

☐ _SORA ☐ _Raspberry Pi ☐ _Touch Board Smart Kit ☐ _iArts Workshop@Lobby
☐ AVM2020 📄 SORA.pptx

25.09.09 생성형AI Fine Tuning

☐ _GenAI_FineTuning 📄 SDXL Lora training ☐ _PromptOptimization
☐ MediaPipe ☐ DL12_DiffusionModel

📄 1. 미래모빌리티 혁신 역량강화 계획안_공고문.pdf

전공 학번 이름 - 교내 · 외 활동 실적, 장점 등 3줄 정도 소개글

“생성형 AI(Generative AI)”와 “미래 모빌리티(Future Mobility)”, “XR 콘텐츠(XR Content)”를 모두 포괄하는 기술적이면서도 혁신적인 이미지를 주는 연구팀 FUTURE MOTION XR Team



본 연구는 생성형 인공지능(Generative AI)을 활용하여 다가올 미래 모빌리티(Future Mobility) 시대의 기술 혁신과 사회 변화를 시각예술적 콘텐츠(이미지·영상) 형태로 구현하는 것을 목표로 한다.

즉, 단순한 기술 연구를 넘어, AI가 상상하는“미래의 이동성 사회”를 그림과 동영상으로 직관적·감성적으로 체험할 수 있게 만드는 것이다.

- 기술의 시각적 해석 (Visual Interpretation of Technology) - 자율주행, 도심항공(UAM), 전기·수소 에너지, V2X, MaaS 등의 기술 개념을 생성형 AI 모델(Diffusion, GAN, VideoGen 등)을 통해 시각적으로 재구성한다.
- 사회 변혁의 표현 (Societal Transformation Visualization) - 미래 모빌리티가 가져올 도시 구조, 일상생활, 환경, 노동, 윤리 변화를 스토리텔링 기반 영상으로 구현한다.
- AI 예술과 공학의 융합 (Fusion of AI Art & Engineering) - 공학적 사실과 예술적 상상력을 결합하여“기술과 인간이 공존하는 이동 생태계”를 탐구한다.
- 미래 모빌리티는 교통수단과 이동성의 미래 모습을 바꾸는 기술, 서비스, 인프라 전반을 아우르는 개념이다. 미래 모빌리티는 단순히 자동차의 전동화만을 뜻하지 않고, 다양한 기술·서비스가 융합된 생태계를 의미한다.

미래 모빌리티는 교통수단과 이동성의 미래 모습을 바꾸는 기술, 서비스, 인프라

전반을 아우르는 개념이다. 미래 모빌리티는 단순히 자동차의 전동화만을 뜻하지 않고, 다양한 기술·서비스가 융합된 생태계를 의미한다. 대표적인 구성 요소는 다음과 같다.

항목	설명
전기차/수소차/친환경 동력	내연기관 대신 전기 배터리, 수소 연료전지 등을 사용하는 차량
자율주행/자동 운전	운전자의 개입 없이 차량이 스스로 주행하는 기술 수준 (레벨1 ~ 레벨5)
MaaS (Mobility as a Service)	사용자가 이동 수단을 소유하지 않고, 여러 모빌리티 서비스를 통합해 제공받는 서비스
도심 항공 모빌리티(UAM/eVTOL)	소형 전기 항공기를 통한 도심 내 항공 이동 수단
커넥티비티/V2X 통신	차량과 차량, 차량과 인프라가 통신하는 기술 (차량 간 통신, 차량-도로 간 통신 등)
스마트 인프라/충전 인프라	무선 충전, 고속 충전소, 에너지 관리 시스템, 도로 인프라의 지능화 등
로봇 배송/자율 배송	드론, 자율주행 배송 로봇 등 물류와 배달 분야에서의 응용

Prompt outputs failed validation:

CheckpointLoaderSimple:

- Value not in list: ckpt_name: 'ghostmix_v20Bakedvae.safetensors' not in ['dreamshaper_8.safetensors', 'epicrealism_naturalSinRC1VAE.safetensors', 'revAnimated_v122EOL.safetensors', 'vae-ft-mse-840000-ema-pruned.safetensors']

CR LoRA Stack:

- Value not in list: lora_name_2: 'cuteGirlMix4_v10.safetensors' not in ['None']

- Value not in list: lora_name_1: 'add_detail.safetensors' not in ['None']

25.06.12 최수인, 김지현

<https://www.figma.com/design/WLiMzmg3OwMNIGi2hiA2Wq/%EC%8A%88%EC%9D%B8%EC%9D%B4%EC%99%80-%EC%A7%80%ED%96%84%EC%9D%B4%EC%9D%98-%EC%A1%B8%EC%97%85%EC%9E%91%ED%92%88?node-id=185-31&t=bVJLNFUw1DvyHAUB-1>

25.06.12 박은서, 정다현 (졸작정박팀), 안형주(ahn hyung joo)

[UseDepthBuffer.Zip](#) (updated 25.10.01)

<https://app.spline.design/file/774cd96d-8d4a-47cf-bc60-936356b23de5>

Spline(3D) 튜토리얼 - <https://youtu.be/Woi5g8UHpC8?si=gA14fkbzkl16ZrIR>

[Processing OpenProcessing](#) 오픈 프로세싱 레퍼런스

<https://openprocessing.org/sketch/2625075>

<https://openprocessing.org/sketch/2084936>

<https://openprocessing.org/sketch/1601193>

<https://openprocessing.org/sketch/881695>

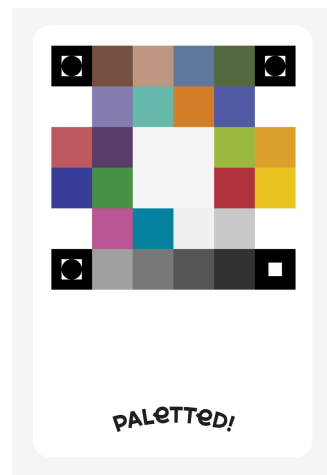
qin zijie

<https://youtube.com/shorts/7pzGJM-jNXM>

https://drive.google.com/file/d/1_fmbas6kWxPhKS67gBqF1J-XM5ChL0tn/view?usp=sharing

25.06.04 안형주

<https://www.figma.com/design/Hktx7pNqdaJh58KMbGmdO6/Palett--Prototype?node-id=0-1&t=7hoz7jP9JeUVehdj-1> <https://flutter.dev/>



25.05.30 박은서, 정다현 (졸작정박팀)

<https://processing.org/>

<https://openprocessing.org/>

<https://www.intelrealsense.com/sdk-2/>

<https://drive.google.com/file/d/1yDY9rsntVH9dkzoUU99GnsSZAnzrkysP/view?usp=sharing>

25.05.22 박은서, 정다현 (졸작정박팀)

<https://www.youtube.com/watch?v=GXdPaQPfHH0>

https://www.youtube.com/watch?v=_ojW1qolS5E

<https://youtube.com/shorts/29P32Fn3qwQ?si=405i6iWiBGWIB9th>

<https://youtu.be/1b8JYPmAqXw?si=2tcfNJnd7Nb3CTiu>

<https://youtu.be/q9xoxQQ5b2k?si=7G3eD0Lox4cp8fBT>

<https://youtu.be/Foit8o-VELk?si=gTJvbbzl2zH-V0DX>

<https://youtu.be/qteAXVpONdA?si=Oh6BQ4ZvnLywbMW4>

25.04.28

<https://www.autoeverapp.kr/>

<https://www.youtube.com/watch?v=MtsJR2oc2Jk>

<https://ko.aliexpress.com/item/1005004820354773.html?gatewayAdapt=glo2kor>

https://drive.google.com/file/d/10SkUxLEGHp0_NzeSEgRxzFL2iYr1UTUV/view?usp=sharing

		학번:	DSU Dongseo University	
		이름:		
항목	직접탐지 평가내용	교수명	영수	복습명
기본 평가	1 술자의 위치는 정확한가?	1	1	1
	2 술자의 구구를 선택하는가?	2	2	2
	3 인접연골(골)으로 잘고 인접치아에 손괴정하는가?	3	3	3
직접	4 lip의 측면을 직면해, 직면해, 측면의 관찰정하는가?	4	4	4
	5 경도로 살피하여 lip의 측면을 직면해, 직면하면서 중립된 위치를 확인하는가?	5	5	5
기구 활용	6 근심방향을 수직 또는 사선, 횡상은 수직으로 놓는가?	6	6	6
	7 근심방향을 수직 또는 사선, 횡상은 수직으로 놓는가?	7	7	7
	8 인접면(oc)에서 terminal shock가 직면해, 직면하여 수직 방향으로 반복동작하는가?	8	8	8
항목	직접탐지 평가내용	교수명	영수	복습명
기본 평가	9 술자의 구구를 선택하는가?	9	9	9
	10 인접연골(골)으로 잘고 인접치아에 손괴정하는가?	10	10	10
직접	11 lip의 측면을 직면해, 직면해, 측면의 관찰정하는가?	11	11	11
	12 경도로 살피하여 lip의 측면을 직면해, 직면하면서 중립된 위치를 확인하는가?	12	12	12
기구 활용	13 근심방향을 수직 또는 사선, 횡상은 수직으로 놓는가?	13	13	13
	14 근심방향을 수직 또는 사선, 횡상은 수직으로 놓는가?	14	14	14
	15 인접면(oc)에서 terminal shock가 직면해, 직면하여 수직 방향으로 반복동작하는가?	15	15	15
	16 인접면(oc)에서 terminal shock가 직면해, 직면하여 수직 방향으로 반복동작하는가?	16	16	16
숙련도	17 대수광량 4분, 광량 3분, 보정 2분, 횡상 1분, 대수광량 0분	17	17	17
특이 사항		소요시간		
		제시할 여부		

[붙임]

치과위생사 국가시험 실기시험 항목

※ 시험시간 : 4분

순번	항목명	비고
1	상악 좌측 구치부 협면 치석탐지 후 치은연상치석제거	
2	상악 좌측 구치부 협면 치석탐지 후 치은연하치석제거	
3	상악 좌측 절치부 순면 치석탐지 후 치은연상치석제거	
4	상악 좌측 절치부 순면 치석탐지 후 치은연하치석제거	
5	상악 우측 구치부 협면 치석탐지 후 치은연상치석제거	
6	상악 우측 구치부 협면 치석탐지 후 치은연하치석제거	
7	상악 우측 절치부 순면 치석탐지 후 치은연상치석제거	
8	상악 우측 구치부 구개면 치석탐지 후 치은연상치석제거	
9	상악 우측 구치부 구개면 치석탐지 후 치은연하치석제거	
10	하악 좌측 구치부 협면 치석탐지 후 치은연상치석제거	
11	하악 좌측 구치부 협면 치석탐지 후 치은연하치석제거	
12	하악 좌측 구치부 협면 치석탐지 후 치은연상치석제거	추가
13	하악 좌측 구치부 협면 치석탐지 후 치은연하치석제거	
14	하악 좌측 절치부 순면 치석탐지 후 치은연상치석제거	
15	하악 우측 구치부 협면 치석탐지 후 치은연하치석제거	
16	하악 우측 구치부 협면 치석탐지 후 치은연상치석제거	
17	하악 우측 구치부 협면 치석탐지 후 치은연하치석제거	

공시 번호



24.12.23 고려대 박진호 연구교수

동서대학교 특강.pptx

교수·학생이 AI로 재해석한 '걸리버 여행기'...국제영화제서 선보인다.

<https://drive.google.com/file/d/1Oco4KvpfDg0KWk19e98prz1oQ-E6pMF/view>

24.10.22

Bai YuXin baidajieeee@gmail.com

https://docs.google.com/presentation/d/1TvIo_FmKUc3GuSnqwcPeEucKM0RtLbyAKbzPA8RF-TU4/edit?usp=sharing

Zhang Yi Hao dylandaisy25@gmail.com

https://docs.google.com/presentation/d/1Q2n6n66T3yAZzAT1MQxCqkyX0SHwv2vvQiTdvT_sd6k/edit?usp=sharing

24.08.09 김혜인, 석채경, 김경현, 김주형

공학 페스티벌 자료 -  최종

 공학 페스티벌 - 필요물품

<https://www.youtube.com/shorts/1YO1yLsmlB0>

<https://www.youtube.com/watch?v=AOP0yARiW8U>

<https://www.youtube.com/watch?v=HOX3Ub6LDqA>

 XRMetaverse@IAI.pptx

<https://www.youtube.com/watch?v=UHkxC1cjihk>

주영소프트 아두이노 키트 - 점자 출력 모듈 - 음성 점자 번역기

<http://www.newwhite.or.kr/>

9월 9일 인터뷰지

부산 시각장애인 복지 연합회

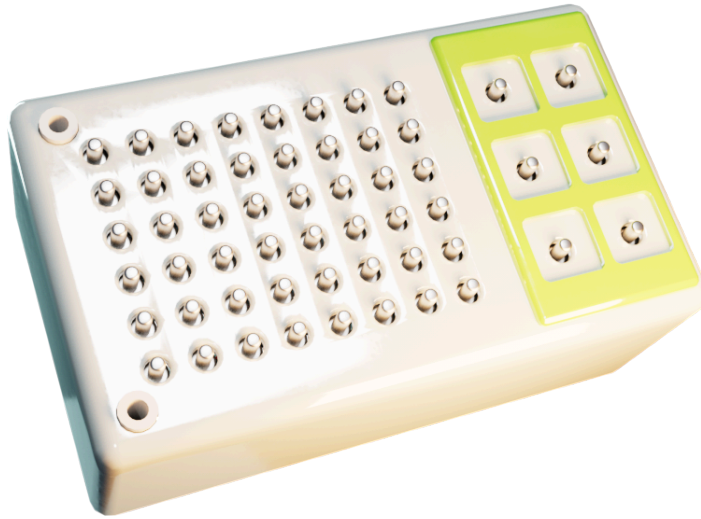
<http://bbu.or.kr/main.php>

051-462-3292

<https://docs.google.com/document/d/14zXUI9FuYDZNXEf2djwzwgUrJ-iIBC6wgd8SKo4Kk4/edit?usp=sharing>

24.07.18 김혜인, 석채경

> 시청각(중복)장애인을 위한 글자교육기기 '도담'



<https://www.youtube.com/watch?v=GErYDG5Hwas>
<https://www.youtube.com/watch?v=Ba51CCKMyY0>
<https://himsintl.com/kr/blindness/view.php?idx=15>
<https://www.nocutnews.co.kr/news/5644276>

https://ko.aliexpress.com/item/1005004820354773.html?src=google&src=google&albch=shopping&acnt=298-731-3000&slnk=&plac=&mtctp=&albbt=Google_7_shopping&gclsrc=aw.ds&albag=n=888888&isSmbAutoCall=false&needSmbHouyi=false&src=google&albch=shopping&acnt=298-731-3000&slnk=&plac=&mtctp=&albbt=Google_7_shopping&gclsrc=aw.ds&albag=n=888888&ds_e_adid=&ds_e_matchtype=&ds_e_device=c&ds_e_network=x&ds_e_product_group_id=&ds_e_product_id=ko1005004820354773&ds_e_product_merchant_id=656800857&ds_e_product_country=KR&ds_e_product_language=ko&ds_e_product_channel=online&ds_e_product_store_id=&ds_url_v=2&albcv=21445427499&albag=&isSmbAutoCall=false&needSmbHouyi=false&gclid=Cj0KCQjw-uK0BhC0ARIsANQtgGOY2MSFko1-AY1a5J8eRKvWWpW9J4SqCiliUZR9odBGQguCWHyJnDAaAjseEALw_wcB&aff_fcid=debba27cdeeb4a2fad2ec8f57add83d1-1721286436446-02228-UneMJZVf&aff_fsk=UneMJZVf&aff_platform=aaf&sk=UneMJZVf&aff_trace_key=debba27cdeeb4a2fad2ec8f57add83d1-1721286436446-02228-UneMJZVf&terminal_id=e96fadbeb1584f029709ada32f66f05f&afSmartRedirect=n

> 공학 페스티벌 진행상황

https://docs.google.com/document/d/1eF8LvJeRGGmcQ78Y5KM2qHn6SZ4_ZaYZGEcy3SZZxEg/edit?usp=sharing

> 예선 PPT 작업

<https://docs.google.com/presentation/d/1iQHTuRbeZQeG8PxKgEkepBdv0nx55mhlbNOTc1jRgnQ/edit?usp=sharing>

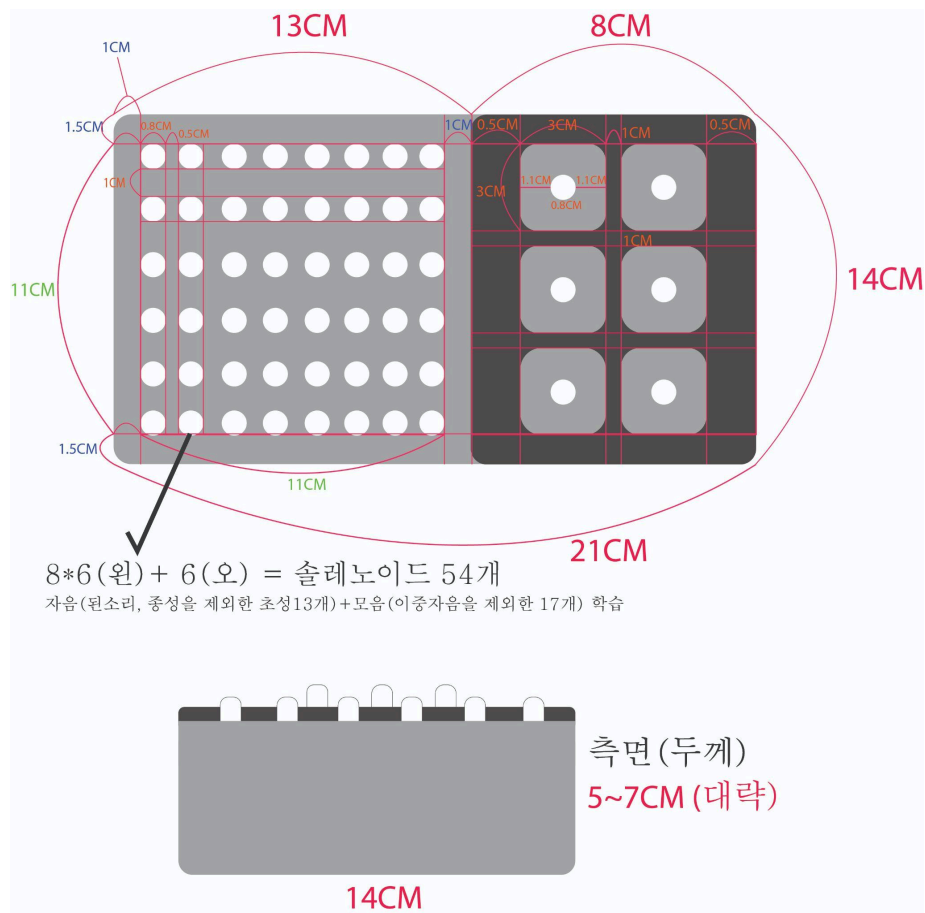
학습내용: 자음(초성 **13개**)+모음(**17개**)

*된소리, 이중모음 제외

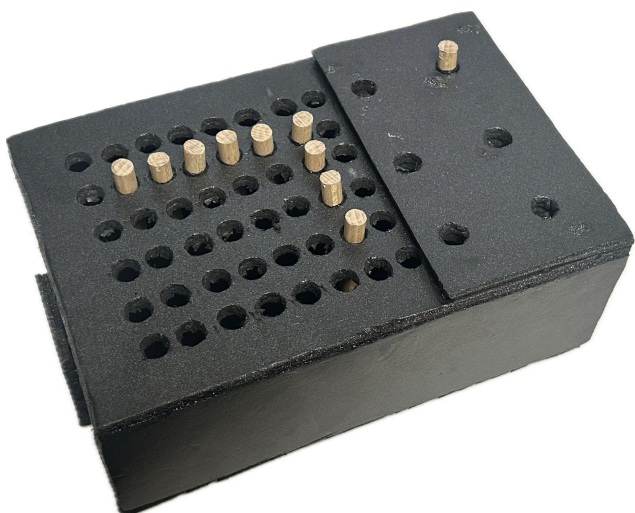
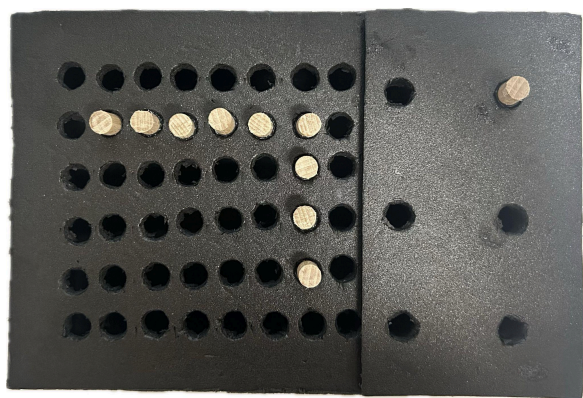
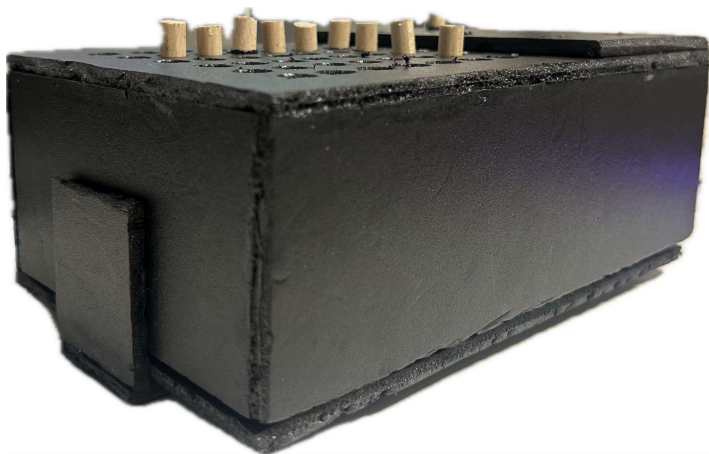
자음	초성															
		ㄱ	ㅋ	ㆁ	ㄷ	ㅌ	ㄴ	ㄹ	ㄺ	ㄻ	ㄼ	ㄽ	ㄾ	ㄿ	된소리	
	중성															
		ㄱ	ㅋ	ㄴ	ㄷ	ㅌ	ㄹ	ㄺ	ㄻ	ㄼ	ㄽ	ㄾ	ㄿ	ㅇ		

모음																												
	ㅏ	ㅑ	ㅓ	ㅕ	ㅗ	ㅛ	ㅜ	ㅠ	ㅡ	ㅣ																		
	ㅞ	ㅟ	ㅛ	ㅠ	ㅜ	ㅠ	ㅡ	ㅣ			ㅞ	ㅟ	ㅛ	ㅠ	ㅜ	ㅠ	ㅡ	ㅣ			ㅞ	ㅟ	ㅛ	ㅠ	ㅜ	ㅠ	ㅡ	ㅣ

> 솔레노이드 **54**개 정도 사용될 예정 ($8*6(=\text{글자})+6(=\text{점자})$)



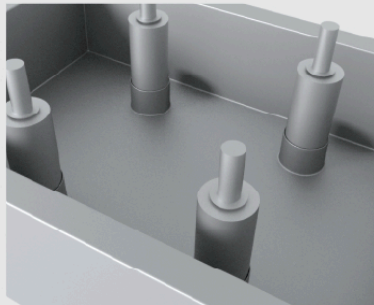
➤ 완성본 임시모형 제작



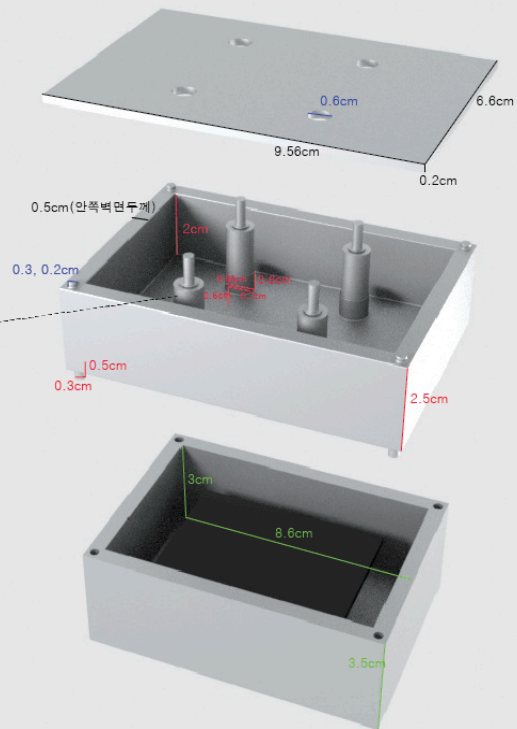
> 샘플 구조 및 사이즈 정리(임시)

SAMPLE SIZE

- * 전체적으로 두께나 높이가 너무 얇아서 수정할 예정
- * 그 외, 안 맞는 사이즈나 위치 수정하기



> 슬레노이드 고정

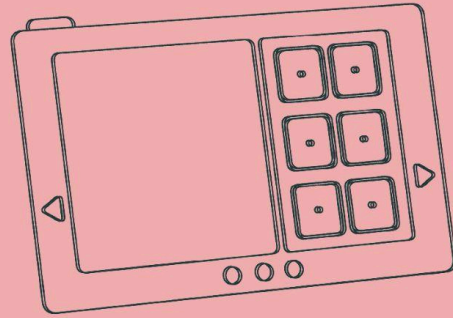


전체 높이: 6.2cm
가로, 세로: 라즈베리파이 비율에 맞춰 사이즈 조정

> 판넬 제작(완성)

추가된 내용: UI 기기연결, 내부구조, 사용부품 및 작동원리

시청각장애인을 위한 글자 학습기기 도담(DODAM) SDGs 4



■ 시청각장애인(중복장애)의 필요를 되찾기 위해,

: 국내에서는 시청각장애(중복장애)가 약 6천~만 명 정도로 추정되지만, 다른 선진국들과 달리 별도의 장애유형으로 분류되고 있지 않다. 이러한 국가적 관심의 물결 최소한의 의사표현도 어려운 장애대상임에도 불구하고, 복지 사각지대에 방치되는 것이 현실이다. 그 중 상당수는 기본적인 교육이 이뤄지기 어려워 사회활동을 하지 못하고 집에서 시간을 보내는 것이 현실이라고 한다.

그래서 그들이 조금이라도 평범한 일상에 가까워지도록 돕는 것에 중점을 두고, 구상했다. 또한 이를 통해 글자교육이 이전보다 수월해진다면, 시청각장애를 포함한 시각이나 청각이 불편한 사람들까지 이용하는 등 사용대상범위가 넓어질 것이라 예상된다.

■ 촉각

촉각

촉각
촉각/청각

: 시청각장애아동을 대상으로 한 글자교육을 위해 '촉각'을 이용한 교육서비스를 구상했고, 이러한 촉각을 이용한 '번터기술, 안전소자' 등 실제사태를 참고해 '점자와 진동'을 이용해 글자모양을 촉각을 이용해 만져가며 학습할 수 있는 '글자교육 디지털기기'를 기획했다.

■ 진동세기를 통한 점자표현



: 손가락의 움직임만으로 타이핑이 가능한 '핑거스트랩', 시청각장애인을 위한 '한소네', 가상에서도 촉감을 느낄 수 있게 하는 '햅틱기술' 그리고 만지면 진동이 느껴지는 '안전소자' 등 다양한 사례 및 원리를 참고하여 '진동세기'에 따른 글자표현방식을 구상했다.

위 그림 속 1번, 5번처럼 점자가 위치한 자리에는 진동세기가 강하게 나타나고, 점자가 없는 위치에서는 진동세기가 나타나지 않는다.

■ 기기 외관



■ 학습 방법

1. 자음 학습방법

- ① 먼저 왼쪽의 '글자 스크린'에 손가락을 얹어 글자 형태에 따른 진동을 느껴가며 '자음 글자 표기법'에 대해 학습한다.
- ② 오른쪽의 '점자 판'에 손가락을 얹어 점자 위치에 따른 진동을 느껴가며 '자음 점자 표기법'에 대해 학습한다.

예시 1



2. 모음 학습방법

- ① 먼저 왼쪽의 '글자 스크린'에 손가락을 얹어 글자 형태에 따른 진동을 느껴가며 '모음 글자 표기법'에 대해 학습한다.
- ② 오른쪽의 '점자 판'에 손가락을 얹어 점자 위치에 따른 진동을 느껴가며 '모음 점자 표기법'에 대해 학습한다.

예시 2



3. 단어 학습방법

- ① 화면서 설명한 '학습방법'처럼 되어 있는 '자음, 모음' 순서대로 한나씩 학습한다.
- ② 일상에서 많이 사용되는 50가지 단어를 학습할 수 있다.

예시: 자음



예시: 모음



예시: 자음



예시: 모음



■ 글자 스크린



: 왼쪽의 글자 표기법을 학습할 수 있는 '글자 스크린'이다. 글자표기 순서에 따라 진동이 울리며, 학습 시의 반복적인 학습 도울 수 있다. 해당되는 위치에 만져볼 수 있다.

■ 점자 판



: 오른쪽의 점자 표기법을 학습할 수 있는 '점자 판'이다. 해당되는 위치에 만져볼 수 있다.

■ 기능



- ① 전원 ON/OFF : 왼쪽 상단, 버튼을 3초 이상 누르면.



- ② 언어에 대한 배움 : '언어' 섹션에 있는 '학습 시' 버튼을 누르면 '언어' 섹션을 볼 수 있고, '언어' 섹션에 있는 '학습 시' 버튼을 누르면 '언어' 섹션을 볼 수 있고, '언어' 섹션에 있는 '학습 시' 버튼을 누르면 '언어' 섹션을 볼 수 있다.



- ③ 3개짜리 학습안드 : '자음, 모음, 단어' 섹션에 있는 '3개짜리 학습안드' 버튼을 누르면 '3개짜리 학습안드' 섹션을 볼 수 있고, '3개짜리 학습안드' 섹션에 있는 '3개짜리 학습안드' 버튼을 누르면 '3개짜리 학습안드' 섹션을 볼 수 있다.

도담(DODAM)

시청각장애인을 위한 글자 교육기기



Problem

(단위: 명, %)

	전체 등록 장애인	시청각장애인	비율
국내	2,626,363	9,249	0.35

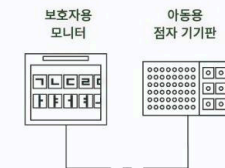
국내에서는 시청각장애(중복장애)가 약 5천~만 명 정도로 추정되지만, 다른 선진국들과 달리 별도의 장애유형으로 분류되고 있지 않다. 이처럼 국가적 관심은 물론 최소한의 의사표현도 어려운 장애대상임에도 불구하고, 복지 사각지대에 방치되는 것이 일상이다. 그 중 상당수는 기본적인 교육이 이뤄지기 어려워 사회활동을 하지 못하고 집에서 시간을 보내는 것이 일상이라고 한다.



그래서 그들이 조금이라도 평범한 일상에 가까워지도록 돕는 것에 중점을 두고 구상했다. 또한 이를 통해 글자교육이 이전보다 수월해진다면, 시청각장애 뿐만 아니라 시각 및 청각이 불편한 사람들까지 이용하는 등 사용범위가 넓어질 것이라 기대된다.

How to use

학습하고자 하는 글들은 모두 인터페이스에 제시되어 있다. 보호자의 동반이 필요한 학습 기기이다.



Back Ground & Concept



시청각장애는 기본적으로 보이지도, 들리지도 않는다. 시각과 청각기능이 동시에 손실된 장애이기 때문에 전문가들도 시청각장애의 경우 '촉각활용능력'을 발달시키는 특수 교육이 필요하다고 말하고 있다. 그래서 이러한 '촉각'을 이용해 직관적으로 아이들이 직접 글자를 하나하나 만져가며 천천히 배울 수 있는 글자교육기기를 구상하게 되었다.



손가락의 움직임만으로 타이핑이 가능한 '핑거스트랩', 시청각장애인을 위한 '한소녀', 가상에서도 촉감을 느낄 수 있게 하는 '햅틱기술' 등 다양한 사례를 참고해 촉각 하나만으로 '글자와 점자'를 함께 학습할 수 있도록 만들었다.

Solution

모니터와 점자기기를 연결 시켜 보호자가 모니터 속 글을 선택하면, 점자기기판의 점들이 올라와 글의 형태를 띤다. 아동이 기기판을 더듬어 해당 글자의 모양을 파악하고, 점자를 익히는 방식으로 교육이 진행된다.

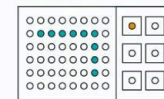
아동은 글을 '쓰는' 방법과 해당 글의 '점자'를 함께 배우므로, 기본적인 글 교육을 증속 시킬 수 있다.



STEP 1

보호자용 모니터에서 아동이 학습할 글을 보호자가 클릭하여 준다. 점자기기판에 아동이 학습하고자 하는 글(초성, 중성, 종성)이 점자로 올라온다.

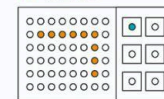
- 작동순서 1
- 작동순서 2



STEP 2

'ㄱ'을 클릭하면 왼쪽 쓰기 판에 'ㄱ'모양의 점들이 올라온다. 그리고 우측에는 'ㄱ'의 점자가 올라오며 점자와 쓰기를 학습한다.

- 작동순서 1
- 작동순서 2



STEP 3

글을 쓰는 판과 점자판의 학습 순서를 바꾸고 싶다면, 보호자용 모니터에서 보호자가 조정 가능하다.

도담(DODAM)

시청각장애인을 위한 글자 교육기기



Problem

(단위: 명, %)

	전체 등록 장애인	시청각장애인	비율
국내	2,626,363	9,249	0.35

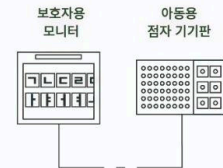
국내에서는 시청각장애(중복장애)가 약 5천~만 명 정도로 추정되지만, 다른 선진국들과 달리 별도의 장애유형으로 분류되고 있지 않다. 이처럼 국가적 관심은 물론 최소한의 의사표현도 어려운 장애대상임에도 불구하고, 복지 사각지대에 방치되는 것이 일상이다. 그 중 상당수는 기본적인 교육이 이뤄지기 어려워 사회활동을 하지 못하고 집에서 시간을 보내는 것이 일상이라고 한다.



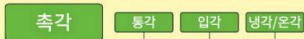
그래서 그들이 조금이라도 평범한 일상에 가까워지도록 돕는 것에 중점을 두고 구상했다. 또한 이를 통해 글자교육이 이전보다 수월해진다면, 시청각장애 뿐만 아니라 시각 및 청각이 불편한 사람들도까지 이용하는 등 사용범위가 넓어질 것이라 기대된다.

How to use

학습하고자 하는 글들은 모두 인터페이스에 제시되어 있다. 보호자의 동반이 필요한 학습 기기이다.



Back Ground & Concept



시청각장애는 기본적으로 보이지도, 들리지도 않는다. 시각과 청각기능이 동시에 손실된 장애이기 때문에 전문가들도 시청각장애의 경우 '촉각활용능력'을 발달시키는 특수 교육이 필요하다고 말한다. 그래서 이러한 '촉각'을 이용해 직관적으로 아이들이 직접 글자를 하나하나 만져가며 천천히 배울 수 있는 글자교육기기를 구상하게 되었다.

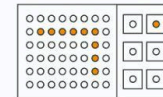


손가락의 움직임만으로 타이핑이 가능한 '핑거스트랩', 시청각장애인을 위한 '한소네', 가상에서도 촉감을 느낄 수 있게 하는 '햅틱기술' 등 다양한 사례를 참고해 촉각 하나만으로 '글자와 점자'를 함께 학습할 수 있도록 만들었다.

STEP 1

보호자용 모니터에서 아동이 학습할 글들 보호자가 클릭하여 준다. 점자기기판에 아동이 학습하고자 하는 글(초성, 중성, 종성)이 점자로 올라온다.

Ex) 점이 올라오는 구역



Solution

모니터와 점자기기를 연결 시켜 보호자가 모니터 속 글을 선택하면, 점자기기판의 점들이 올라와 글의 형태를 띈다. 아동이 기기판을 더듬어 해당 글자의 모양을 파악하고, 점자를 익히는 방식으로 교육이 진행된다.

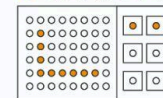
아동은 글을 '쓰는' 방법과 해당 글의 '점자'를 함께 배움으로, 기본적인 글 교육을 충족 시킬 수 있다.



STEP 2

보호자용 모니터에서 'ㄱ'을 클릭하면 아동용 점자 기기판이 작동한다. 왼쪽 쓰기 판에 'ㄱ' 모양의 점들이 올라오고, 우측에는 ㄱ의 점자가 올라오며 점자와 쓰기를 학습한다.

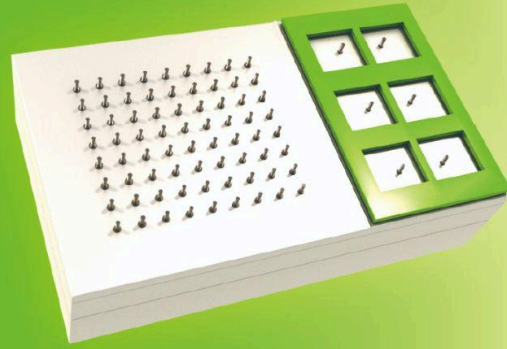
Ex) 점이 올라오는 구역



STEP 3

이후 다음 학습을 하기 위해서는 보호자용 모니터에서 보호자가 학습하고자하는 글을 클릭해주어야 아동용 점자 기기판에 다른 글의 학습이 가능하다. 아동은 왼쪽 쓰기 판, 그리고 오른쪽 점자판의 학습 순서 상관없이 더듬어 학습할 수 있게끔 제작하고 있다.

시청각장애인을 위한 글자 교육기기 도담(DODAM)



Problem

(단위: 명, %)

	전체 등록 장애인	시청각장애인	비율
국내	2,626,363	9,249	0.35

국내에서는 시청각장애(중복장애)가 약 5천~만 명 정도로 추정되지만, 다른 선진국들과 달리 별도의 장애유형으로 분류되고 있지 않다. 그러나 국가적 관심은 물론 최소한의 기본적인 의사표현도 어려운 장애대상임에도 불구하고, 사각지대에 방치되는 것이 일상이다. 그 중 상당수는 기본적인 교육이 이뤄지지 않아, 사회활동을 하지 못하고 집에서 의미없는 시간을 보내는 것이 일상이라고 한다.



그래서 그들이 조금이라도 평범한 일상에 가까워지도록 돕는 것에 중점을 두고 구상했다. 이를 통해 글자교육이 이전보다 수월해진다면, 시청각장애 뿐만 아니라 시각 및 청각이 불편한 사람들까지 이용하는 등 사용범위가 넓어질 것이라 기대된다.

Back Ground



시청각장애는 기본적으로 보이지도, 들리지도 않는다. 시각과 청각기능이 동시에 손실된 장애이기 때문에 전문가들도 시청각장애의 경우 '촉각활용능력'을 발달시키는 특수 교육이 필요하다 말하고 있다. 그래서 이러한 '촉각'을 이용해 직관적으로 아이들이 직접 글자를 하나하나 만져가며 천천히 배울 수 있는 글자교육기기를 구상하게 되었다.



손가락의 움직임만으로 타이핑이 가능한 '핑거스트랩', 시청각장애인을 위한 '한소네', 가상에서도 촉감을 느낄 수 있게 하는 '햅틱기술' 등 다양한 사례를 참고해 촉각 하나만으로 '글자와 점자'를 함께 학습할 수 있도록 만들었다.

How to use

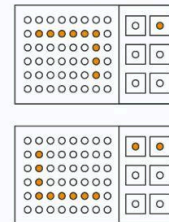
학습모드(자음, 모음, 문장 타이핑)를 자유롭게 선택할 수 있다. 보호자 동반이 필요한 학습기기이다.



STEP 1

보호자 모니터에서 사용자가 학습할 글자를 입력한다. 입력된 데이터에 반응하여, 순차적으로 솔레노이드가 기기 위로 올라온다.

● Ex) 점이 올라오는 구역



STEP 2

예를 들어, 보호자 모니터에서 'ㄱ'을 입력하면 기기 내 솔레노이드가 위로 올라오며 작동한다. 좌측에는 글자모양이 올라오고, 우측에는 입력된 글자에 해당하는 점자가 올라온다.

STEP 3

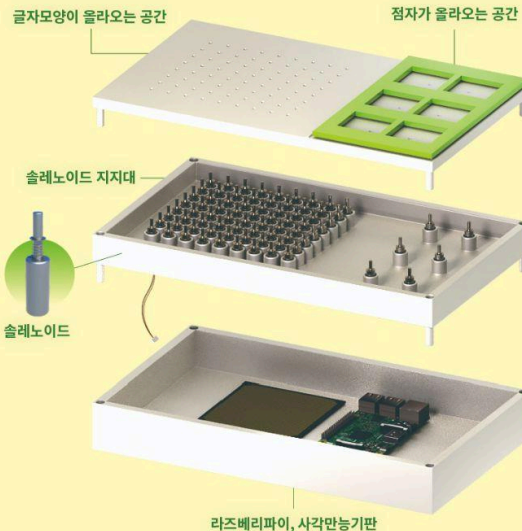
이후 모니터에 새로운 글을 입력하며, 위에서 설명한 일련의 과정을 반복해가며 글자를 학습해간다.

Solution

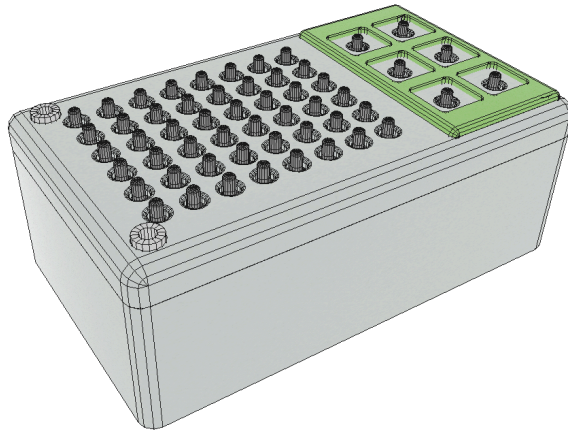
기본적으로 어플리케이션과 교육기기를 연동시켜 보호자가 모니터 학습하고 싶은 글을 안에서 입력하면, 기기 내 들어있는 솔레노이드가 그에 반응해 위로 올라와, 입력된 글자 한 자 한 자를 순서대로 학습해나가는 시스템이다.

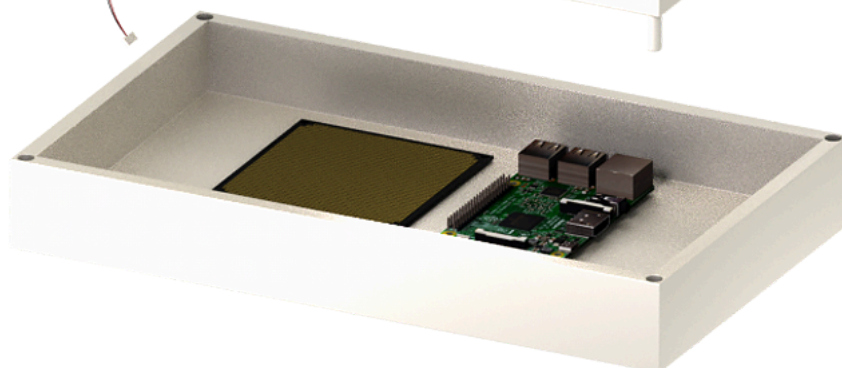
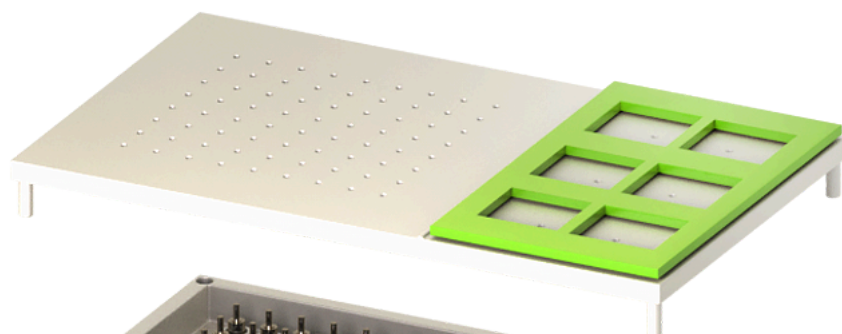
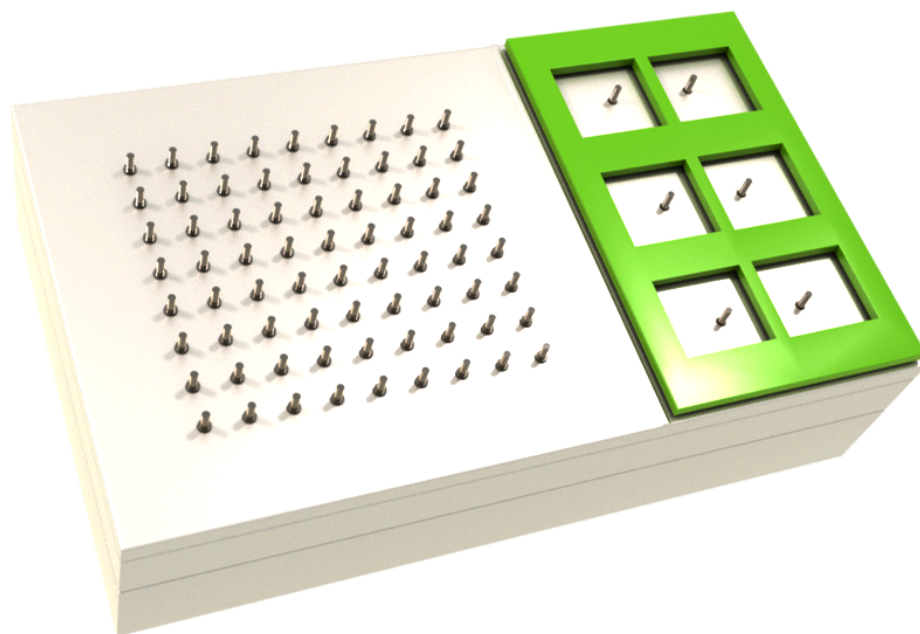
즉, 보호자가 모니터 내 학습할 글을 입력하면 사용자가 기기 위로 올라온 솔레노이드를 더듬어가며, 글자모양과 글자에 해당하는 점자 위치를 파악하고, 순차적으로 글자를 하나씩 배워나가는 방식이다.

이를 통해 사용자는 글자의 '모양'과 글자에 해당하는 '점자'를 함께 배움으로서 기본적인 글 교육을 조금씩 충족시킬 수 있다.



> 판넬에 사용된 이미지





> 시각장애인을 위한 스마트워치

판자와 점을 따로 둔 구조/

보호자의 보조가 꼭 필요함

스크린과 연결하기 쉬울까?

https://youtu.be/zdJrkC_rGxs?si=rTdGYGtummvSMVdz

솔레노이드, 또는 스프링을 사용하여 버튼을 위 아래로 작동할 수 있도록 만듦

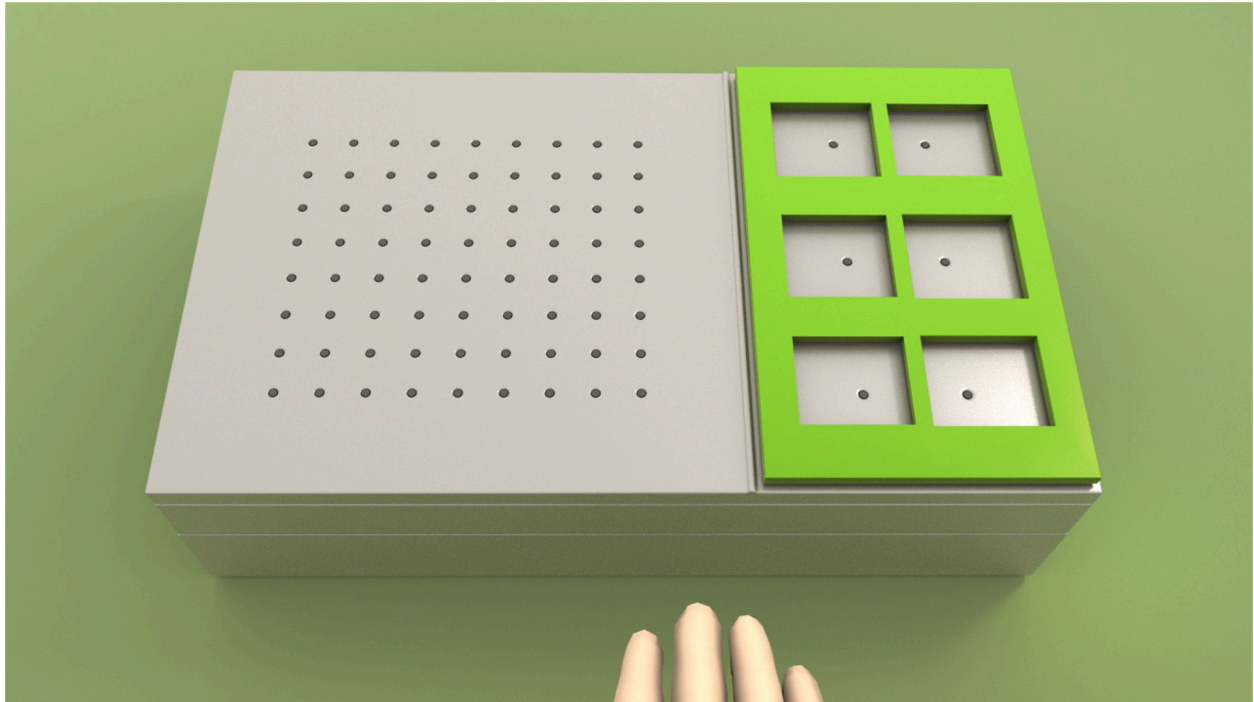
> 필요한 것

- 배선 및 커넥터: 솔레노이드, 마이크로컨트롤러 및 전원 공급 장치를 연결하는 배선
- 점자 판 케이스: 버튼과 전자 부품을 안전하게 보호하는 케이스. 3D 프린팅 또는 맞춤형 제작.
- 프로토타입 보드: 초기 설계와 테스트를 위한 프로토타입 보드.

<https://youtu.be/rMSY6TCQsQ?si=3nbHBpGnzXmbYptD>

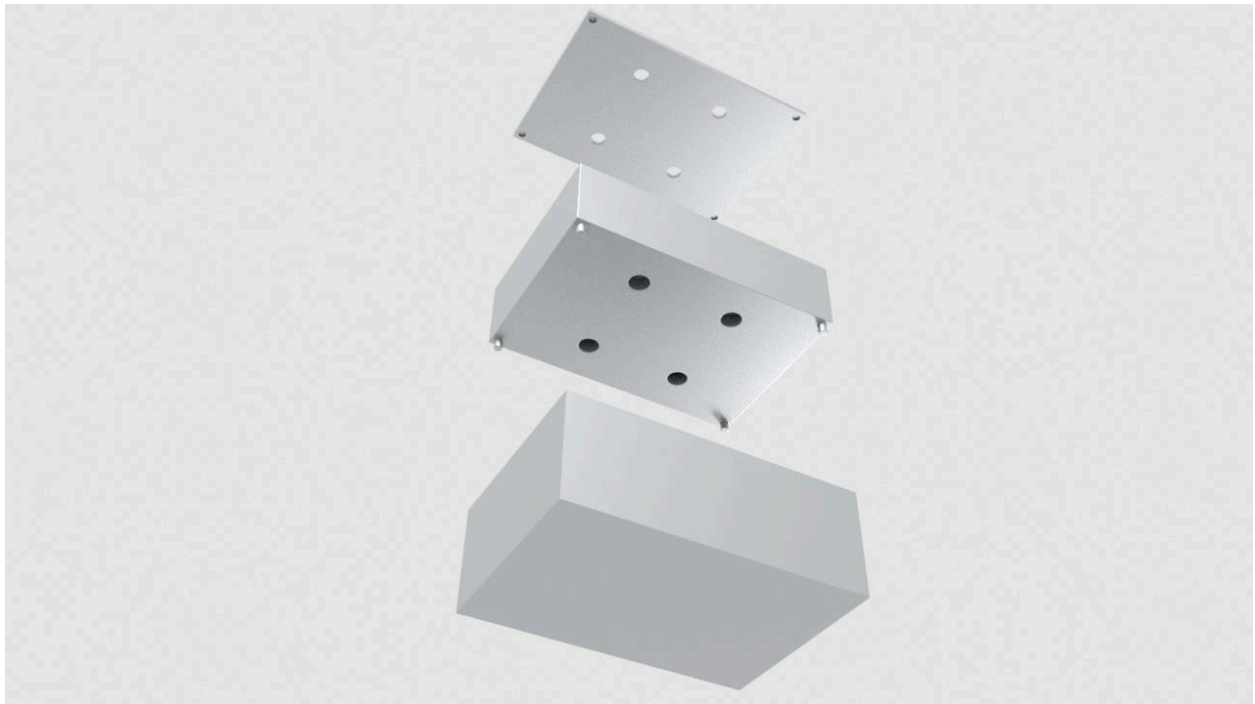
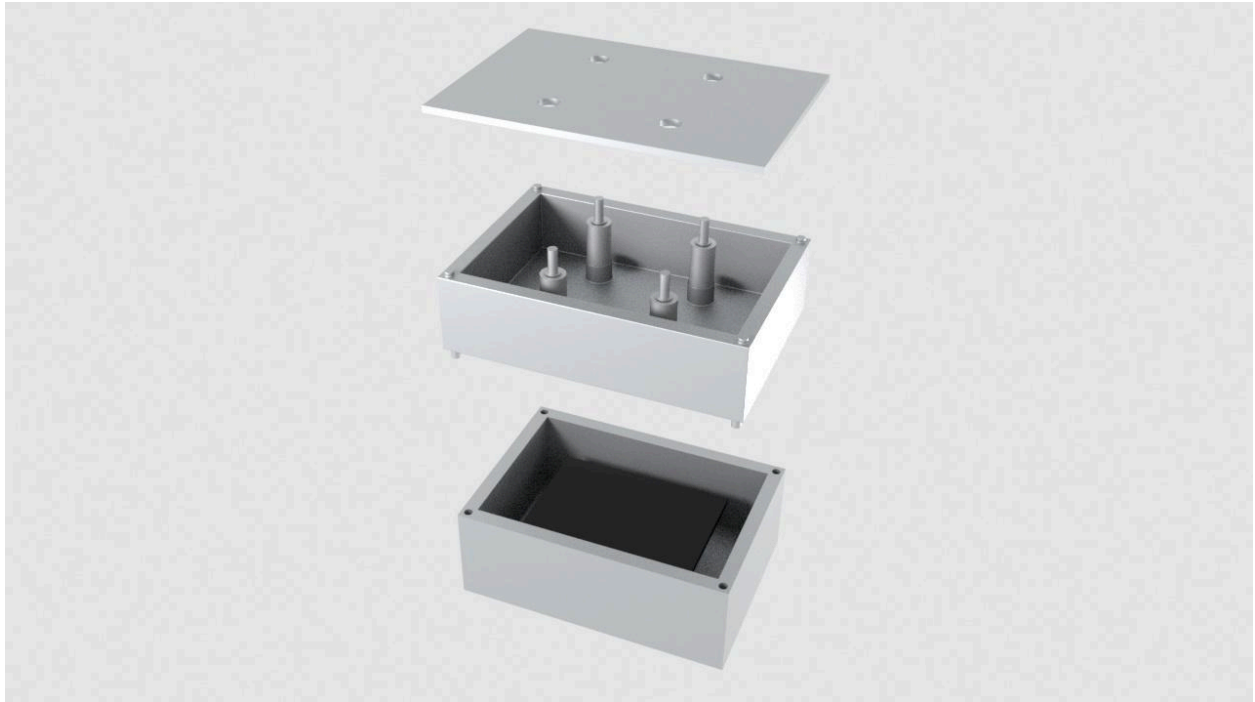
- 솔레노이드: 미니 솔레노이드
- 마이크로컨트롤러: **Arduino Uno**
- 트랜지스터: **TIP120**
- 블루투스 모듈: **HC-05**
- 전원 공급 장치: **9V 배터리**
- 스프링: 소형 스프링
- 배선 및 커넥터: 다양한 길이의 점퍼 와이어와 커넥터

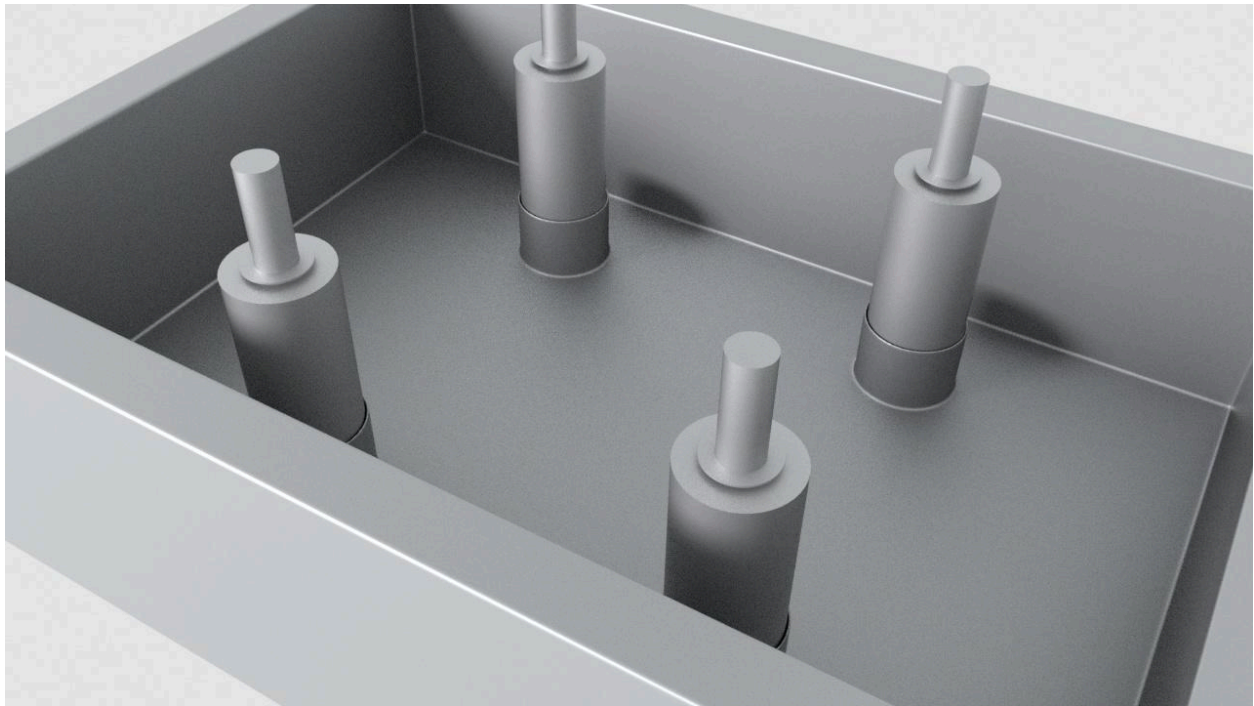
> 글자교육기기 사용방법 영상



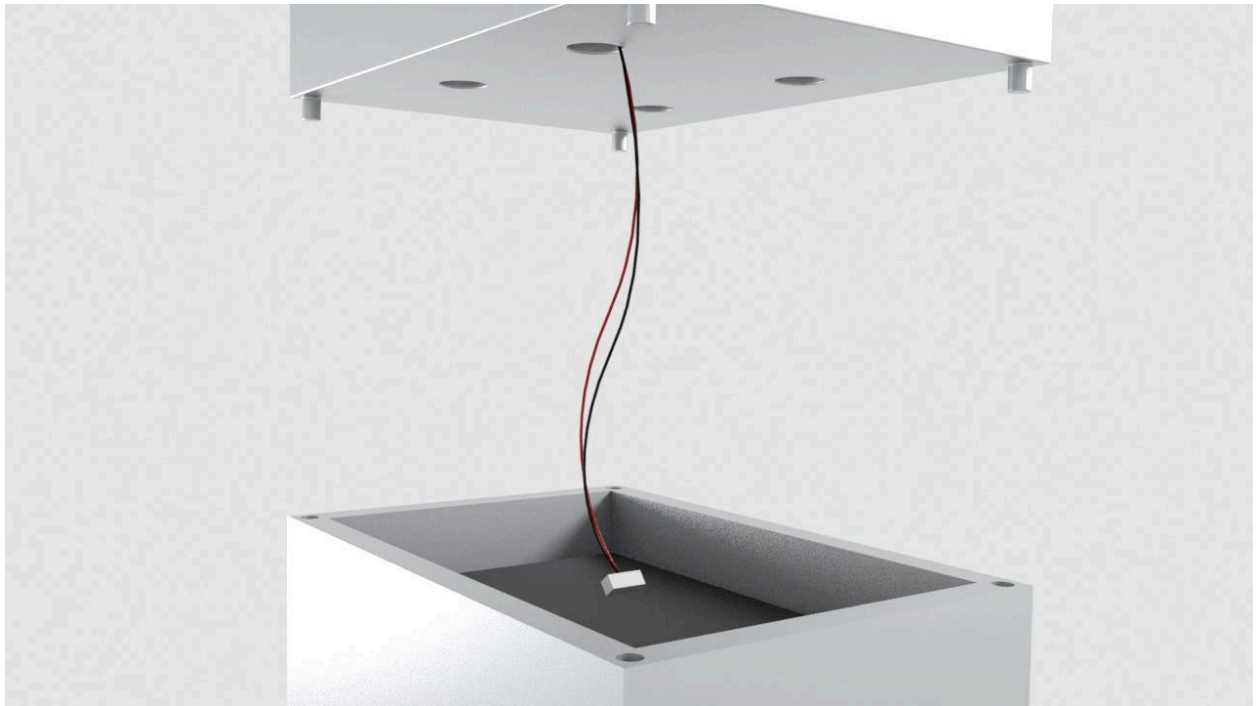
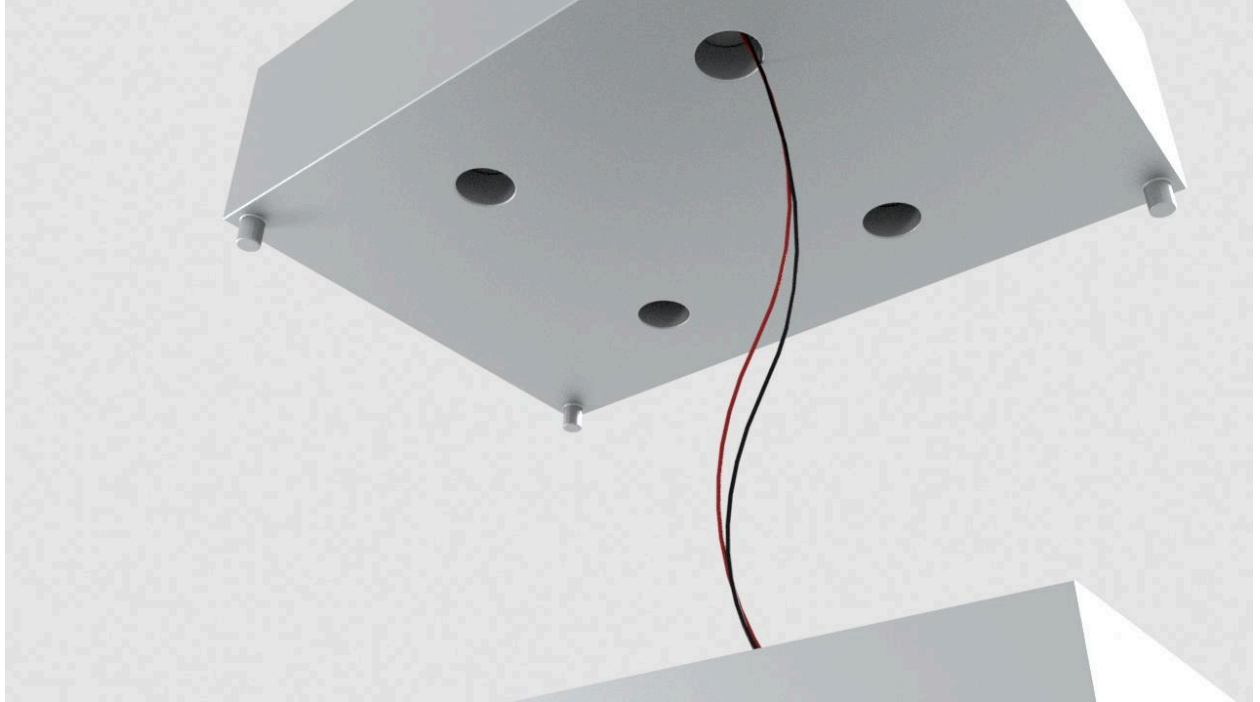
<https://youtu.be/V2tpNRFNDcA>

> 전전샘플 모델링





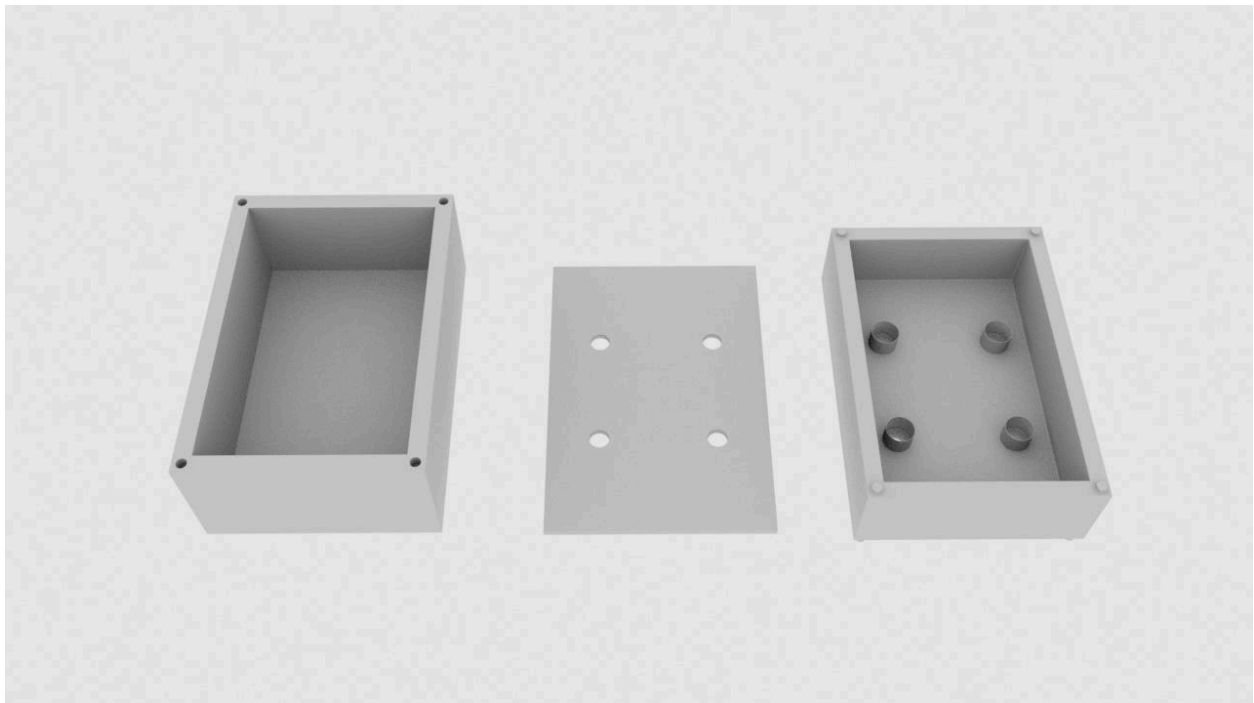
- 솔레노이드 지지대

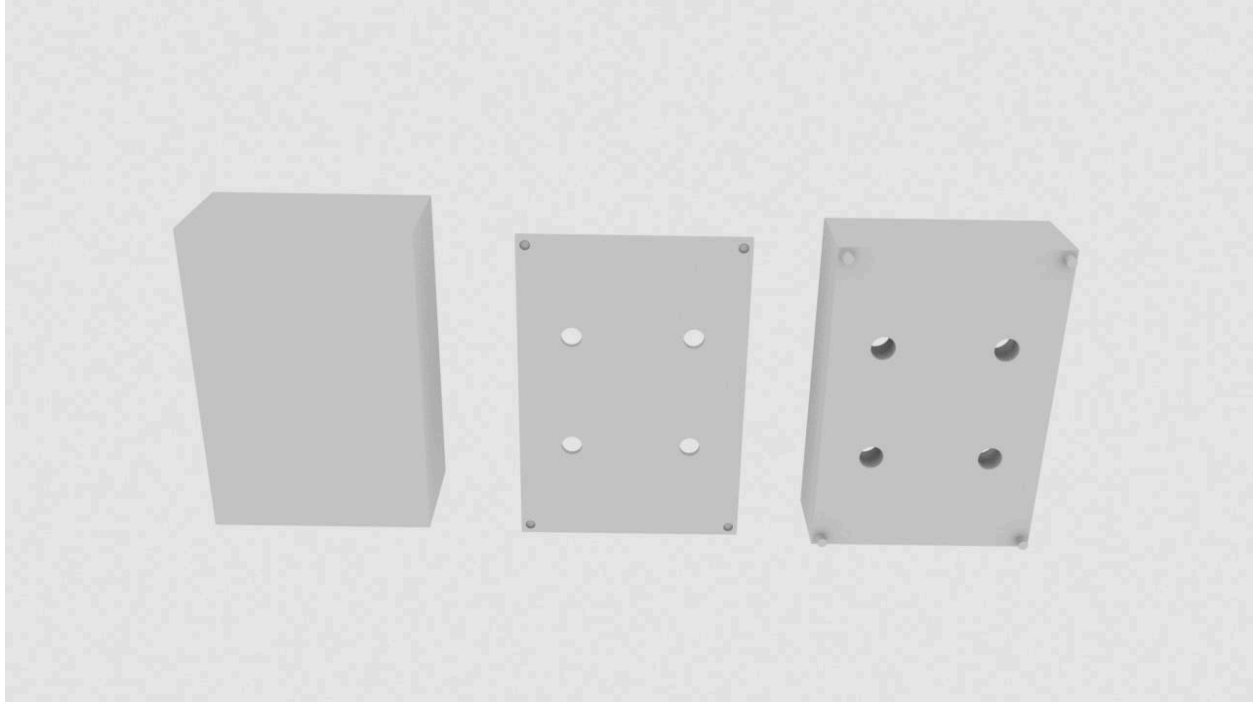


- 아래 전선구멍을 뚫어, 라즈베리파이 및 사각만능기판과 바로 연결할 수 있도록 함



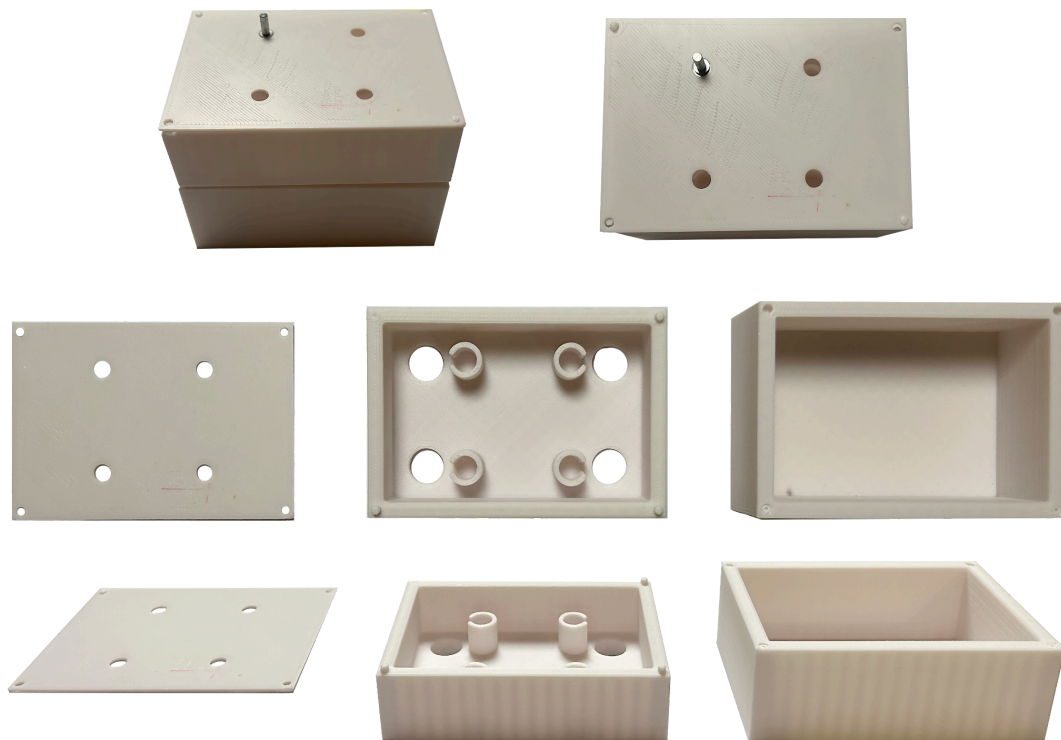
- 간단한 3단 조립식 형태

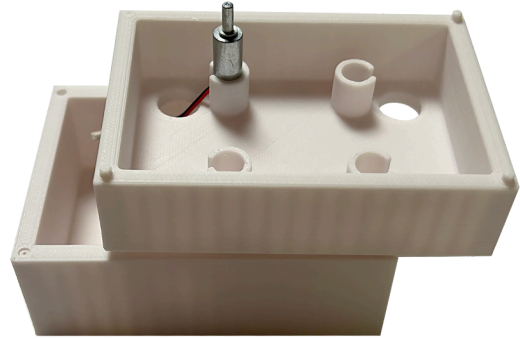
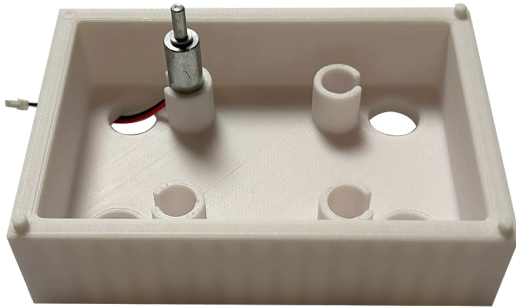
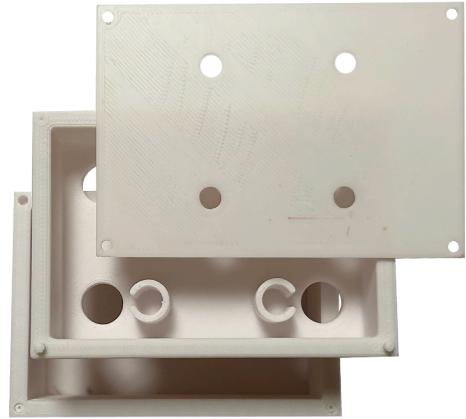
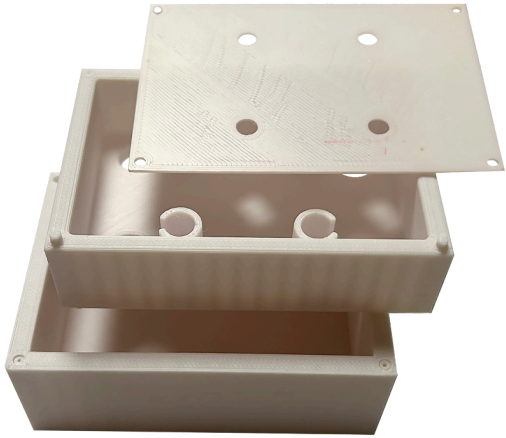




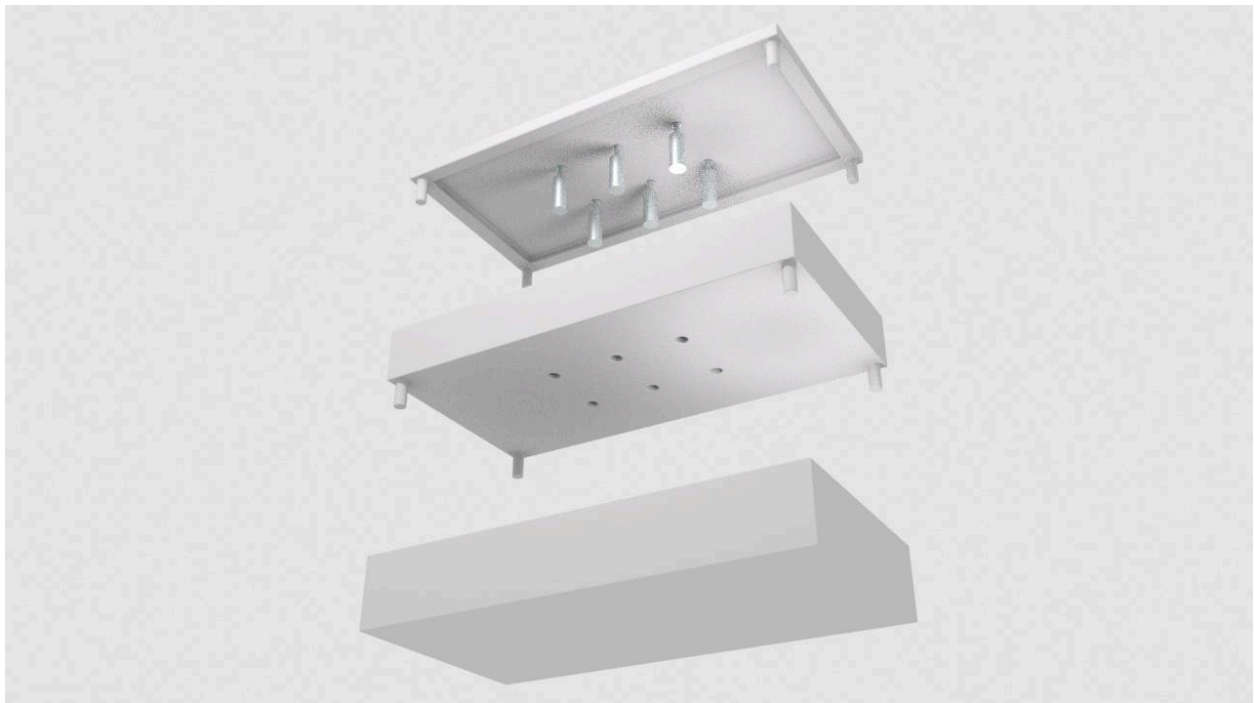
> 전샘플 프린팅(실제 사진)

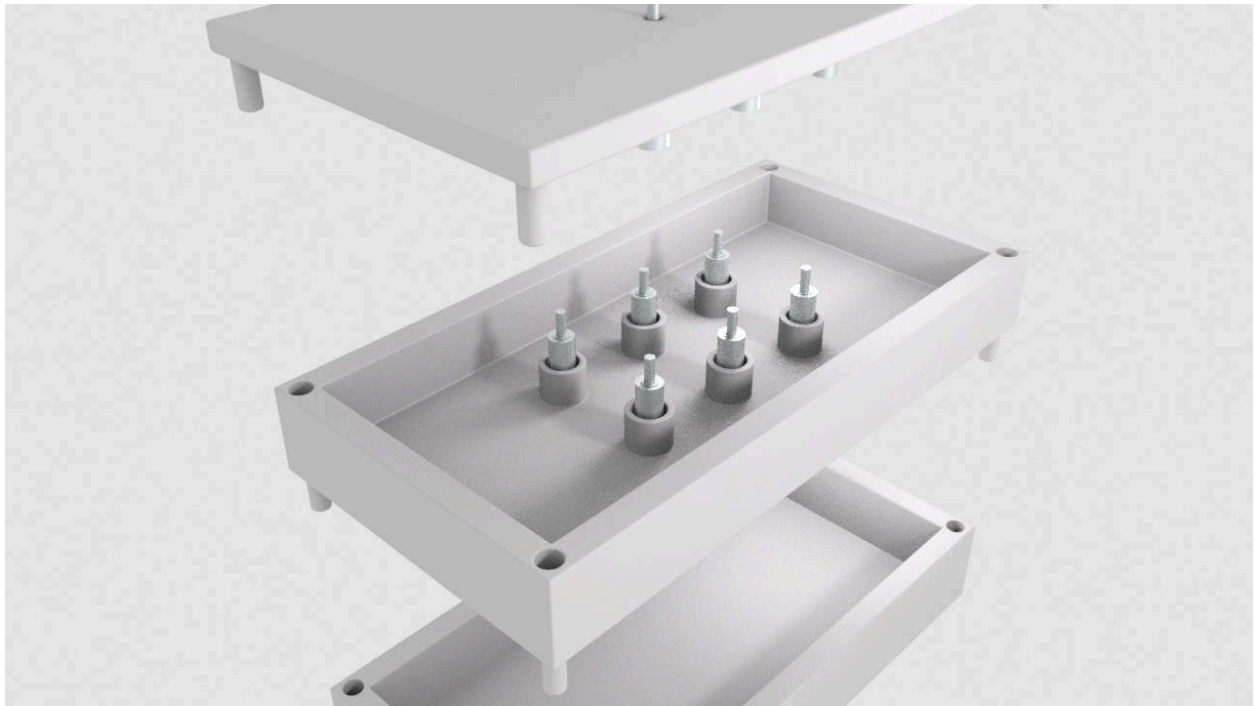
- 솔레노이드 전원시간 부족(3~5초) > 일단 5초까지 해보고, 나머지 부족한 부분들은 이후에 상의해볼것



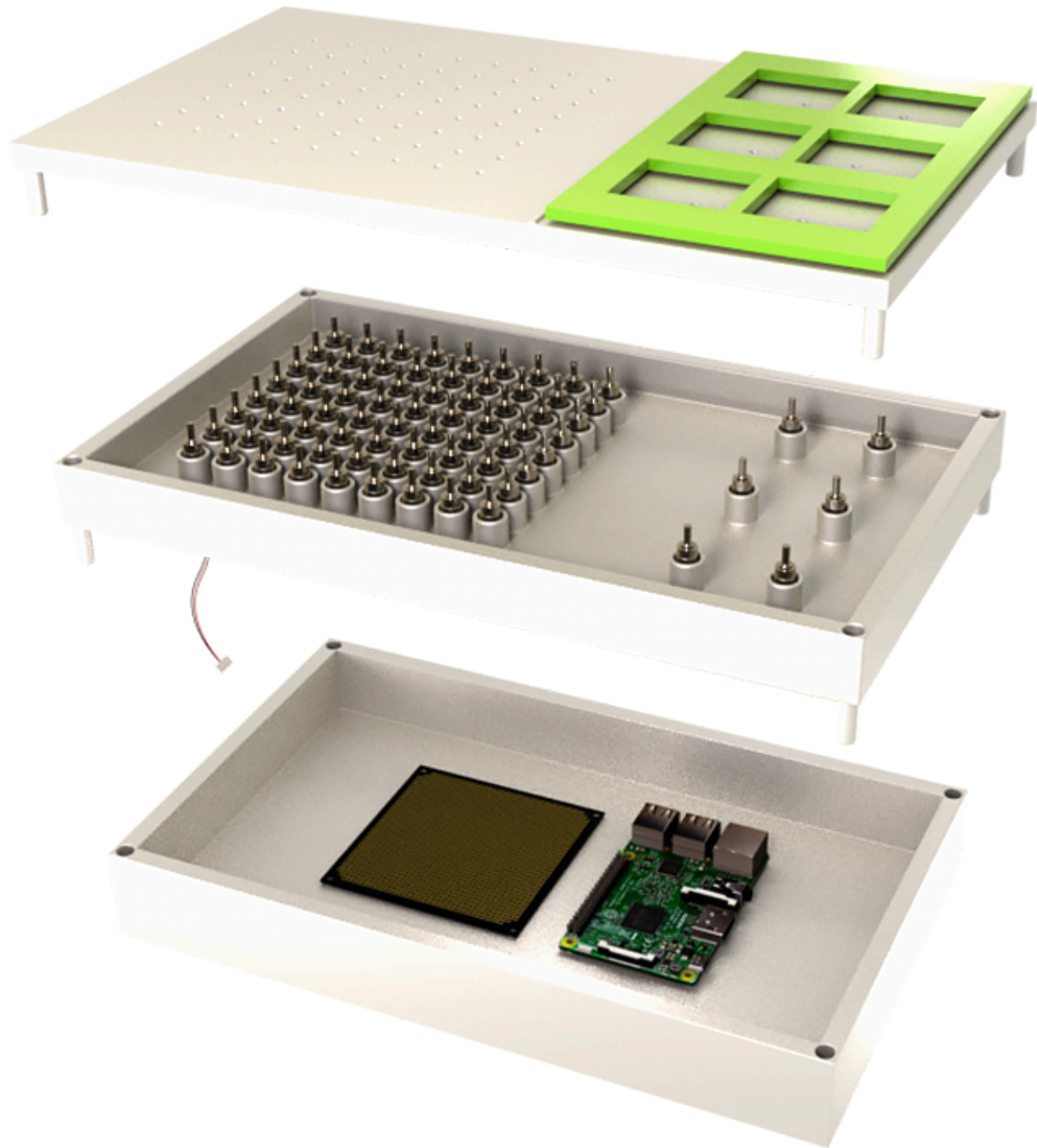


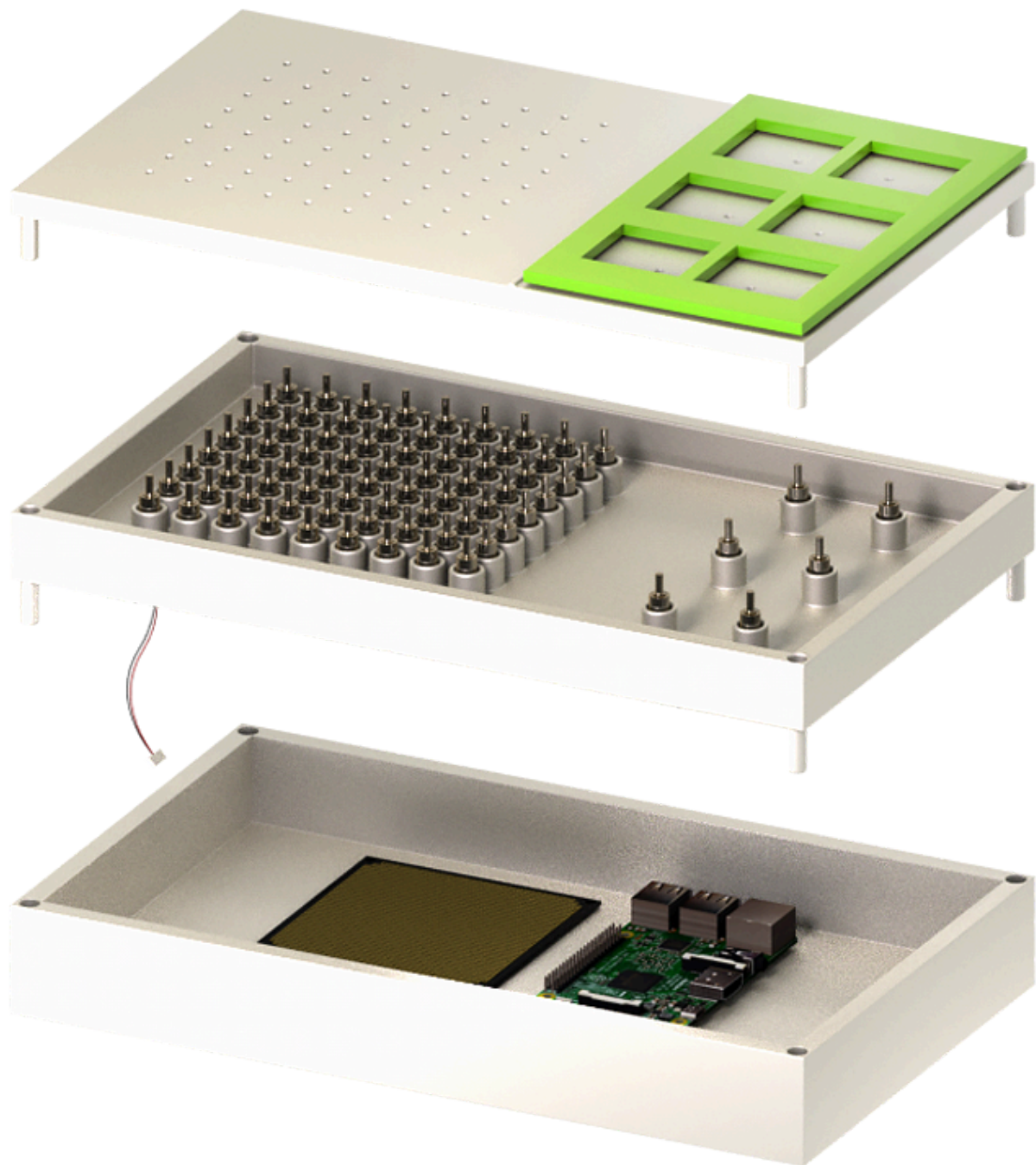
> 점자판 샘플 전모델링

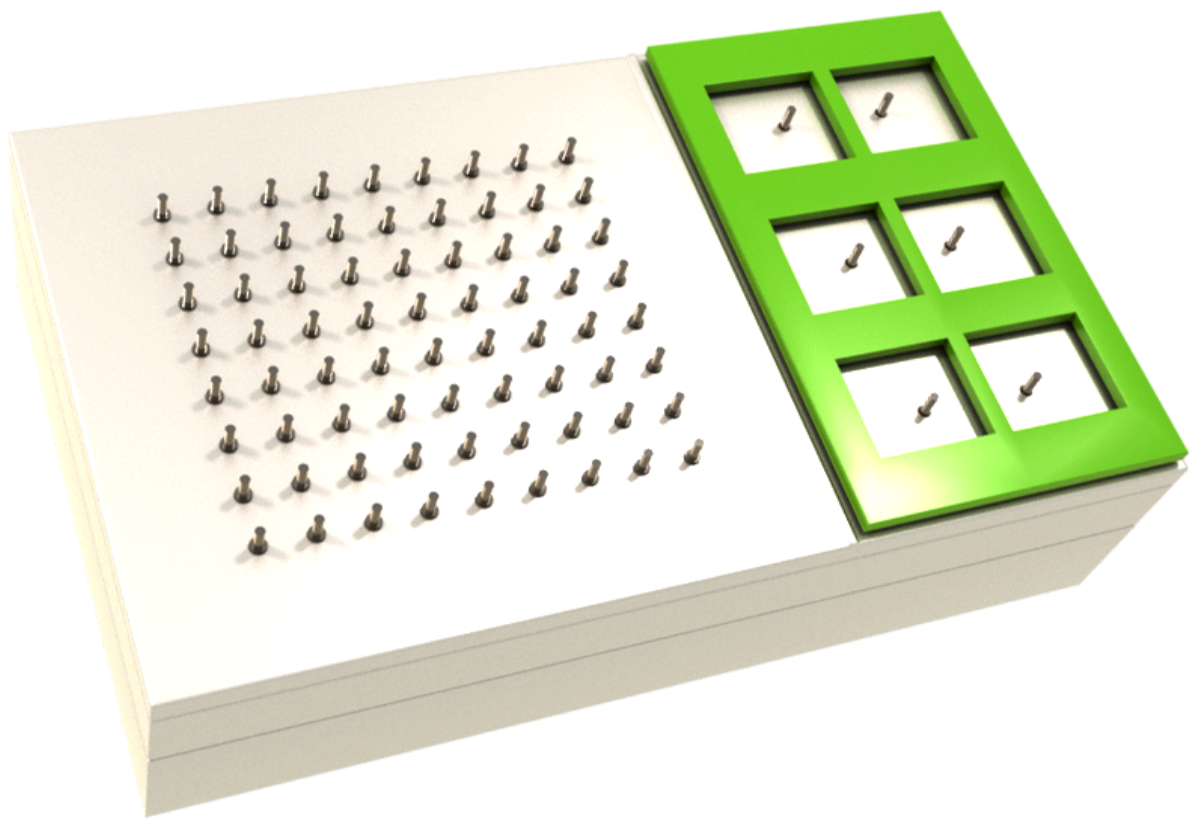




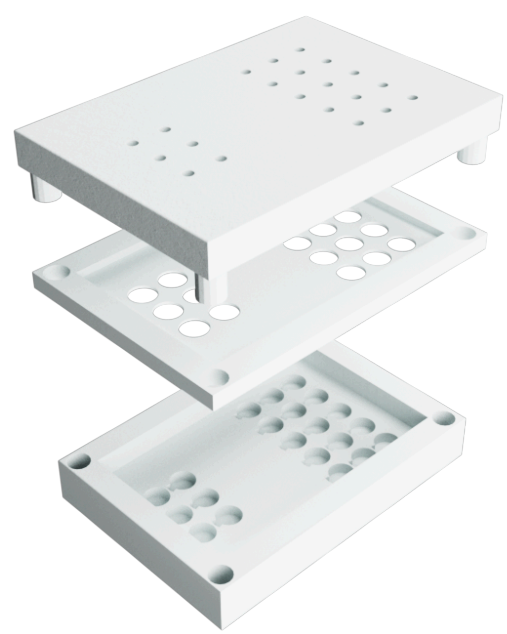
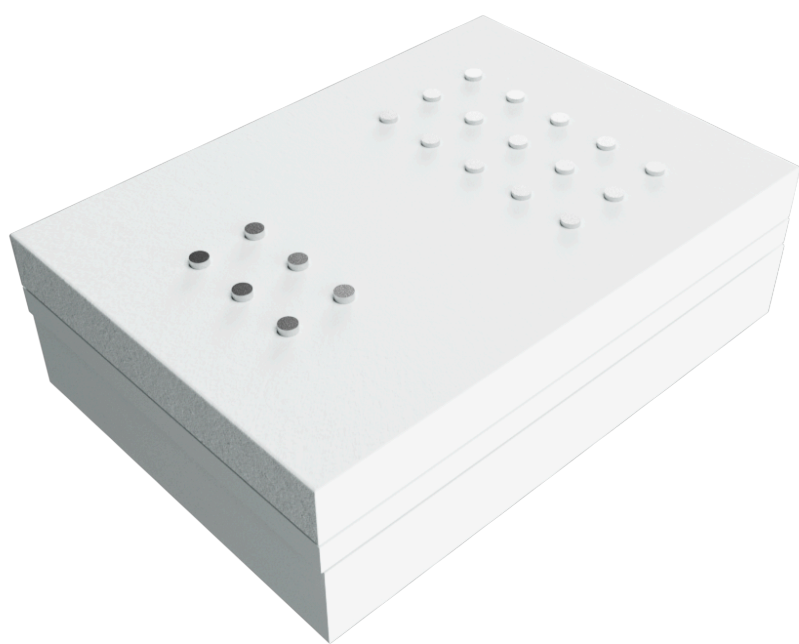
> 최종 완성본 모델링(내부구조 디테일 추가)

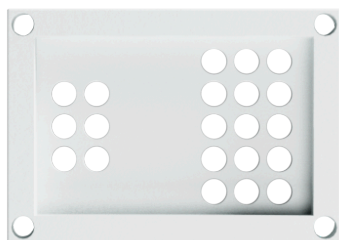




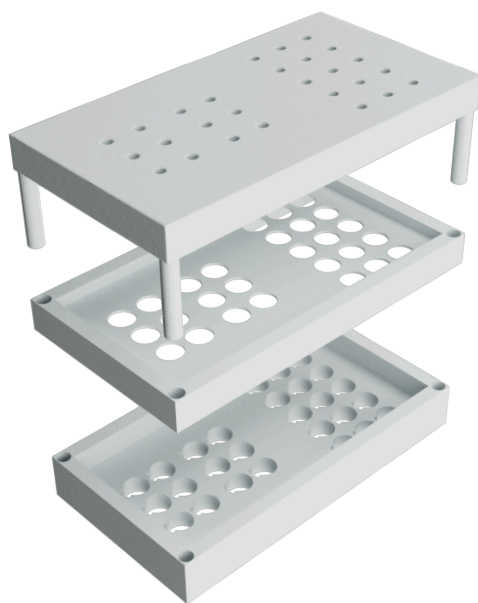


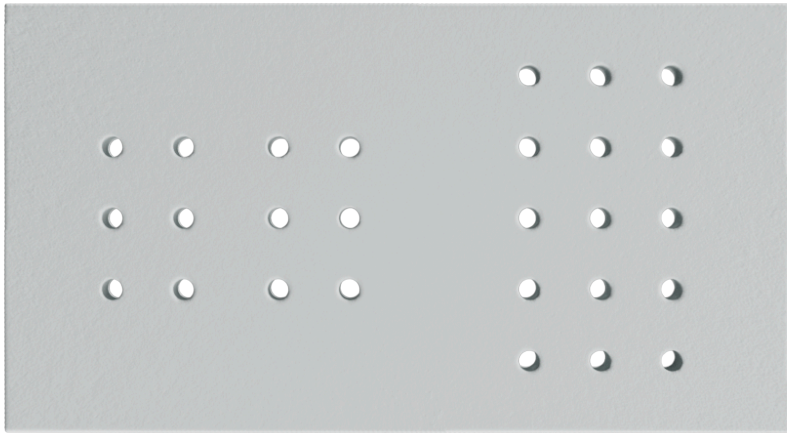
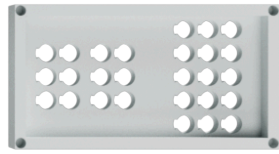
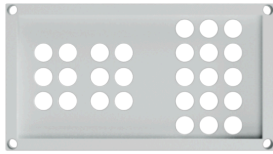
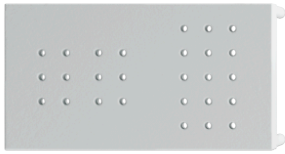
> 사이즈 축소+점자글자 위치변경 샘플

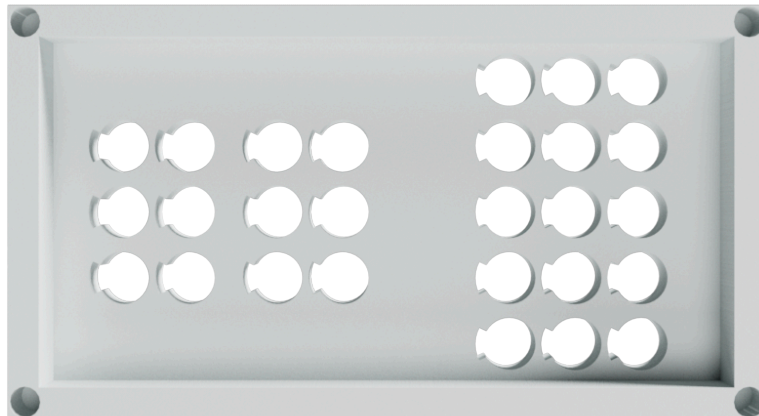
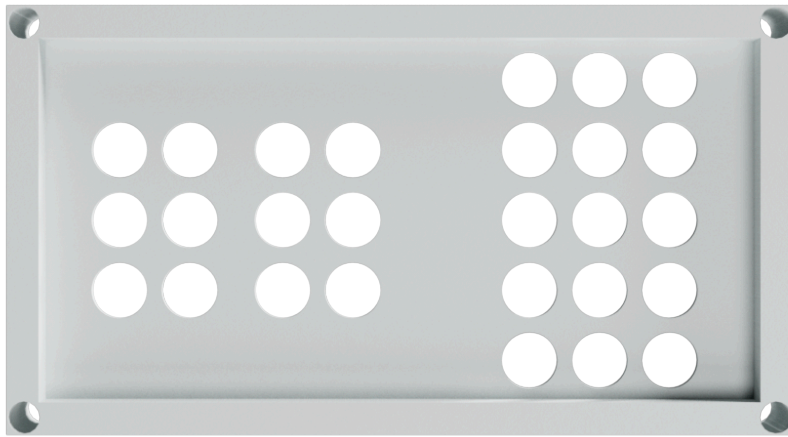




++







++ 점자판 개수 늘렸습니다

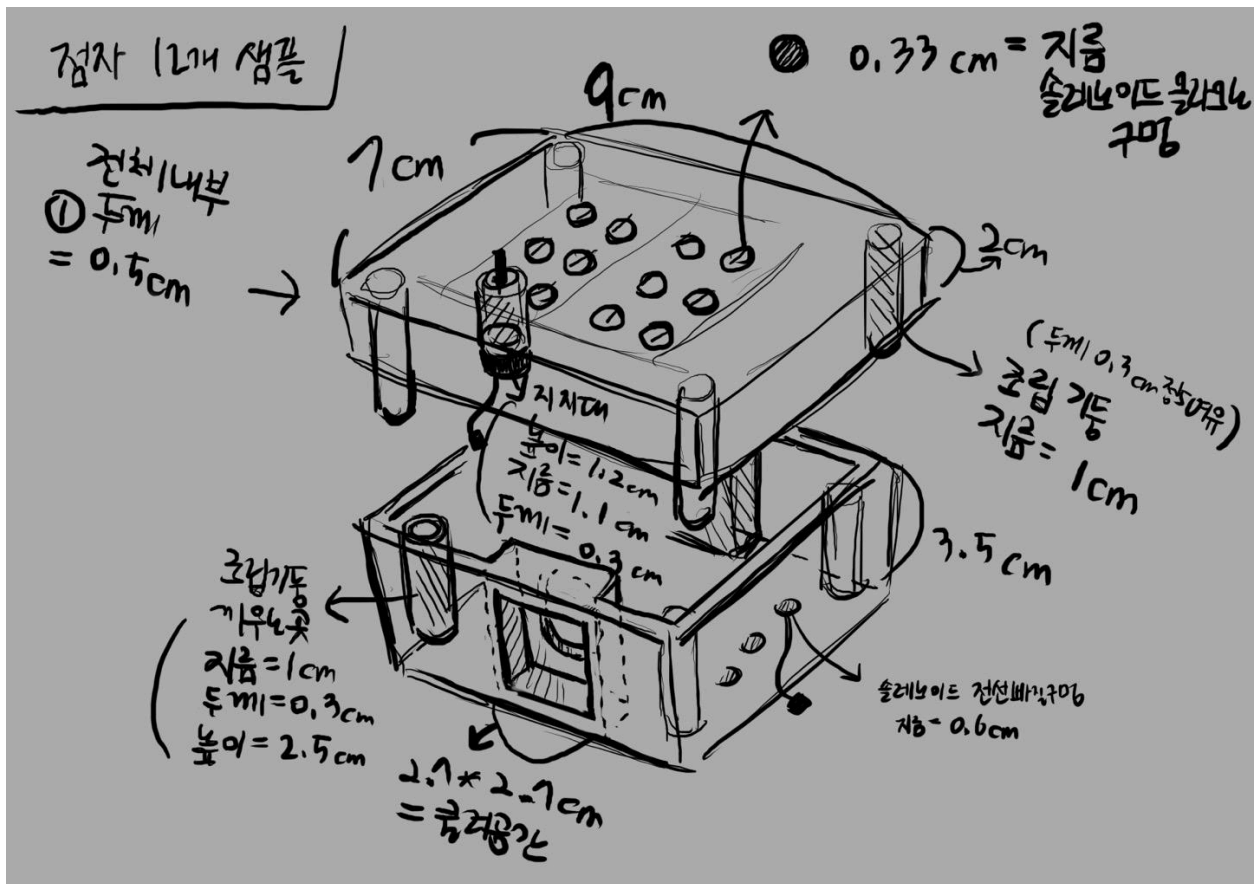
> 현재까지 상황정리

- $8*8+12$ = 다시 개수 늘리되, 최대한 사이즈 줄여서 제작
- 사이즈 다시 커져서 파이랑 만능기판 수납가능
- 전압시간 늘리기 위해 솔레노이드 열 식히는 쿨링공간 추가 > 쿨러, 방열판, 서멀패드
- 완성된 모델링 프린트기 사이즈 부족 > 모델링 확정되는대로 대행업체
- 수정된 샘플 프린팅까지 완료
- 솔레노이드 다른 것으로 교체 > 모델링 최종수정 작업중

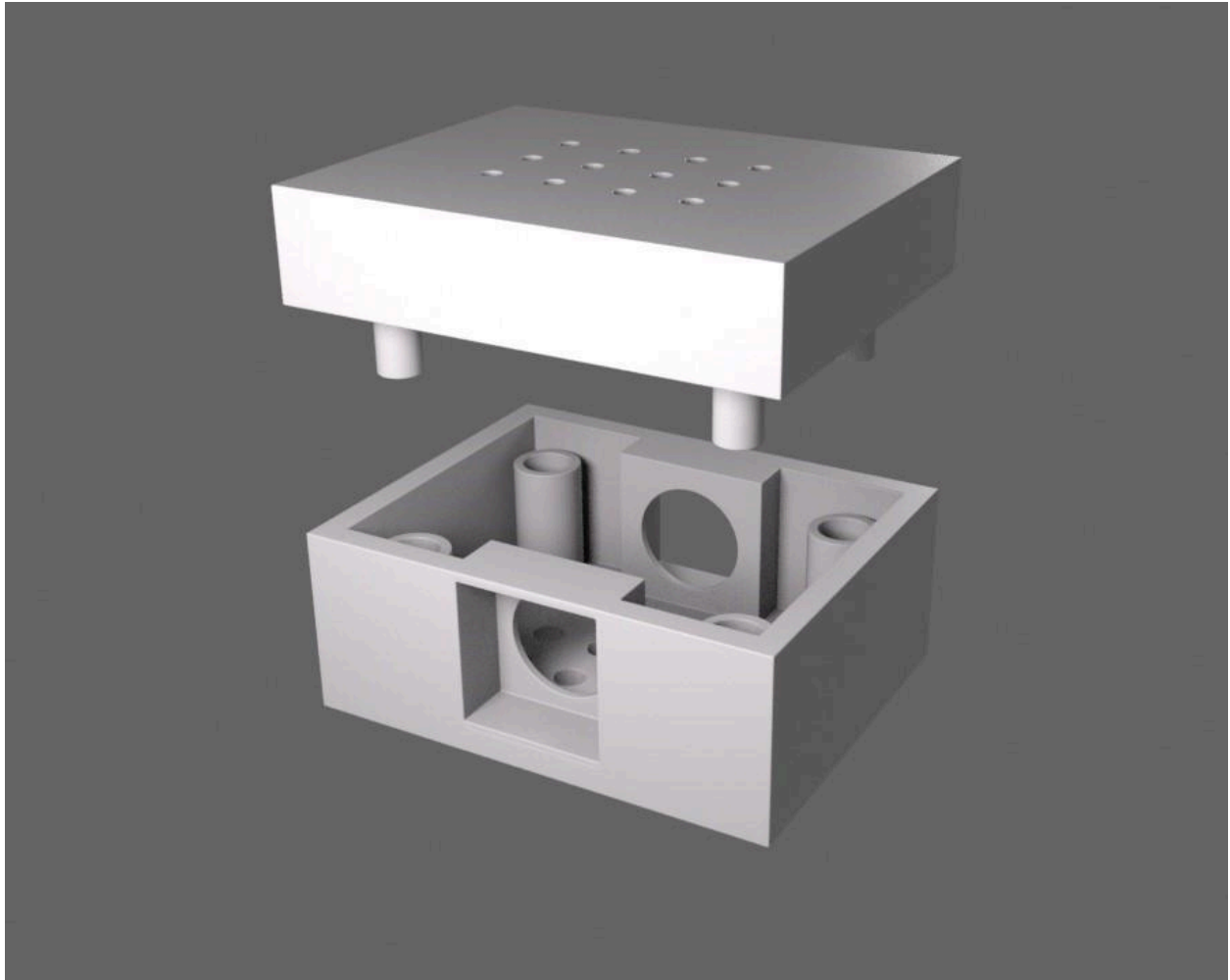
> 준비해야 할 자료들

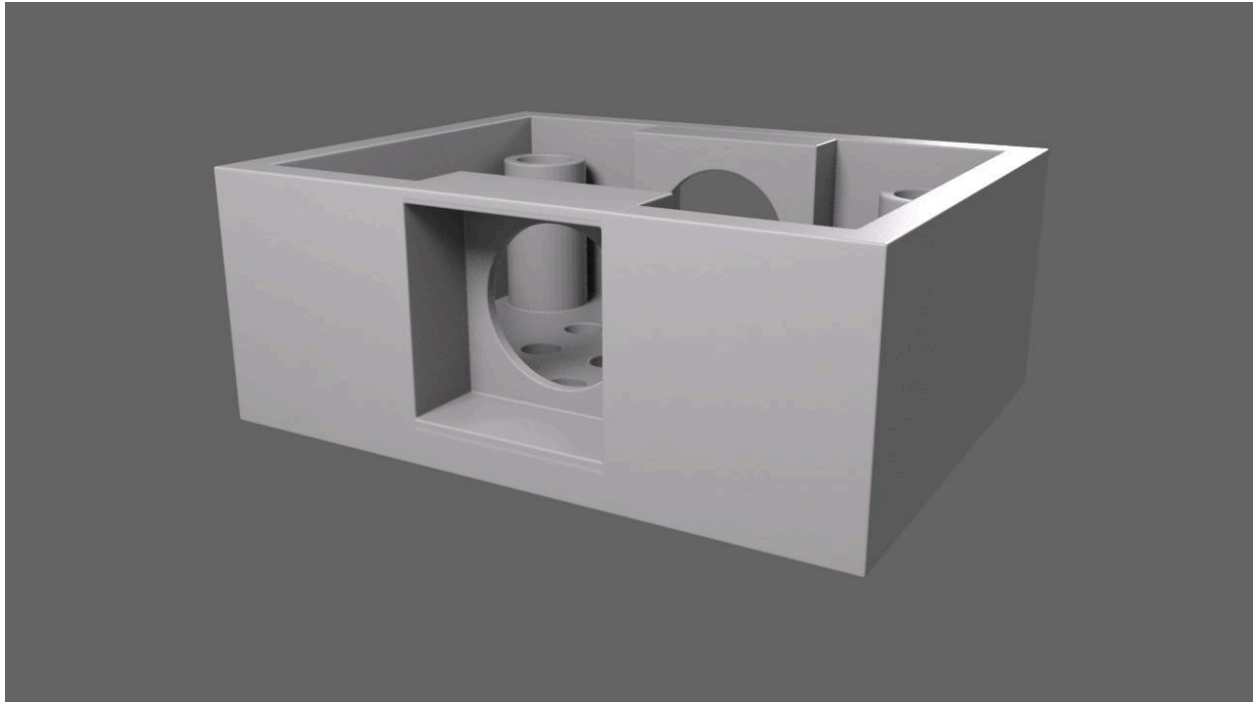
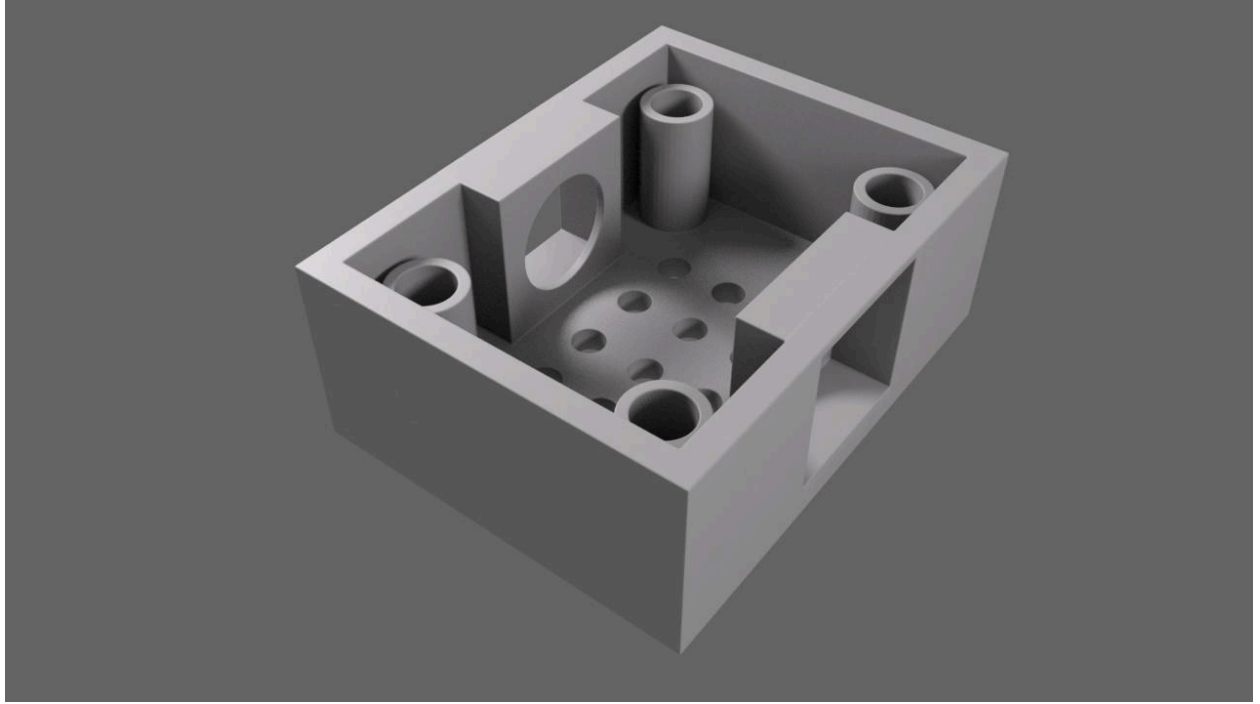
- 완성본 프린팅 후 구현, 발표자료 ppt, 과제보고서, 단체사진 1장(시간잡기), 제품시연영상(1분10초)+제품사진 2장, 그 외 동의서류들

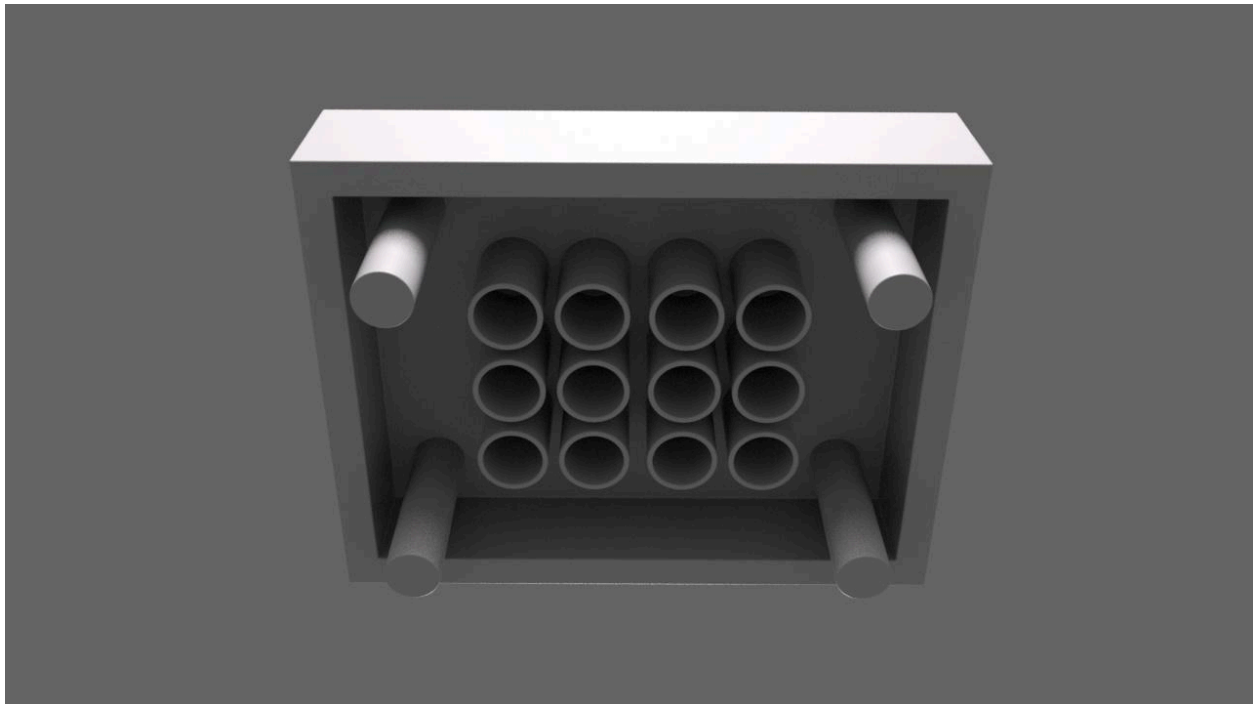
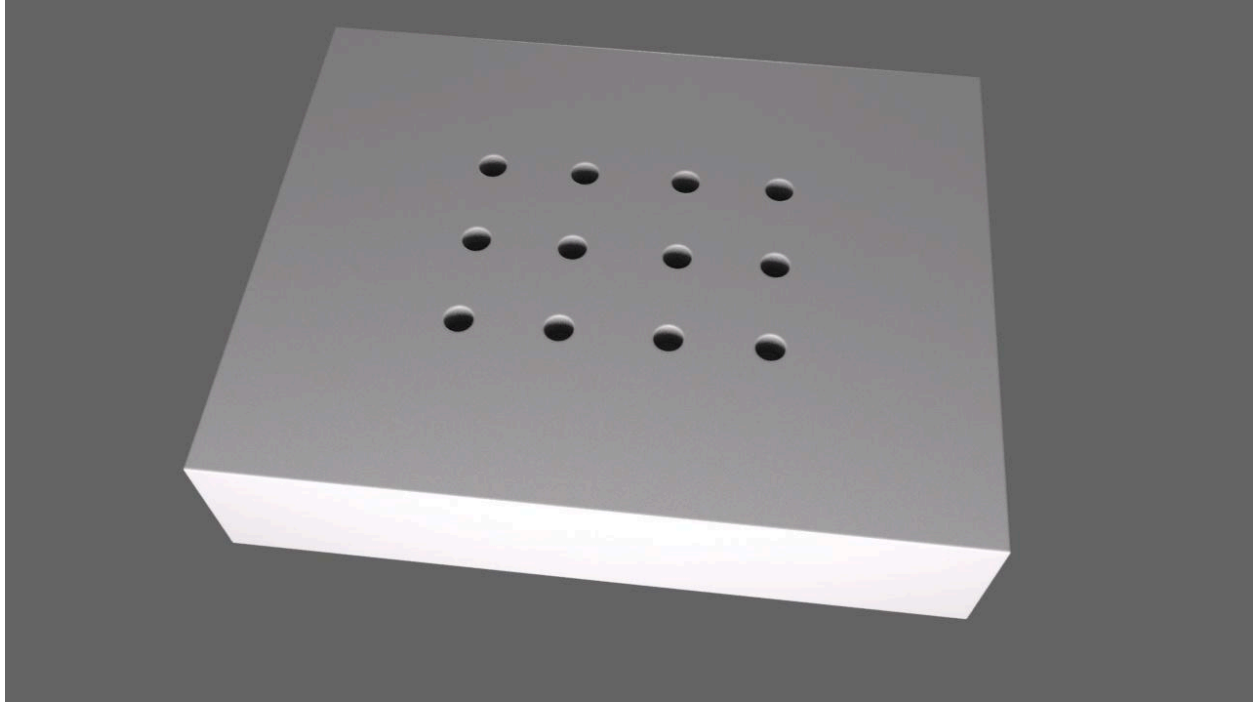
> 쿨러공간 추가한 샘플도안(점자12개)



> 도안보고 만든 샘플 모델링(프린팅 완료)

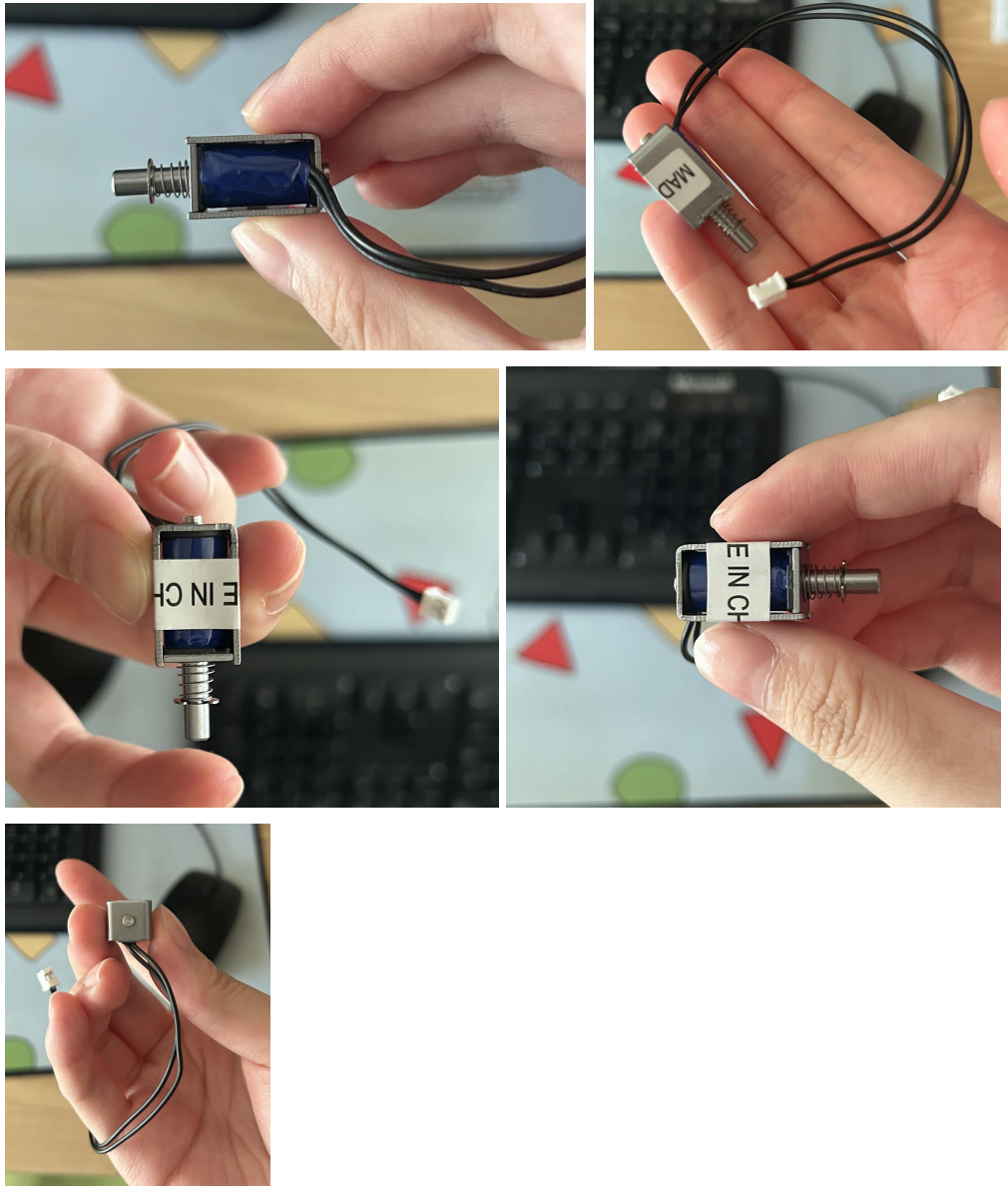






아두이노 제어 점자 표시기 사용기(주영 소프트)_참고 링크
https://blog.naver.com/mapes_khkim/222152736576

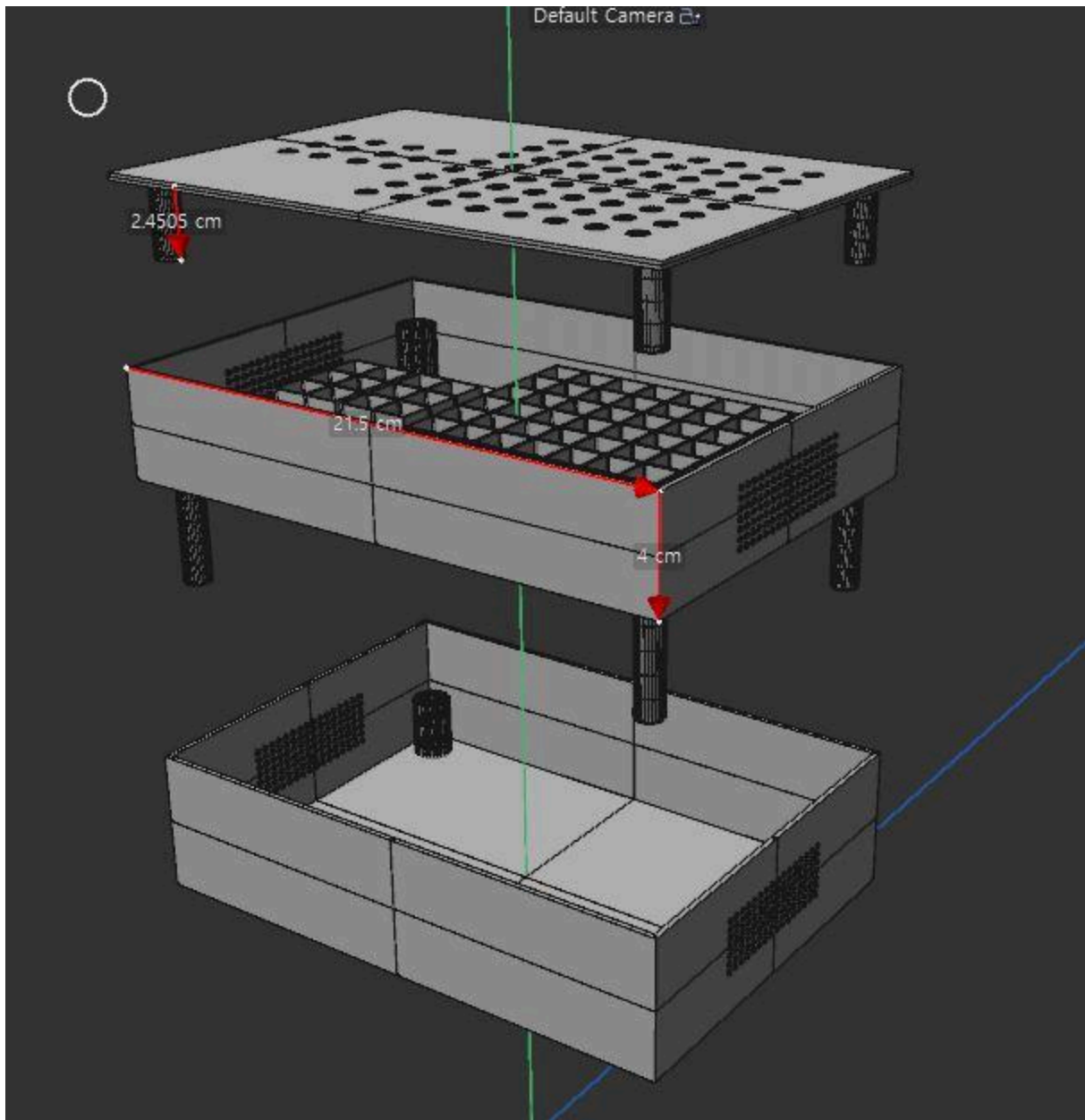
> 교체된 사각형 솔레노이드 사이즈

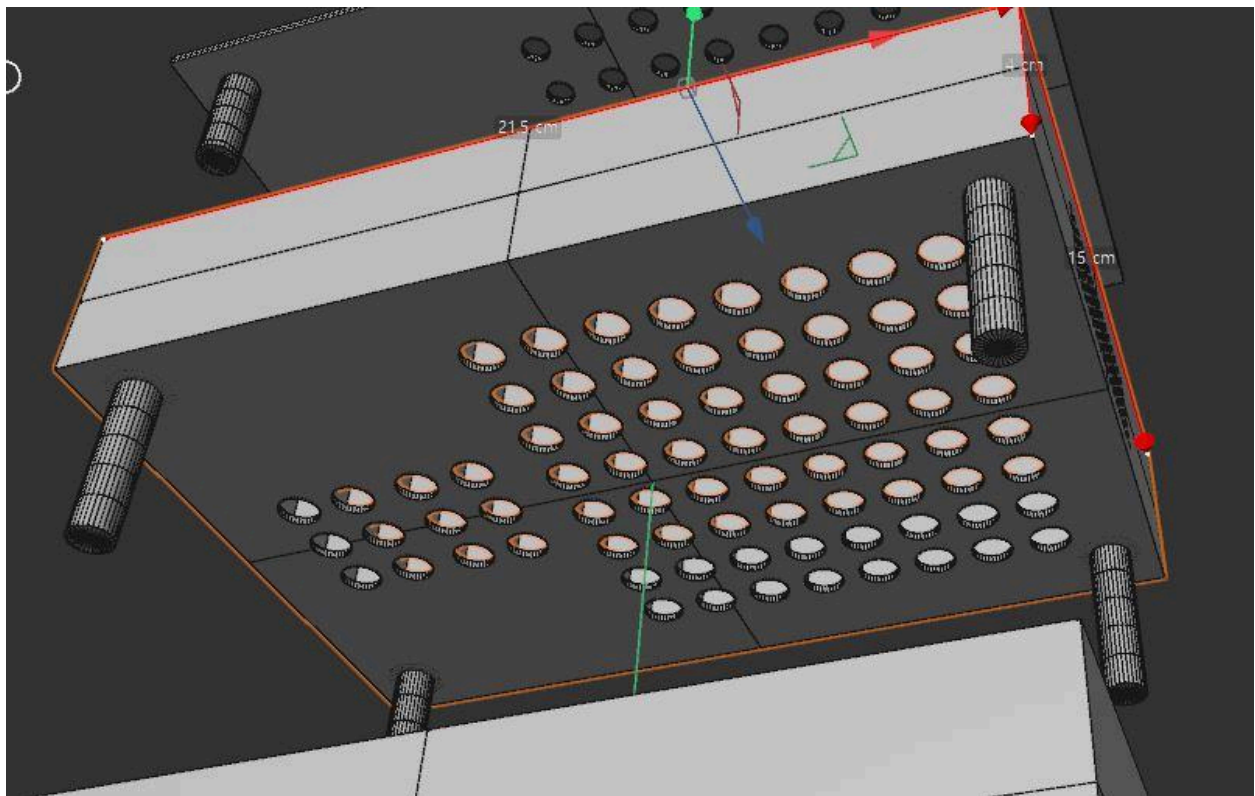
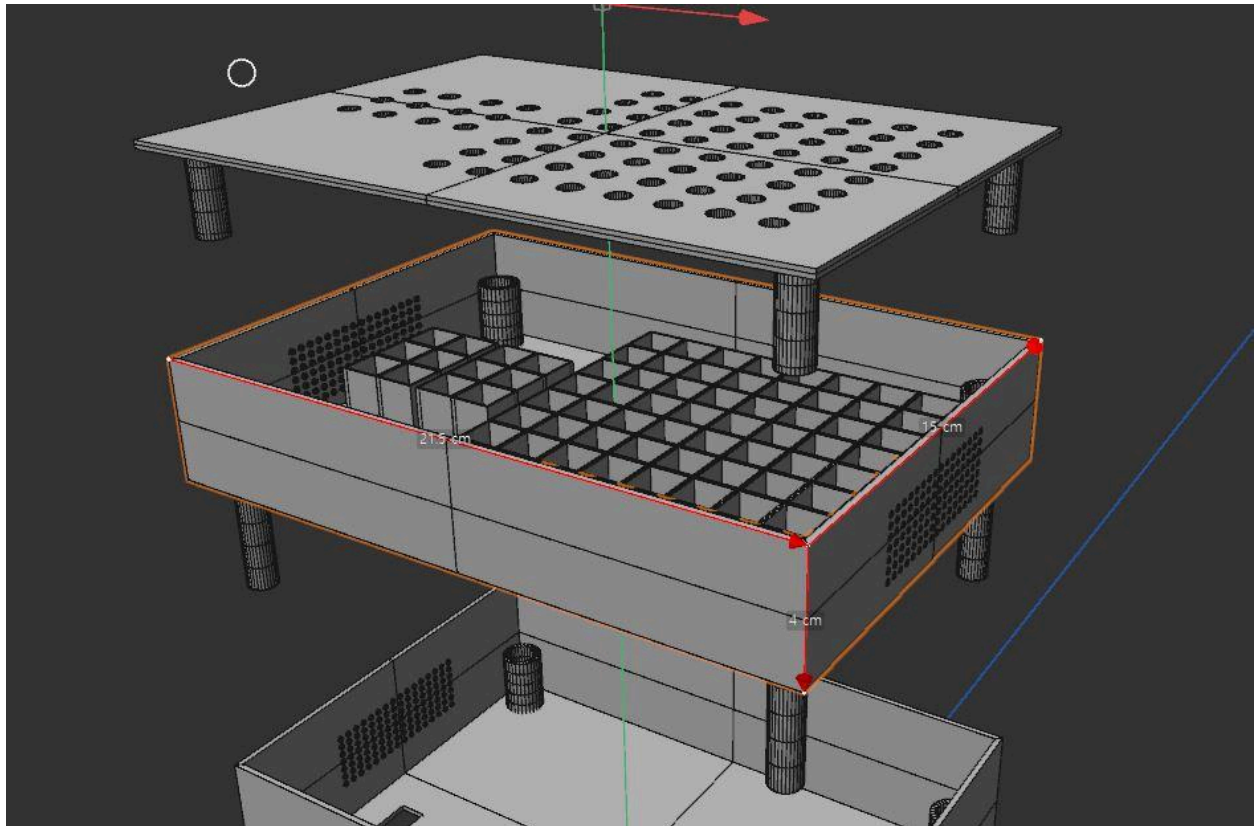


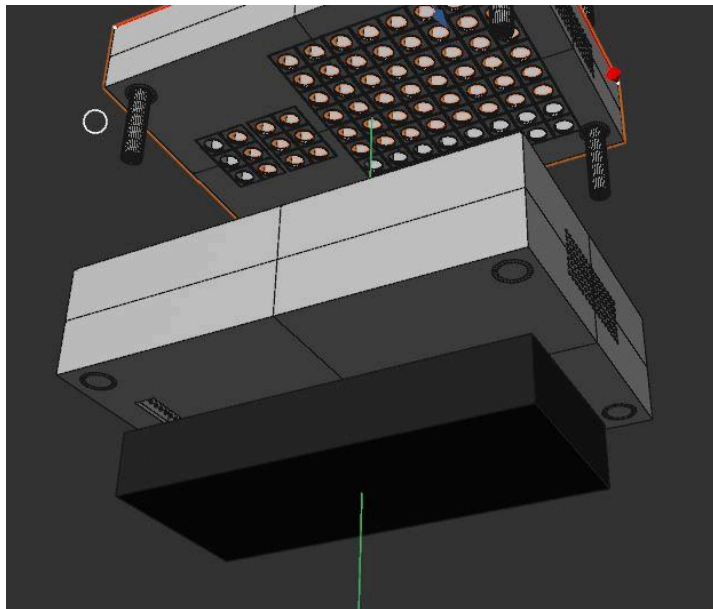
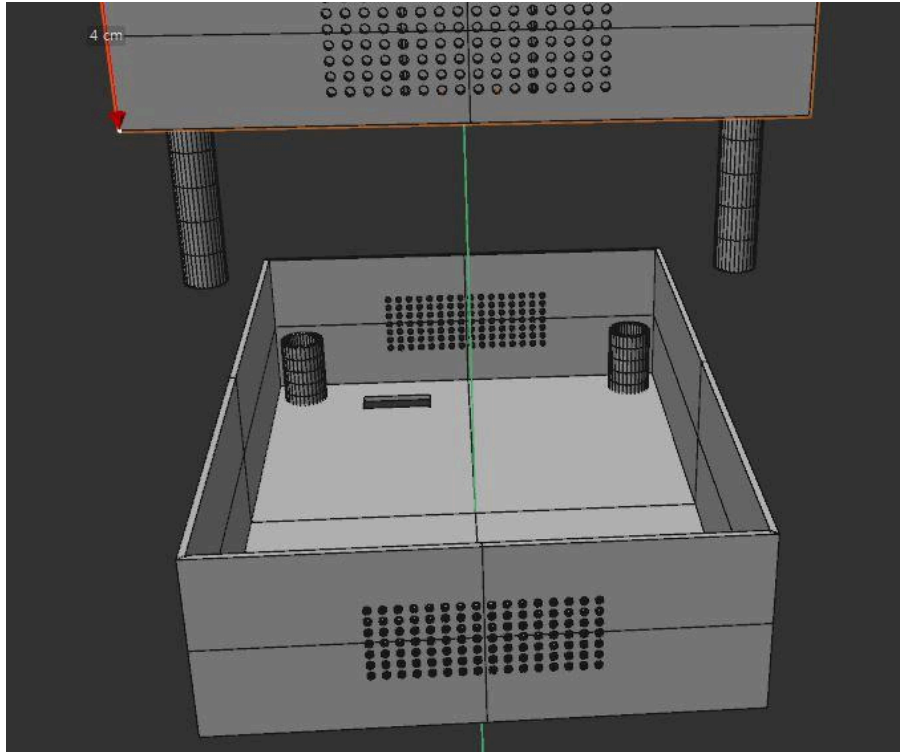
- 솔레노이드 사이즈 > 높이 3.3cm / 너비 1.2*1.2
- 솔레노이드 올라오는 높이 > 0.5cm(그래서 1층은 높이 0.25정도로 얇게 해야 함)
- 솔레노이드 사각형 지지대 > 너비 1.3*1.3cm / 높이 2.5cm
- 솔레노이드 올라오는 구멍지름 > 0.7cm
- 2층 전선 빠져나갈 구멍지름 > 1cm
- 전선 빠져나갈 공간높이 > 2~3층 8.5cm 정도 여유공간(그래야 아래에서 연결가능)
- 전선자체 길이 = 약 16cm

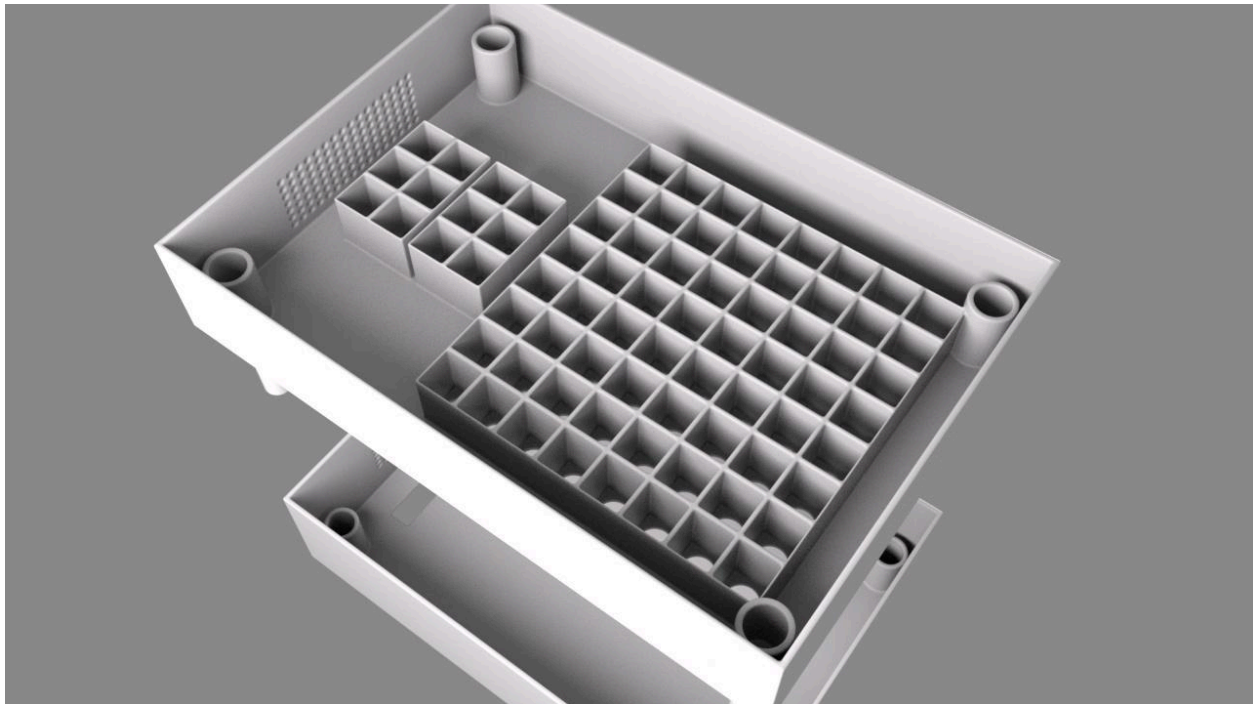
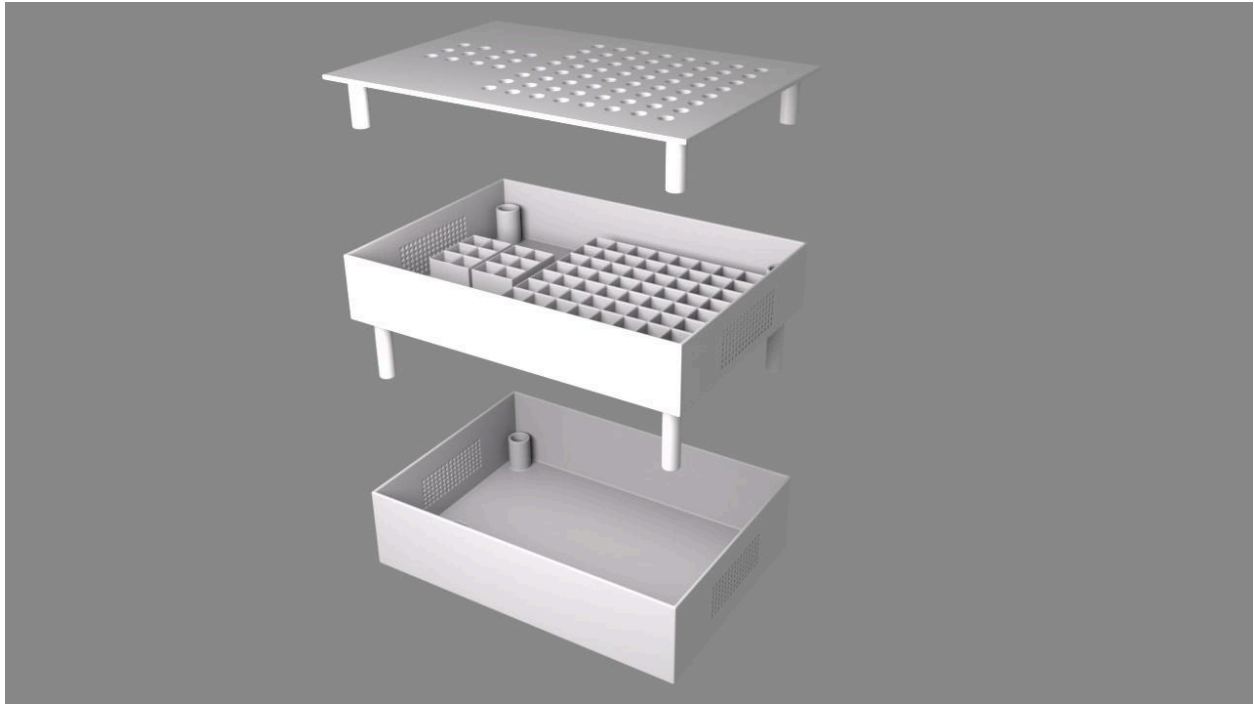
> 완성본모델링 최종수정_10/15([대행업체 견적 알아보는중+현재 샘플은 프린팅 완료](#))

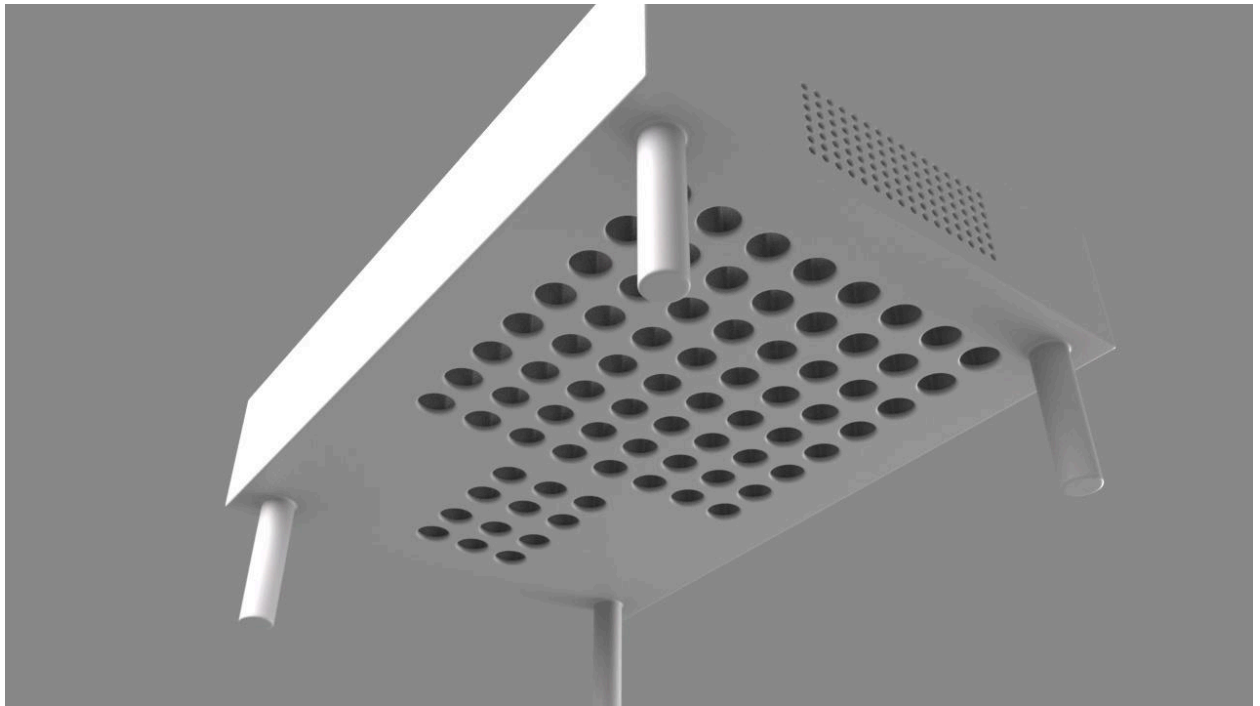
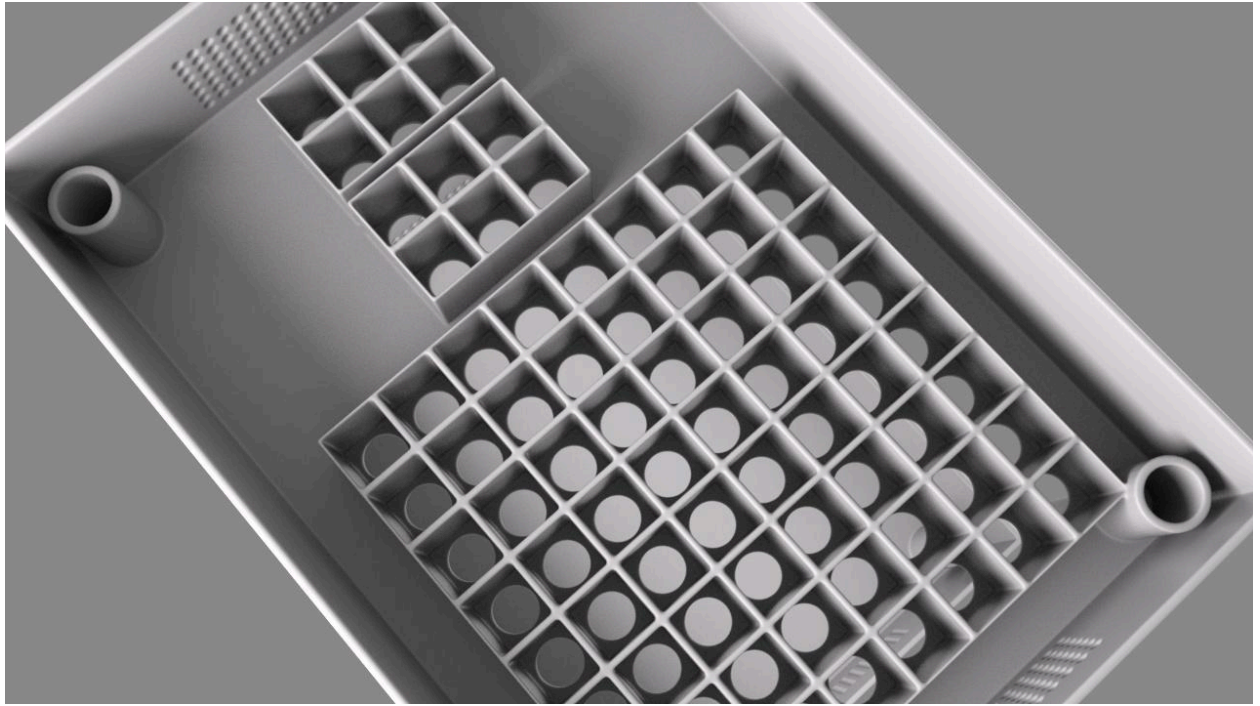
- 너비 21.5*15 / 높이 0.25(1f), 4(2f), 5.4(3f)
- 솔레노이드 지지대 너비 1.3*1.3 높이 2
- 2f 지지대 아래 전선구멍지름 1

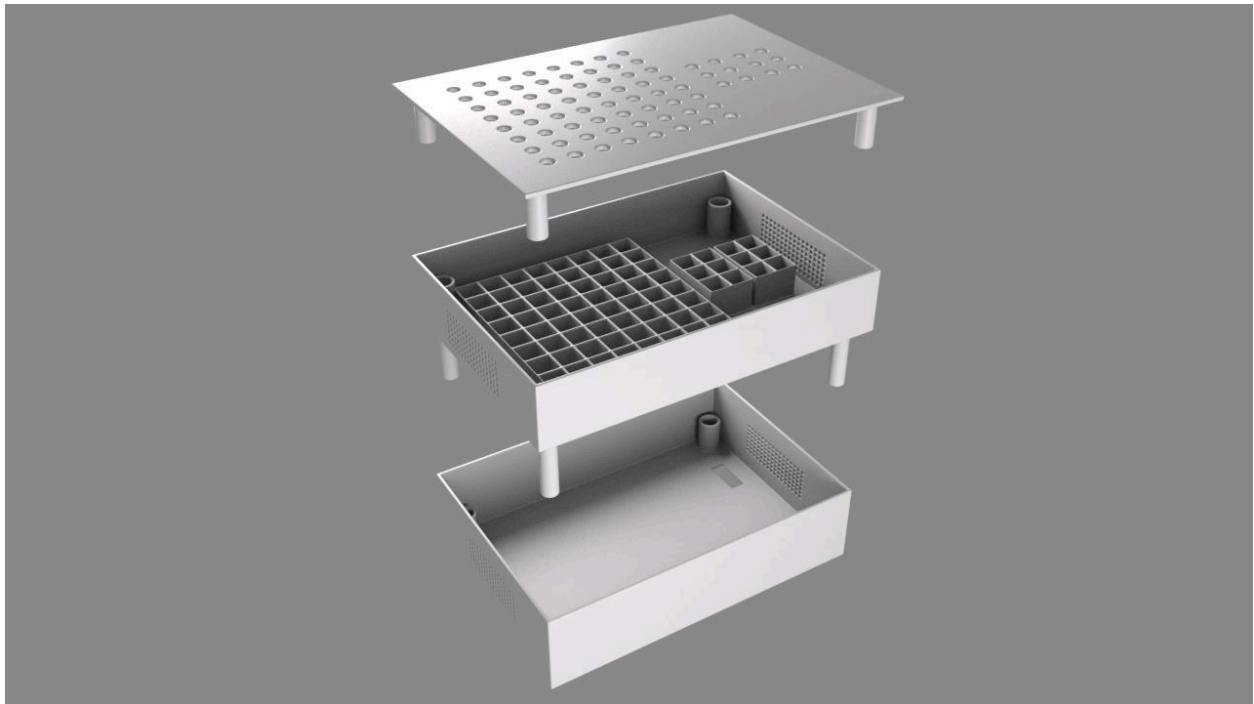
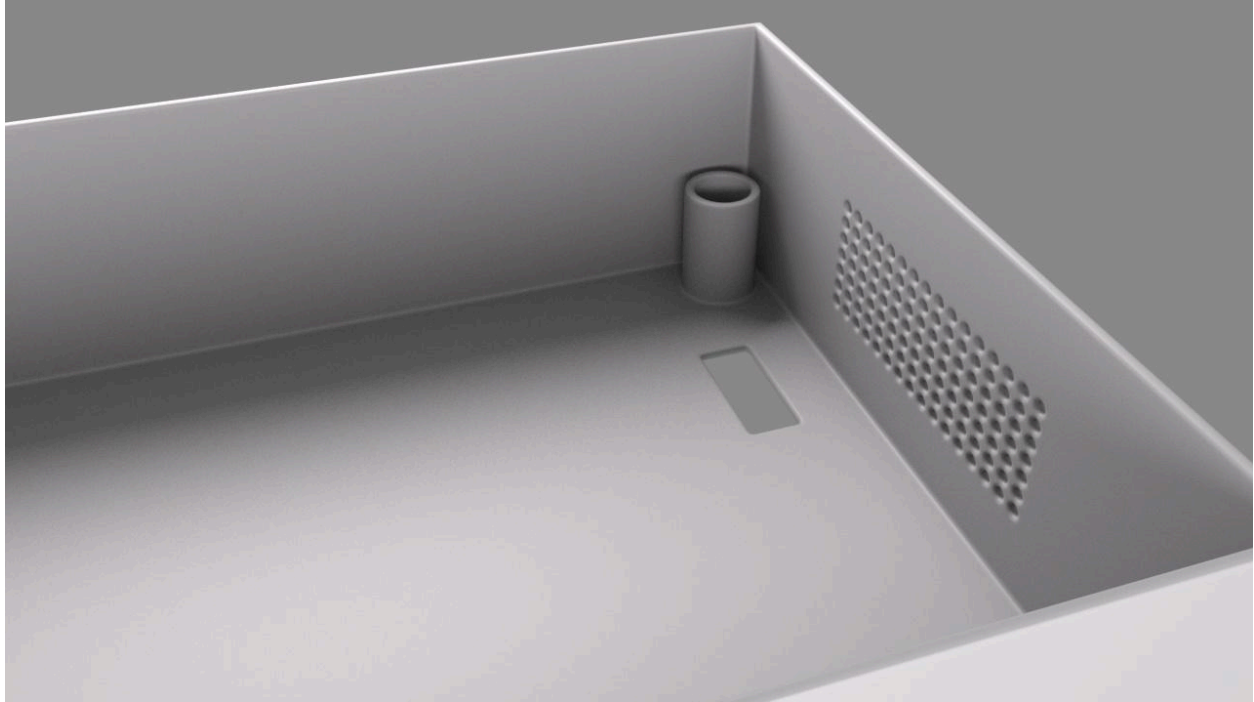


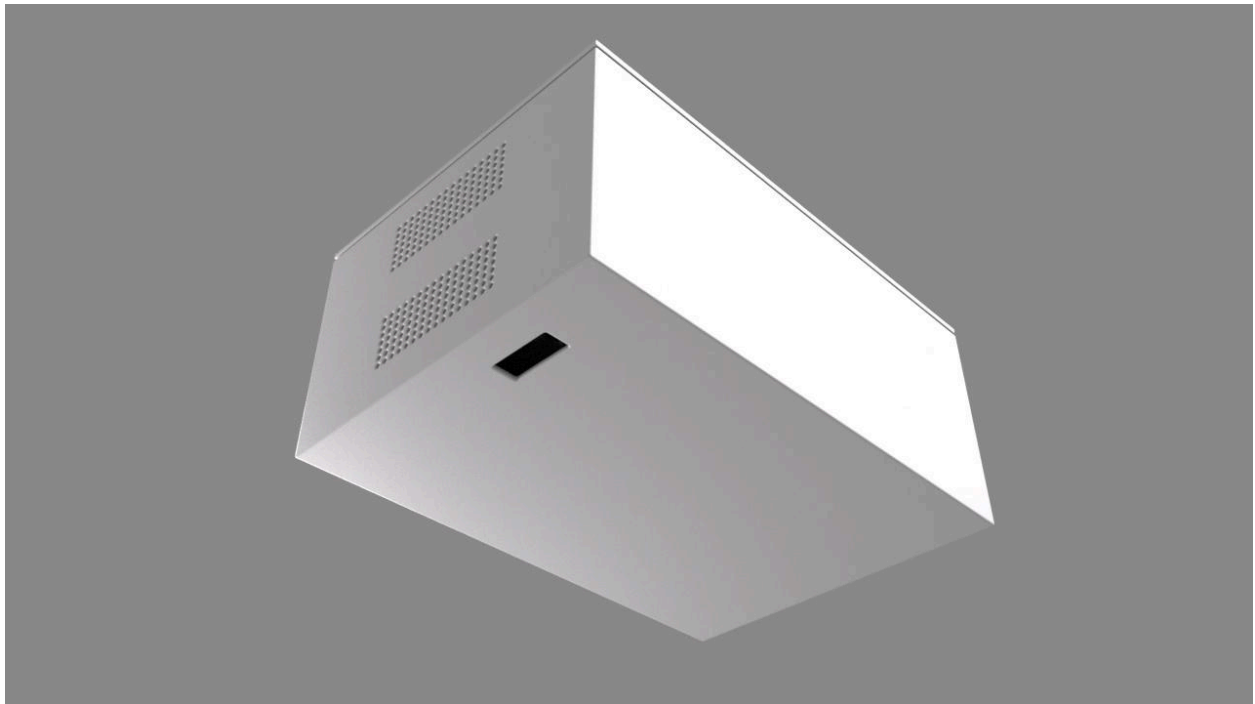
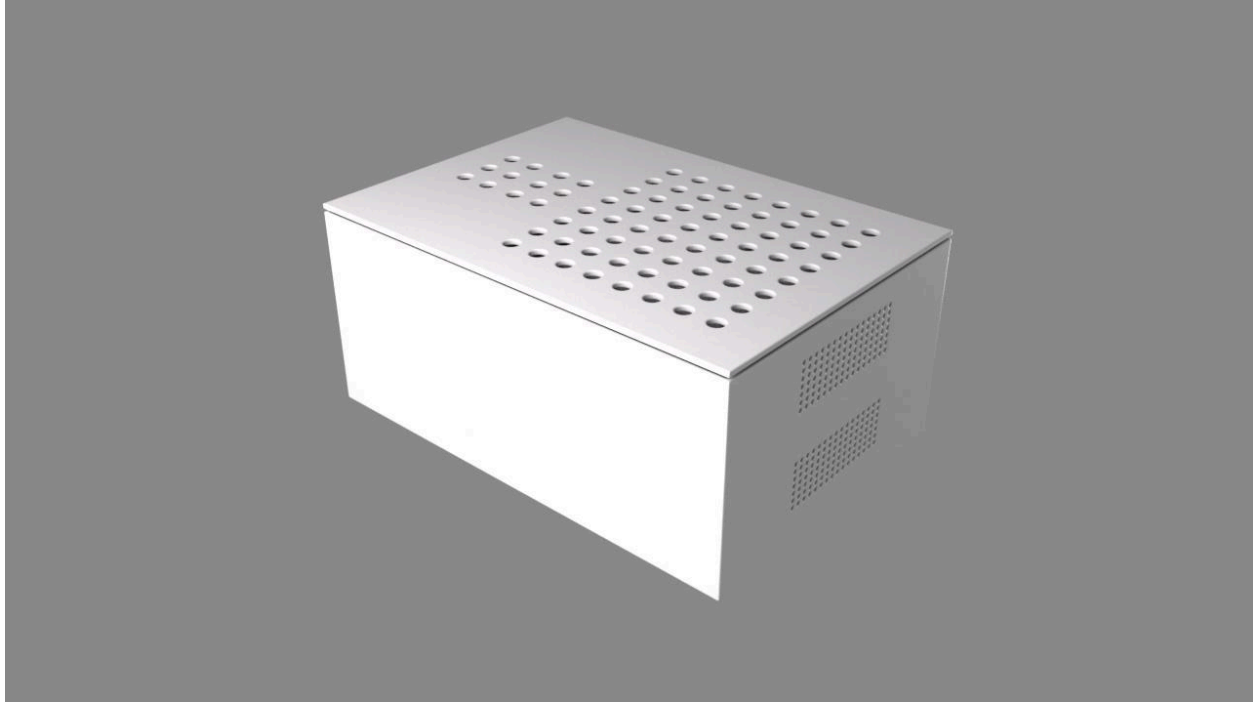






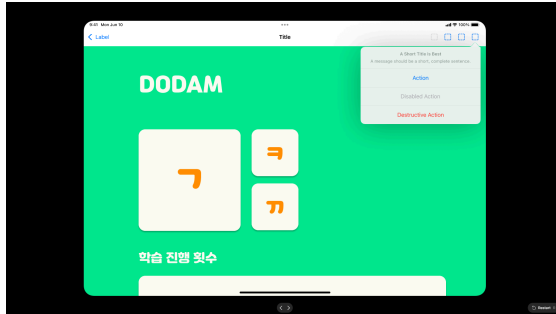
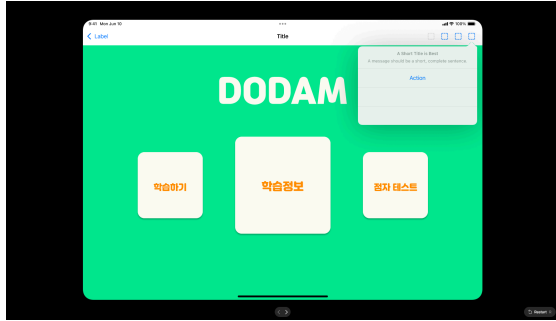






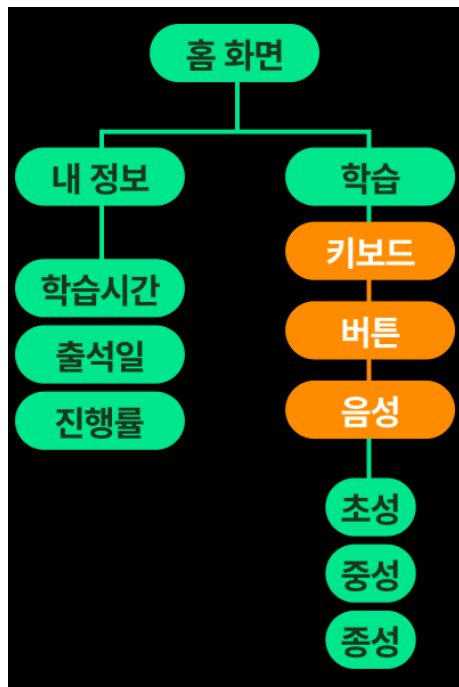
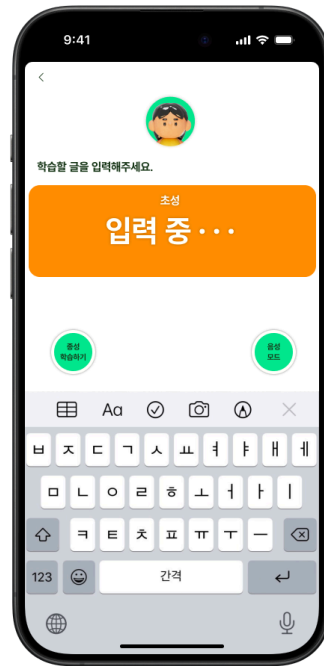
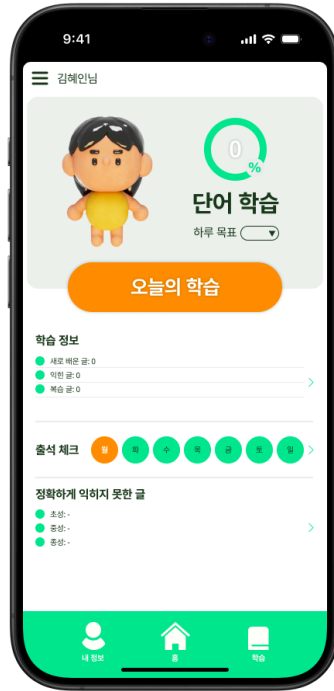
> 글자교육 어플리케이션_인터페이스

<https://youtu.be/Md1y9iLC9i4?si=jylEYHbVcRp-G85b>



- 대략적인 인터페이스 설정, 이후 의논 후 디테일한 구조로 작업>디자인, 안드로이드 템플릿으로 수

> **20240903** 수정 인터페이스



로딩화면->홈화면->학습화면->내정보 화면

> 인터페이스 화면영상

https://youtu.be/YeUCT_dwXN0?si=OPRtzybRVgif3K9D

> 인터페이스 작업 사이트(피그마)

<https://www.figma.com/design/FayBe1SFIZANai8ph8SiBo/Untitled?node-id=0-1&m=dev&t=WuDcgQYIDdgucfqC-1>

> 예산 및 품목(표 정리)

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1lvi6NLZiwL4RLT7nbDzDjmwKjgN4gfpBwJHwMS5Y3t4/edit?usp=sharing>

Sketch-Based Shape Retrieval

Mathias Eitz, Ronald Richter, Tamy Boubekeur, Kristian Hildebrand and Marc Alexa

ACM Transactions on Graphics (Proc. SIGGRAPH 2012)

<https://perso.telecom-paristech.fr/boubek/papers/SBSR/>

Sketch-Based 3D Shape Retrieval

<https://www.youtube.com/watch?v=HoAjpA1kla4>

<https://skribbl.io/>

https://youtu.be/VwRbvVrUXTc?si=H_jjT3hgq1AS9nTd

Sketchpad Lesson 1: Path, Select, and Layer Tools

<https://www.youtube.com/watch?v=443ll1L-mNM>

<https://github.com/garyzhao/Sketch3DToolkit>

<https://www.webrotate360.com/>

 XR202306_compressed.pdf

2023.08.08

 졸전 예시

2023.06.30

<https://youtu.be/2Fnifnlw5tU>

 공모전 면접발표자료

[졸작 1차 PT](#)

팀원 소개와 역할

소프트웨어융합대학교 컴퓨터공학과 4학년 황세호 PC -

App - smartphone

PC 게임,

Box2D Physics & App 개발 - Unity3D, Ad, HTML5

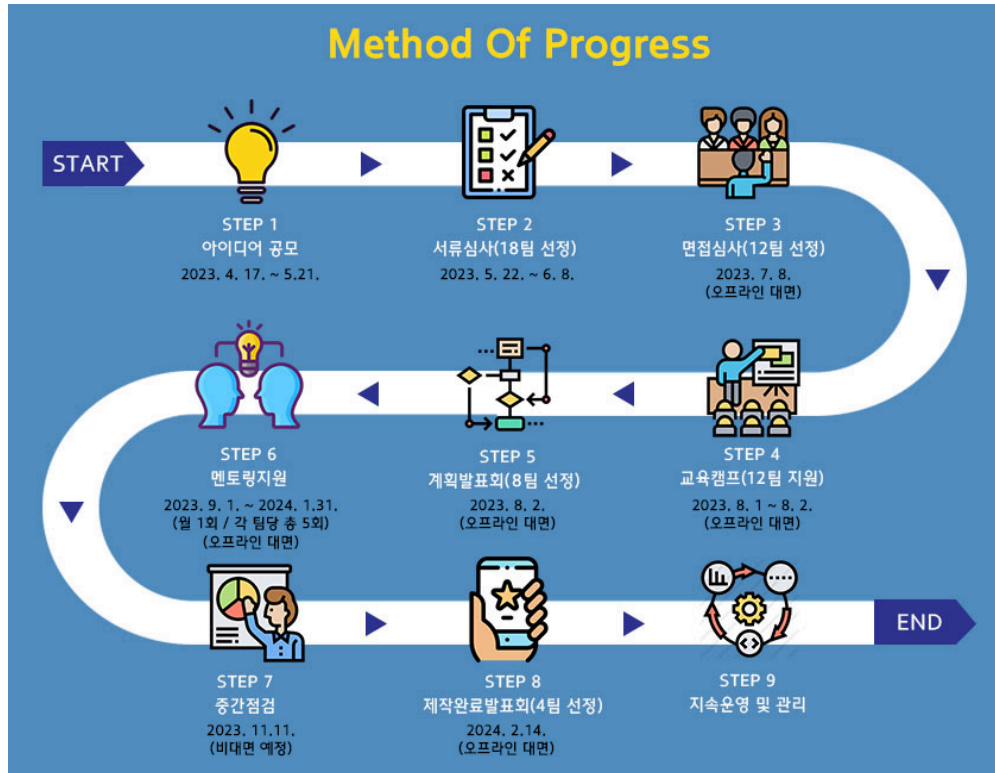
일반대학원 컴퓨터공학과 박사과정 1학년 QinZiJie

3D Modeling & Animation (이병국 지도교수의 박사과정 학생이고 방학기간중 친구 결혼식으로 현재 상해에 있음, online으로 계속 project 논의 중, 8월중으로 합류)

PC demo movie clip

<https://youtu.be/g3qKo4xhsPQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=W8bukirivpU>



2023.06.13 황정현

Camera_calibration_and_3d_reconstruction

▶ 앞서서 하는 어르신 **5분** 상체스트레칭

▶ **9988**체조 / 건강체조 / 노인운동 / 의자운동 高齢者のための体操<座ったままできるトレ...

▶ **[분당차병원 시니어진료센터]** 건강한 시니어를 위한 **9988** 운동(하체편)

Wireframe

<https://www.figma.com/file/54YMEd8Heo8SqepRrAt1dN/%5B2023%5D-%EC%A1%B8%EC%9E%91-%EC%99%80%EC%9D%B4%EC%96%B4-%ED%94%84%EB%A0%88%EC%9E%84?type=design&node-id=0%3A1&t=9f78Bblyu8423Kgv-1>

[MP20230612.zip](#)

fms_gui.ipynb

2023.05.23 황정현

📄 **졸작 1차 PT**

2023.05.09 황정현

☐ [개인] 졸작 발표자료

☐ 베리어프리 앱 개발

<https://www.autoeverapp.kr/>

Team Name : 아리아리

소프트웨어융합대학교 컴퓨터공학과 4학년 황세호 010-4008-4518

일반대학원 컴퓨터공학과 박사과정 1학년 QinZiJie 010-7389-9610

[MP2023.zip](#)

2023.05.02 황정현

<https://www.youtube.com/watch?v=g3qKo4xhsPQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=W8bukirivpU>

https://www.youtube.com/watch?v=pkLJi_Gz1nI

☐ MediaPipe [MP2023.zip](#)

[팀원3인 + 교수 1인]

-팀명 + 팀설명

-지도교수 성명

*선택 제출 서류

- 추천서

- 장애 전문가(당사자) 자문서

- 팀원단체사진

위 내용 작성 후 상세사항 작성 가능

2023.04.18 황정현

☐ 과제물 ☐ MediaPie_황정현

<https://www.functionalmovement.com/system/fms>

이병국교수님 안녕하십니까?

저는 사회취약계층을 위한 ‘베리어프리 앱개발 콘테스트’의 주관단체인 사단법인 그린라이트의 유세희 매니저라고 합니다.

올해로 7차년도를 맞이한 ‘베리어프리 앱개발 콘테스트’를 소개드리고, 학생 및 교수님의 참여를 요청드리고자 서신을 보내드리게 되었습니다.

대학생 공모전 '배리어프리 앱개발 콘테스트'는 현대오트메버와 서울사회복지공동모금회가 지원, 사단법인 그린라이트가 주관, 과학기술정보통신부와 교육부 산하 국립특수교육원이 후원하여 사회취약계층의 편의를 증진하기 위해 대학생들이 직접 앱을 기획하고 제작할 수 있도록 지원하고 있습니다.

'배리어프리 앱 개발 콘테스트'는 홈페이지에서 신청이 가능하며, 선정된 학생들에게는 앱 제작에 필요한 비용(팀 당 500만원)과 전문가 교육을 제공할 계획입니다. 또한 관련 분야 제작 전문가와 월 1회 멘토링도 병행하며 학생들이 보다 좋은 환경에서 앱 제작 경험을 할 수 있도록 지원하고 있습니다. 더불어 교수님께서 직접 학생들과 한 팀으로 참가하신다면 멘토로서 활동하시는 수당을 지원하게 됩니다.

'배리어프리 앱개발 콘테스트'와 관련하여 공고문과 포스터를 보내드리오니 참고해주시고, 많은 학생들이 참여할 수 있도록 홍보 부탁드립니다.

이번 콘테스트를 통해 귀교 학생들이 차별 없는 세상을 만들어가는 기회에 참여할 수 있도록 협조 부탁드립니다.

문의사항은 02-6365-4948 또는 autoeverapps@naver.com로 연락주시기 바랍니다.

사단법인 그린라이트 유세희 매니저 드림

※ 배리어프리 앱개발 콘테스트 홈페이지 바로가기 <https://www.autoeverapp.kr/>

주관 :  사단법인
그린라이트

지원 :  HYUNDAI
AutoEver

 사랑의열매
서울 사회복지공동모금회

후원 :  과학기술정보통신부

 교육부
국립특수교육원

차별없는 세상을 위한 대학생들의 도전 배리어프리 앱 개발 콘테스트

참여대상

전국 소재 대학(원)생 중 앱 개발 가능 대학(원)생 팀
- 유형 1. 앱 개발이 가능한 대학(원)생 3인(3인 1팀)
- 유형 2. 대학(원)생 3인 + 지도교수
※ 유형 2팀은 제작지원팀으로 선정될 경우 지도교수님이 멘토로써 활동하게 됩니다.

응모분야

사회취약계층 '편의증진' 관련 아이디어

신청방법

배리어프리 앱 개발 콘테스트 홈페이지 참가신청서 작성

참가신청 바로가기

<https://www.autoeverapp.kr/>

2023.03.31 연세대학교 재학생

📍 iArts@RehabilitationSchool 📍 CPDT

2023.03.21 황정현

📍 MediaPie_황정현

<https://youtu.be/g3qKo4xhsPQ>

[A simple demo of MediaPipe's ML solution in pure JavaScript](#)
[Play_with_APIs/facemesh Real-time face mesh point cloud](#)

leebyunggook@gmail.comm

김세화 교수님과 1차 면담 완료

2. 카메라 운동 처방 APP :

- 차별화를 둘 수 있는 아이디어 필요 ex) 나이키 AR안경(유도자 제공)
- 기능에만 매여있는게 아닌 시각적인 아이디어 필요

1. 독거노인 고독사 예방 APP

- 독거노인을 어떻게 감지할지.
- 독거노인들이 '케어'를 받는 느낌이 드는 디자인
- 외로움 → 정서적으로 어떻게 풀어나갈지
- 다양한 분야의 인터페이스 접목

각 주제에서 필요하다고 생각하는 기능

2.카메라 운동 처방 APP

- 카메라를 통한 사용자의 운동 자세 분석 + 피드백 기능
- 운동 프로그램 강도 조절

1.독거노인 고독사 예방 APP

- 독거노인의 활동 패턴 감지, 위험 신호 탐지
- 말동무 기능 -> 노인들의 대화 분석 필요

각 주제에 대한 자료 조사

<https://padlet.com/hwangssallyjung99/padlet-tpckknsjh4vuhi0g>

2023.03.14 황정현 4 디지털미디어디자인

졸작 10월 2층 김세화교수님

UX/UI AI

카메라 운동 처방 -

(독거노인 반응) - 네이버 클로바 독거노인 서비스

📍 MediaPipe

Worknet AI 인터페이스

여행 맛집 코스 제안 - 챗 GPT

0829

자오이웨이

<https://drive.google.com/drive/folders/17XTw0wJUtuIGjg8uCCWMgIhGX-HB4at7?usp=sharing>

0817

정유경

- 타블렛 테스트

<https://drive.google.com/file/d/10PuyxN-pKDgVLMZKLDHonE-kLVzLsX8i/view?usp=sharing>



08.09

자오이웨이

<https://drive.google.com/drive/folders/1WgggSDnePm9Mf6Yz8EhBP-PTMXvhIKQG?usp=sharing>

<https://docs.google.com/document/d/1j5MIEVHpqOdAu2lAsDmOFpu5NjglxDAQ0HuXbudSnJI/edit>

C:\wamp64\bin\apache\apache2.4.23\conf\extra\httpd-vhosts.conf

Virtual Hosts

<VirtualHost *:80>

 ServerName localhost

 DocumentRoot c:/wamp64/www

 <Directory "c:/wamp64/www/">

 Options +Indexes +Includes +FollowSymLinks +MultiViews

 AllowOverride All

 Require all granted

 </Directory>

</VirtualHost>

서버 ip check, 같은 wifi

```
import processing.video.*;
Movie mov1, mov2, mov3, mov4;
boolean flag = false;

void setup() {
  size(1280, 720);
  background(0);
  mov1 = new Movie(this, "seoul.mp4");
  mov2 = new Movie(this, "jeonju.mp4");
  mov3 = new Movie(this, "nanbongga.mp4");
  mov4 = new Movie(this, "youngjeonggeri.mp4");
  mov1.loop();
  mov2.loop();
  mov3.loop();
  mov4.loop();
}

void movieEvent(Movie movie) {
  if(movie == mov1) {
    mov1.read();
  }
  else if(movie == mov2) {
    mov2.read();
  }
  else if(movie == mov3) {
    mov3.read();
  }
  else if(movie == mov4) {
    mov4.read();
  }
}

void draw() {
  background(0);
  if(flag) {
    image(mov1, 0, 0, width, height);
  }
  else {
    image(mov1, 0, 0, width/4, height);
    image(mov2, width/4, 0, width/4, height);
    image(mov3, width/2, 0, width/4, height);
    image(mov4, 3*width/4, 0, width/4, height);
  }
  // image(mov1, 0, 0, mouseX, mouseY);

  float newSpeed = map(mouseX, 0, width, 0.1, 2);
  mov1.speed(newSpeed);

  fill(255);
  text(nfc(newSpeed, 2) + "X", 10, 30);
}
```

```
void mousePressed()
{
  flag = !flag;
}
```



07.11

[VideoLoop.zip](#)

<https://github.com/sds2317884/processing-android-capture>

<https://github.com/onlylemi/AndroidCapture>

[PAndroidCapture.zip](#)

 Runway ML.pptx  RunwayML_Indralmanuel_20195118.pptx

07.06

[www.zip](#)  WebProgramming20221 [wampserver3.0.6](#)

history vis video

박성은 파도 png

[wave.zip](#)

07.04

 디지털미디어디자인 4학년 박성은

 정유경_진행프로젝트

자오이웨이  PORTFOLIO

06.28

인터랙티브 일본 작품 참고

<https://annolab.com/projects/kochikarach/>

자오이웨이

<https://youtu.be/KvwVWaa-ugU>

<https://youtu.be/rMp2jdy3EfM>

□ 스크린 아이디어_박성은

05.31

강산무진도 실감콘텐츠

<https://www.youtube.com/watch?v=UkOMDilob44>

<https://www.koya-culture.com/mobile/article.html?no=135454>

<https://www.dnews.co.kr/uhtml/view.jsp?idxno=202205260717308360363>

<https://www.youtube.com/watch?v=hDm0qLxZd9I>

http://ictxr.or.kr/kor/sub3/sub_03_04.asp

05.17

박성은 학부 4 (영상디자인 전공)

심볼 https://drive.google.com/file/d/1837_95cU_1Q_9gtJ0OIL1eu3YDLREGjl/view?usp=sharing

패턴 https://drive.google.com/file/d/1Rnfc2rcGLuY43KF4fJ9K_nLO4c0C4n4-/view?usp=sharing

자오이웨이 박사 1년차 (영상디자인 전공)

심볼 https://drive.google.com/drive/folders/1IVmCr0Vt4eZ_L9mYsotdTmud8e38rfXA?usp=sharing

https://drive.google.com/file/d/15ANvnFavTTCBzXPzRN_KqiqoOVX-g6G6/view

05.03

자오이웨이 박사 1년차 (영상디자인 전공)

<https://youtu.be/RFG3nkGliyc>

Q <https://openprocessing.org/sketch/1259648>

W <https://youtu.be/JmyLJZ5yUNE>

E <https://youtu.be/gCfw1BPYb5Y>

R https://youtu.be/iX80b2B_Wyc

T https://youtu.be/Wsv-k_SkiV4

<https://youtu.be/QUs42pi75EE>

박성은 학부 4 (영상디자인 전공)

<https://drive.google.com/drive/folders/1oocMkumFAADu2FeUPRBKO8mpMUlo08y3?usp=sharing>

[프로세싱 - 마우스를 따라오는 나비](#)

04.26

박성은 학부 4 (영상디자인 전공)

<https://youtu.be/ihxC6m4rmlo> / <https://youtu.be/xw6jFmMdTzM>

<https://openprocessing.org/sketch/925606>

자오이웨이 박사 1년차 (영상디자인 전공)

<https://docs.google.com/presentation/d/1ninfHHMaMQqogTilqi7H2bMWvChVP4zG/edit?usp=sharing&ouid=103987244749551849946&rtpof=true&sd=true>

LED스크린 영상 효과

나비: https://youtu.be/plht_qEnPGw

그림: <https://youtu.be/IM68AqskEos>

Text: <https://youtu.be/2Gxz4WITfWA> AE

https://docs.google.com/presentation/d/1ShJghQmKCj5ifEXteHdiqFiboFT_CldZVr33TK-QgeE/edit#slide=id.p

정유경 -

영상프로젝트 숨겨진 마음

<https://docs.google.com/presentation/d/17bJeWnVN9e1M-AxUSROptGx2H8-HBmpztgKJCy6M2ng/edit?usp=sharing>

<https://www.youtube.com/watch?v=Q4YQZdbQHns>

월 1 화 5

2022.4.18

Touch board smart kit

<http://youtu.be/RG5Fi-eCLbc>

<https://www.bareconductive.com/>

2022.4.15

김지혜 아시아미래디자인 연구소

정유경 학부 4 (게임공학 전공)

<https://drive.google.com/drive/folders/1R5K7xhFjMdJ8Xkce6Nbdpp0Gk9l9FY1E?usp=sharing>

박성은 학부 4 (영상디자인 전공)

<https://docs.google.com/presentation/d/1jSx-eCxem7pRwEBqyB8wxQrpuiM0WWw2tb8NtSlpThc/edit#slide=id.p>

자오이웨이 박사 1년차 (영상디자인 전공)

<https://docs.google.com/presentation/d/1tYtv573PdX87XdpBbiSBslBydF9qFpK2/edit?usp=sharing&ouid=103987244749551849946&rtpof=true&sd=true>

2022.4.1

https://docs.google.com/presentation/d/1IPfUg63-egVoFWL_Mrbgy7e6iHcbSnneC-hRIEmthFc/edit?usp=sharing

<https://youtu.be/xP0Go-Mxo8E>
<https://youtu.be/ytblneHhcxE>
<https://youtu.be/NkZJDj8P0YM>

<https://processing.org/>
<https://openprocessing.org/>
<http://paperjs.org/>
https://docs.google.com/document/d/1ws8QLYgxB4Nj_ZnCiqIYsXvPhpzePRtTjaeDrQ2nny8/edit

[activepresenter](#)

1. <https://mediapipe.dev/>
 - a. <https://google.github.io/mediapipe/>
 - b. https://google.github.io/mediapipe/solutions/face_mesh
 - c. <https://google.github.io/mediapipe/solutions/hands.html>
 - d. <https://google.github.io/mediapipe/solutions/pose.html>
2. <https://runwayml.com/>
 - a. https://docs.google.com/presentation/d/1fz7N9y1faGr9eMTnFqOl8w_wgAacs7Ztx7cKTeA-5Ck/edit?usp=sharing
3. <https://www.stereolabs.com/zed/> - device
 - a. <https://www.stereolabs.com/solutions/spatial-analytics/>
4. <https://www.intelrealsense.com/stereo-depth/> - device
 - a. <https://www.youtube.com/watch?v=0oLpY0vkFrA>
5. <https://www.raspberrypi.com/products/raspberry-pi-4-model-b/>
6. <https://gaming.tobii.com/tobii-eye-tracker-4c/> - device
7. Multiple View Geometry
 - a. <http://phototour.cs.washington.edu/>
 - b. <https://www.cs.cornell.edu/~snave/bundler/>
 - c. <http://opensourcephotogrammetry.blogspot.kr/>
 - d. <http://reconstructme.net/>

▶ How to Make a Game - Unity Beginner Tutorial

▶ Make Your First Video Game - Ultimate Beginner Unity3D Tutorial

본 과목은 타 학과와 융합하여 개설한다. 기본적인 코딩 교육을 **processing**으로 진행하면서 타 학문과의 융합 과제 예시를 제시하고 참여 학생들의 창의적인 아이디어를 도출한다. 이를 바탕으로 코딩에 바탕을 둔 과제를 선정하고 팀으로 구성하여 참여 학생들이 진행한다. 이를 통하여 타 학문과의 소통하는 방법과 코딩에 대한 이해를 통하여 융합과제를 수행하는 것을 목표로 한다.

Design Meeting - Peng Zirong(2학기), Hu Chenyuan

Wed 16:00

2019.3.13

Peng Zirong 노인 합숙공간(노인정, 노인대학)의 색채연구 - 이주현

Hu Chenyuan

색채기억

김동현 렌즈사용

Wed 19:00

2018.10.17

2018.10.10

Peng Zirong - 서민문화(대중문화), 문화 상품, 가시성, 그래픽

가제목 : 서민문화의 가시성 연구—Xiguan(西关) 문화 중심으로

서민문화(대중문화) 가시성 연구

- 서민문화는 중국 문화 발전사 중의 전형적인 문화이다.
- 서민으로 취재한다. 광범성, 대중성 있다.

의미가 있는 원소, 도형

- 미식 문화: “먹기 위해 광저우에 가야 한다. 맛을 위해 Xiguan(西关)에 가야 한다.
- “Xiguan(西关)” 큰방 : 링남(광주) 대표적인 건물
- “Xiguan(西关)” 아가씨 : 이것으로 소재의 소설, 음악, 무대극,드라마 많다

서민문화 — 광주 서민문화 — Xiguan(西关) 문화 (광주 본토 문화) — “Xiguan(西关)” 큰방 — 만주창 满洲窗
Tanglong문 趟栊门

- 중국 남방 근대 “서학 동점(東漸)(서양 학문이 동양으로 점차 들어오다) 의 창문이다.
- “링남 문화” 의 발원지
- “광부 문화” 의 내용 중의 하나

Xiguan 뭘지?

광주 Xiguan의 **진보와 쇠퇴** 기록하고 광저우 문화의 중요한 부분이다.

Xiguan은 **광저우의 시다데벨라**이다
그것은 명(明)청(淸) 나라 시대의 서쪽 문 밖에 명명 된,
명나라와 청나라 시대에는 광저우의 **비즈니스 센터**였다.

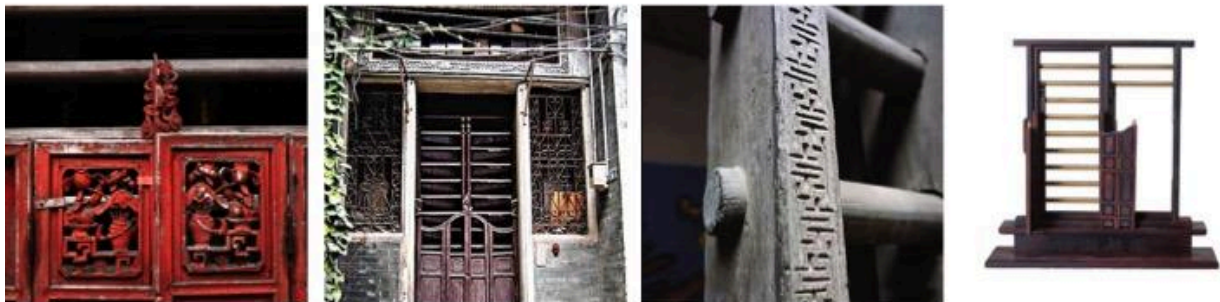
西关是广州的**旧城**
因**明清时**地处城西门外而得名
在明清时期这儿就是广州的**商贸中心**

Xiguan 근방

광주 전통 민속 주택 형태이다.



Tanglong문 (趟栊门)



Hu Chenyuan : lens array camera pickup