붙임6) 창작 SW 작품설명서

**창작 SW 작품 설명서**

|  |
| --- |
| 차세대 온라인 클래스 사이트: newEdu |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 참가부문 | 창작 SW 공모전 | 팀구성 | 개인 / 팀 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **순번** | **학년** | **반** | **번호** | **성 명** | **역할** |
| 1 | 2 | 10 | 25 | 정호균 | 프론트, 백엔드 개발 |
| 2 | 2 | 11 | 2 | 김관수 | 프론트, 백엔드 개발 |
| 3 |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| 1. 개발동기 |
| 코로나 사태로 지속되고 있는 온라인 학습 환경이 장기화 된다면 어떻게 발전하게 될 것이며 어떤 방식으로 이루어지는 것이 학생과 선생님들께 더 편리해질 수 있을까 라는 의문이 들어 직접 제작해보게 되었다. |

|  |
| --- |
| 2. 프로그램 정의 |
| 온라인 학습 환경을 제공하는 웹 서비스. |

|  |
| --- |
| 3. 프로그램 기능 |
| 얼굴인식 로그인, 실시간 게시판과 채팅, 댓글 시스템, 동영상 시청 유효기간 설정, 출석 확인. |

|  |
| --- |
| 4. 프로그램 독창성 |
| 사전에 준비된 학생의 얼굴사진으로부터 머신러닝된 얼굴인식을 기반으로 로그인 및 출석이 된다. 유튜브와 연계되어 제목으로부터 얻는 학습내용을 바탕으로 관련 학습자료를 추천한다. |

|  |
| --- |
| 5. 알고리즘 |
| 로그인: 로그인 페이지 실행->페이지에 카메라 권한 할당->러닝된 얼굴 데이터와의 유사성 도출->80%이상일 경우 로그인or 미만의 경우 로그인 실패->아이디 로그인 진행. |

|  |
| --- |
| 6. 개발 일지 |
| 해당사항 기입  ※ 작품개발시 개발자가 작품의 개발을 위하여 간단히 또는 아이디어 등을 정리한 노트 첨부  - 예) 메모장 또는 노트 등 작품개발과정을 기록한 기록물  ※ 별도의 첨부물로 제작하여 제출하여도 됨 |

|  |
| --- |
| 7. 개발 활동을 마치며 |
| 해당사항 기입 |

**□ 작품소스 및 실행파일 : 작품설명서와 함께 압축하여 대용량 e-mail로 제출(안내자료 참고)**

*※ 작품소스를 반드시 첨부하여야 하며 필요시 별도 파일로 제출가능*

*※ 작품소스가 제출되지 않은 작품은 선정되었다 하더라도 취소되거나 불이익을 받을 수 있으며 이 경우 작품제출자는 이의를 제기하실 수 없습니다.*

※ 주의

- 해당사항 기입 시 위 형식으로 작성하며 별도의 제한은 없음

- 최대한 간략하게 작성하되, 작품의 창의성과 차별성을 중점적으로 기재

- 빨간색 글자는 모두 지우고 내용을 기입하며, 글자색은 기본 검정색으로 함.