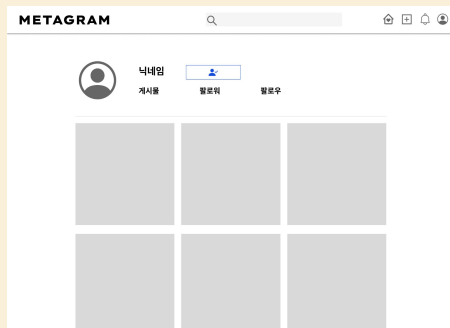
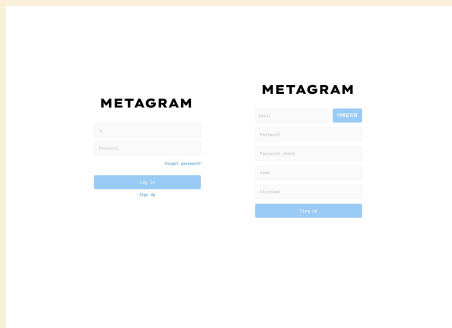
카테고리 생성 모델

게시글의 이미지에서 카테고리 생성

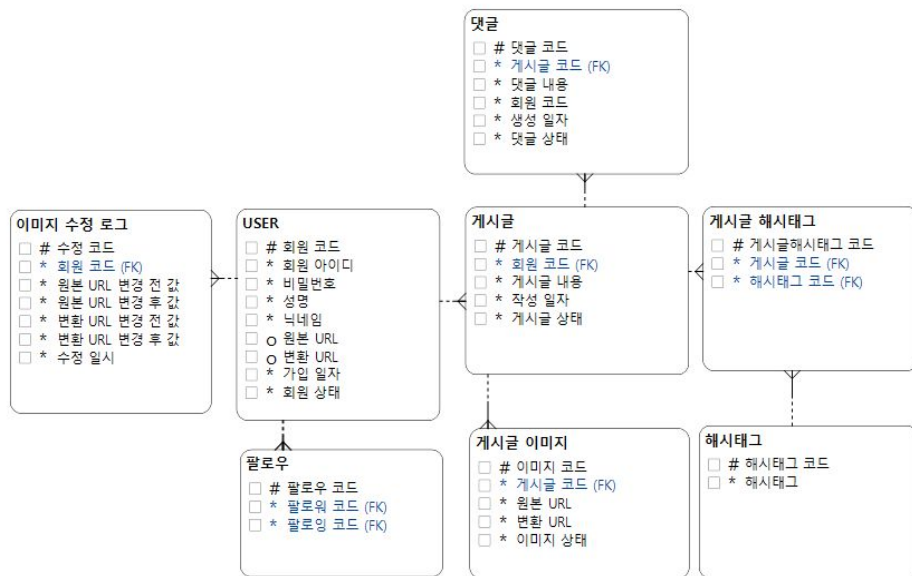


- ❖ 이미지에서 캡션을 생성
 - 생성된 캡션은 애니메이션 캐릭터 목소리와 유사하게 읽어줌(예정)
- ❖ 생성한 이미지 캡션 + 본문으로 카테고리 생성

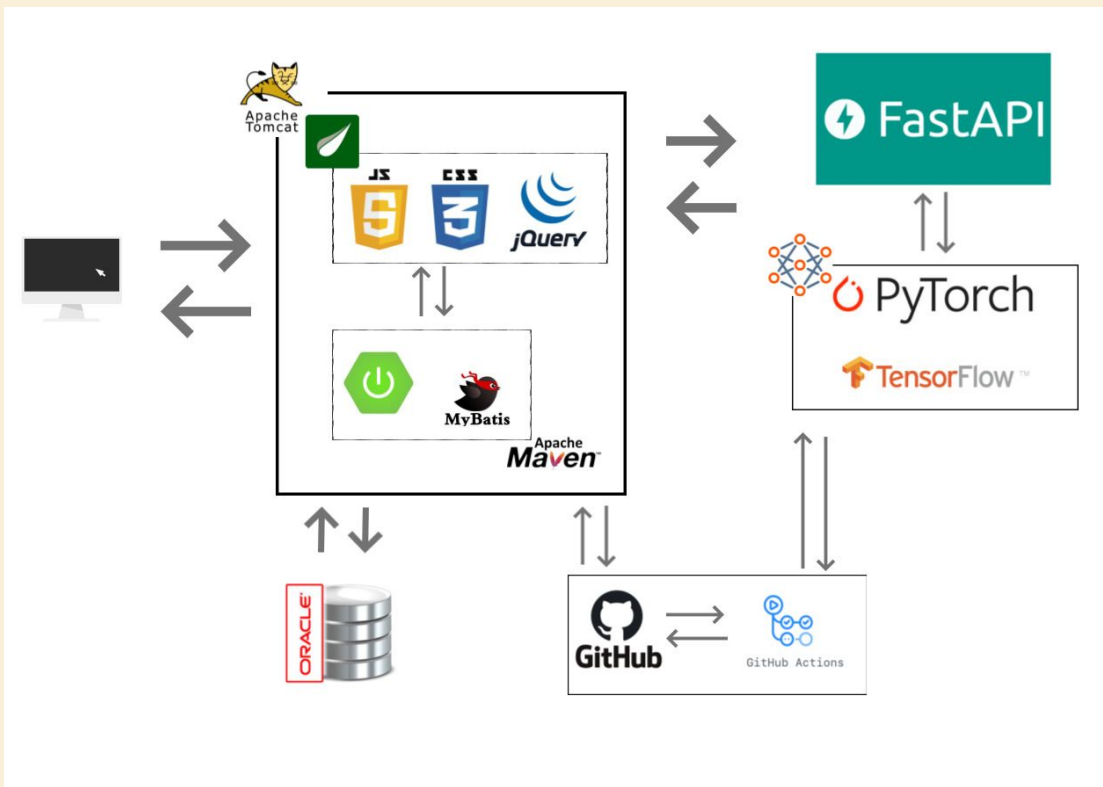
화면 설계



논리 모델링



아키텍처 설계



WBS

WBS

타임라인

일정수립



METAGRAM

