

# AI EDUTOM. ● Service Manual

서비스 매뉴얼

[05 AI 쓱싹캐치]

**이메일** [aiedutom.theimc.co.kr](mailto:aiedutom.theimc.co.kr)

**주소** 대구광역시 수성구 알파시티1로35길 17

**홈페이지** [aiedutom.co.kr](http://aiedutom.co.kr)



# 05

# AI 쓱쓱캐치

스케치 데이터셋을 활용한 AI 서비스

01	Intro. 인트로	03
02	[STEP 1] 쓱쓱캐치	06
03	[STEP 2] MY 캐치북	35
04	[STEP 3] MY AI 만들기	44
05	[STEP 4] MY AI 뽐내기	60

# AI 쓱쓱캐치 ●

스케치 데이터셋을 활용한 AI 서비스

01	Intro. 인트로	03
02	[STEP 1] 쓱쓱캐치	06
03	[STEP 2] MY 캐치북	35
04	[STEP 3] MY AI 만들기	44
05	[STEP 4] MY AI 뽐내기	60



## - 학습 단계 (4단계) -

STEP 1.

[쓱쓱캐치]



### 데이터 수집

혼자 혹은 친구들과 함께  
스케치 그림을 그리고 맞추는  
게임을 통해 데이터를 수집

STEP 2.

[MY 캐치북]

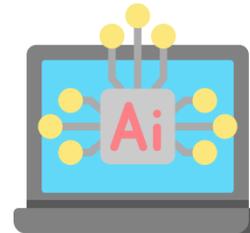


### 데이터 확인

각카테고리와 제시어 별로  
수집한 스케치 데이터를 확인

STEP 3.

[MY AI 만들기]



### AI 모델 학습

제시어를 선택하고,  
신경망 학습, 모델 검증 과정을  
통한 나만의 AI 모델 제작

STEP 4.

[MY AI 뽐내기]



### 모델 확인

내가 만든 인공지능 모델을  
친구들과 게임을 통해 공유

그림 그리는 게임을 통해 데이터를 모으고, 나만의 인공지능을 제작하여 친구와 공유해 보세요!

AI 쓱쓱캐치 서비스에는 머신러닝의 지도학습 방법이 활용되었습니다!



**STEP  
01**

**데이터 수집**  
쓱쓱캐치

그림을 맞추는 인공지능 구축을 위한 데이터를 수집하는 단계입니다.  
충분한 학습을 진행한 후, 다음 단계로 넘어가 주세요!

**STEP  
02**

**데이터 확인**  
MY 캐치북

게임을 통해 수집한 데이터를 확인하는 단계로,  
각 카테고리에 해당하는 모든 제시어의 데이터를 모아 주세요!

**STEP  
03**

**AI 모델 학습**  
MY AI 만들기

학습용 데이터와 시험용 데이터를 활용해 모델 학습이 진행됩니다.  
반복 횟수에 따른 정확도를 확인해 보세요!

**STEP  
04**

**모델 확인**  
MY AI 뽑내기

친구들에게 나의 AI를 자랑하고, 친구의 AI를 체험해 보세요!

\* 내가 만든 모델의 성능을 확인한 후, 그림을 더 잘 맞추는 인공지능으로 정확도를 높여 주세요!

# AI 쓱쓱캐치

스케치 데이터셋을 활용한 AI 서비스

01	Intro. 인트로	03
02	[STEP 1] 쓱쓱캐치	06
03	[STEP 2] MY 캐치북	35
04	[STEP 3] MY AI 만들기	44
05	[STEP 4] MY AI 뽐내기	60



The screenshot shows the AI EDUTOM website interface. At the top left, the logo 'AI EDUTOM' is displayed. A red circle with the number '1' highlights the 'Feel' button in the top navigation bar. Below the navigation bar, the main content area features the text 'Feel AI가 무엇인지 느껴보자!' and an illustration of a person interacting with a screen. Below this, there is a paragraph explaining the content and a section titled 'AI 표정찾기' with a '시작하기' button. To the right, there is a section titled 'AI 쓱쓱캐치' with a '베타버전 시작하기' button. A red circle with the number '2' and a hand icon pointing to the button highlight this second step.

1. 메인페이지 상단에 위치한 [Feel] 버튼을 눌러, Feel 단계로 이동해주세요.
2. AI 쓱쓱캐치 서비스의 [시작하기] 버튼을 눌러 입장해 주세요.



## Ai 쓱쓱캐치

AI 쓱쓱캐치에 오신 것을 환영합니다!

AI 쓱쓱캐치 낙서 이미지 데이터를 활용하여, 그림 그리기 게임을 통해 데이터셋을 확보하고 이를 통해 인공지능 모델을 만들기 체험 할 수 있는 서비스입니다.

**프로필 만들기**

닉네임  중복 체크 1

사용할 수 있는 닉네임입니다.

프로필 그림

AI 쓱쓱캐치에서  
이용 할 캐릭터를 선택하고  
선을 따라 그려주세요.

프로필 그리기 2

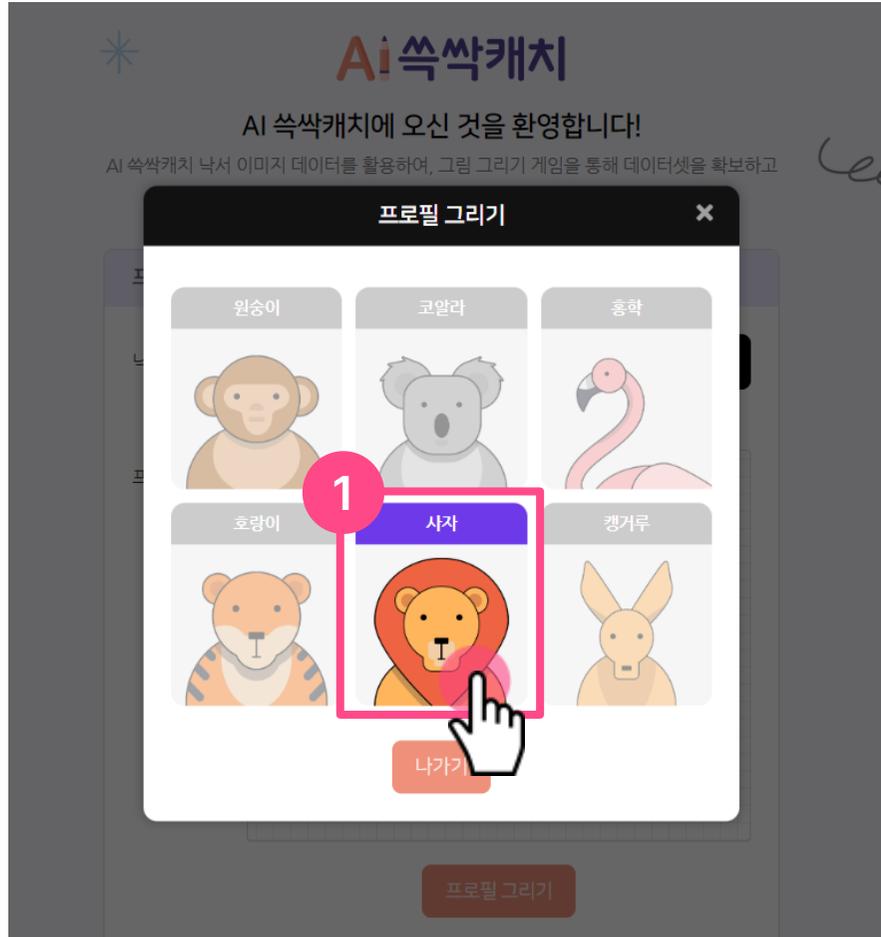
설정 완료

※ 닉네임 설정 규칙

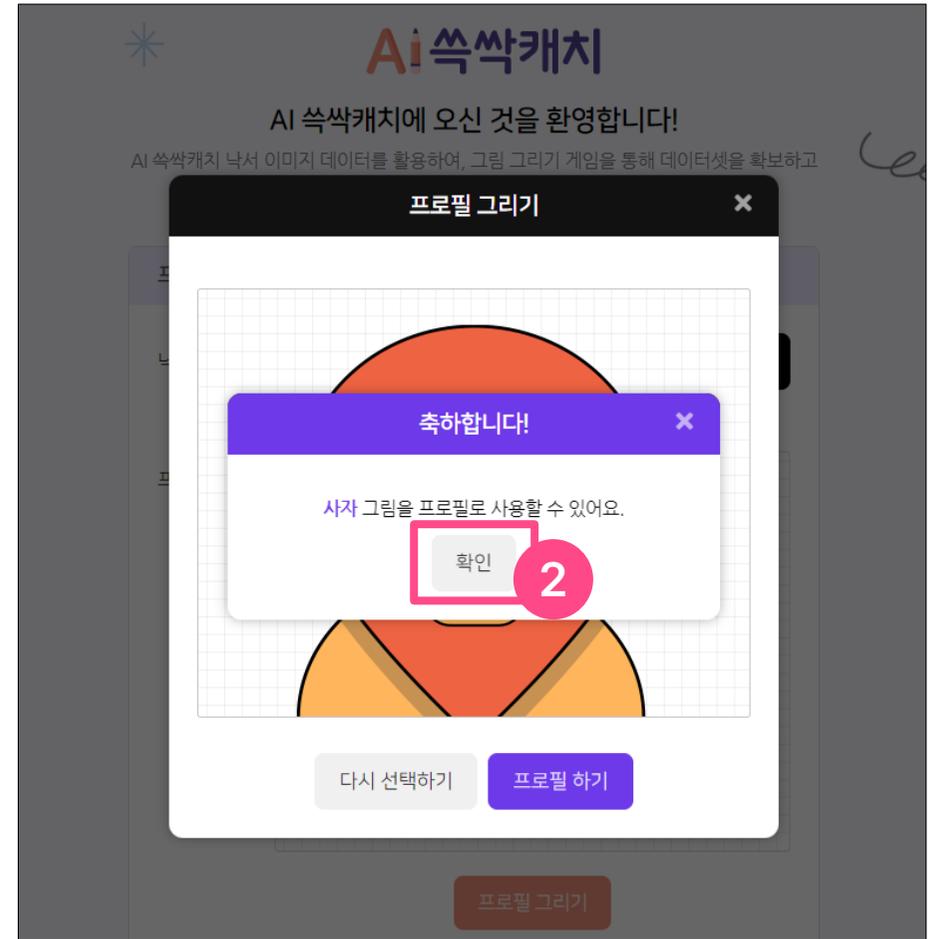
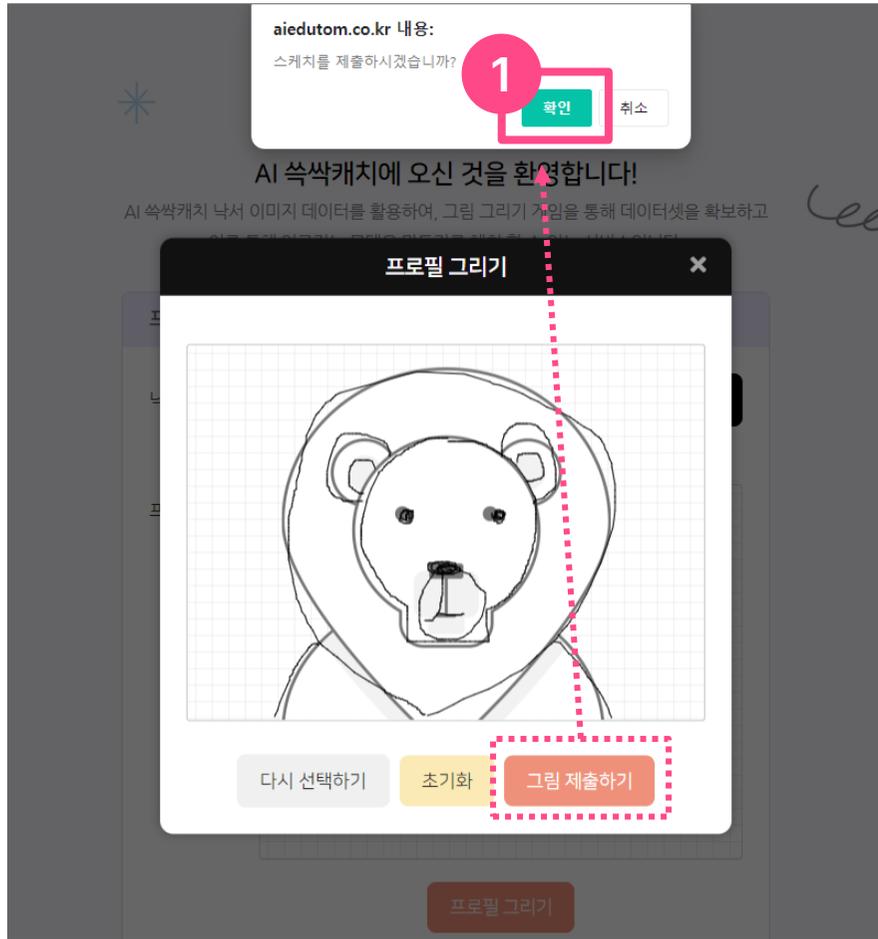
- 닉네임은 8자까지 사용 가능합니다.
- 자음이나 모음으로만 구성된 닉네임은 사용할 수 없습니다.
- 욕설 및 비방글은 닉네임으로 사용할 수 없습니다.

해당 서비스는 프로필 등록이 필요하며 처음 접속 시, 위 페이지로 자동 이동됩니다.

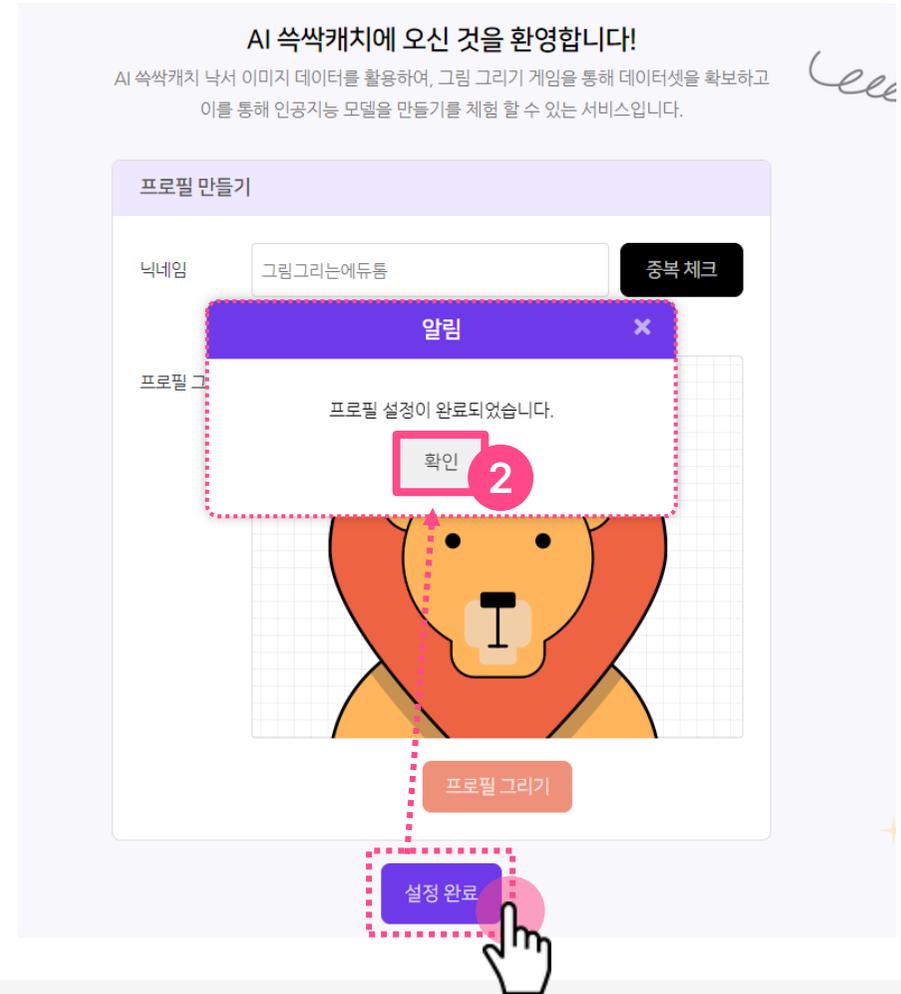
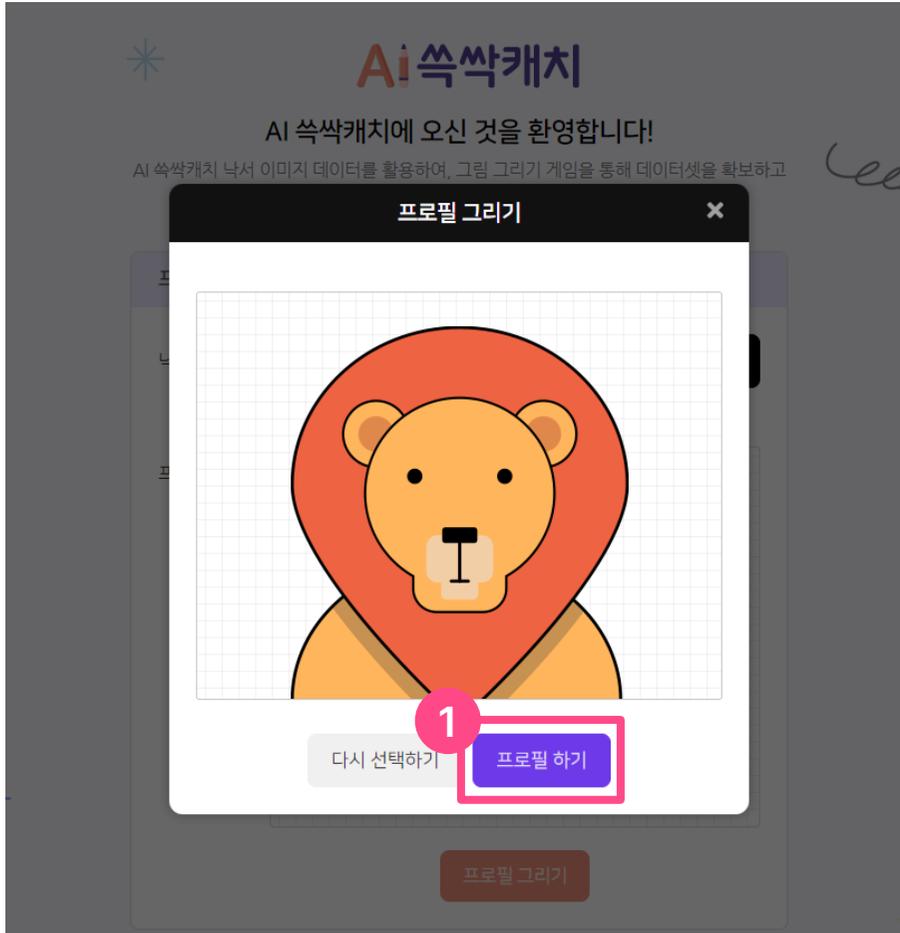
1. 사용하고자 하는 닉네임을 입력한 후, [중복 체크] 버튼을 눌러주세요.
2. [프로필 그리기] 버튼을 클릭해 주세요. 프로필을 그릴 수 있는 팝업창이 활성화됩니다.



1. 프로필 캐릭터 6개 중 마음에 드는 이미지를 선택해 주세요.
2. 이미지 가이드라인에 따라 직접 프로필을 그려주세요.

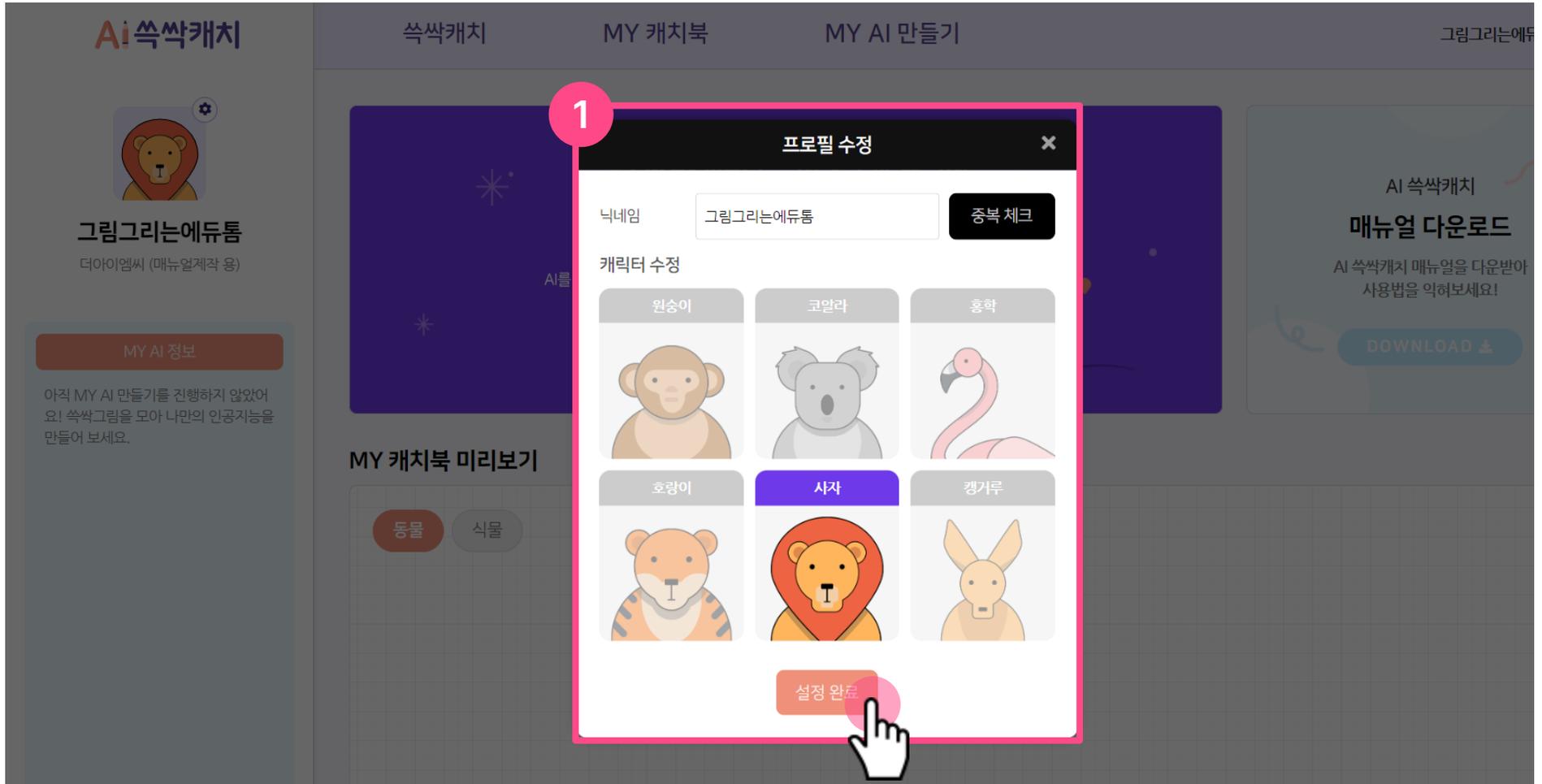


1. 그림을 다 그린 후, [그림 제출하기] 버튼을 선택해 주세요. 팝업이 생성되며 [확인] 버튼을 눌러주세요.
2. 이제 내가 그린 그림을 프로필로 사용할 수 있습니다. [확인] 버튼을 눌러주세요.



1. [프로필 하기] 버튼을 눌러주세요.
2. 하단 보라색의 [설정 완료] 버튼을 누른 후, [확인] 버튼을 눌러주세요. 최종적으로 설정이 완료됩니다.





1. 변경하고자 하는 닉네임 혹은 캐릭터를 재설정 한 후, [설정 완료] 버튼을 눌러주면 수정됩니다.



The screenshot shows the AI Ssaksakcatch web interface. On the left, there is a user profile for '그림그리는에듀툼' (Drawing Education) with a lion avatar and a 'MY AI 정보' (MY AI Info) section. The main content area has a purple header with '쓱쓱캐치', 'MY 캐치북', and 'MY AI 만들기'. Below the header, there is a large purple banner with the text 'AI 쓱쓱캐치는 간단하게 쓱-쓱!' and '그린 그림을 알아맞히는 AI를 만드는 학습 콘텐츠'. A red box highlights the '쓱쓱캐치' menu, and a red circle with the number '1' is next to it. Another red box highlights the '쓱쓱캐치 바로가기' button, and a red circle with the number '2' is next to it. On the right, there is a 'DOWNLOAD' button for the 'AI 쓱쓱캐치 매뉴얼 다운로드' (AI Ssaksakcatch Manual Download).

1. 메인 페이지 상단의 '쓱쓱캐치'를 눌러 나타나는 [쓱쓱캐치하기] 버튼을 눌러주세요.
2. 혹은, [쓱쓱캐치 바로가기] 버튼을 눌러도 이동할 수 있습니다.



## AI 쓱쓱캐치



그림그리는에듀툼

더아이엠씨 (매뉴얼제작 용)

### MY AI 정보

아직 MY AI 만들기를 진행하지 않았어요!  
쓱쓱그림을 모아 나만의 인공지능을 만들어 보세요.

The screenshot shows the '쓱쓱캐치' (Ssakkachi) interface. At the top, there are tabs for '쓱쓱캐치', 'MY 캐치북', and 'MY AI 만들기'. The user's name '그림그리는에듀툼 님' is visible in the top right. Below the tabs, there are two buttons: '방만들기' (Create Room) and '빠른입장' (Quick Join). The main area displays a '게임목록' (Game List) with several game cards. The first card, '입장 가능' (Available to Join), is highlighted with a red box and a '1' callout. It contains the text '[5834] 나랑 같이 그림 그리자 들어와!', '1/2', '30초', and '동물'. To its right, there are two more cards: '정원초과' (Capacity Exceeded) and another '정원초과' card. A hand cursor is shown clicking the '방만들기' button, which is highlighted with a red box and a '3' callout. The '빠른입장' button is highlighted with a red box and a '2' callout. At the bottom of the game list, there are navigation arrows and a page number '1'.

1. 게임방 목록 중 '입장 가능' 상태인 게임방을 클릭하면, 쓱쓱캐치 게임으로 입장할 수 있습니다.
2. [빠른 입장] 버튼을 클릭하면, 입장 가능한 비어있는 방이 있으면 바로 입장할 수 있습니다.
3. [방 만들기] 버튼을 클릭하면, 새로운 게임 방을 생성할 수 있습니다.



방 만들기에서 원하는 옵션을 선택할 수 있습니다.

1. 방 제목은 자유롭게 설정할 수 있습니다.
2. 제한 시간은 [15초 / 30초 / 45초], 인원 제한은 [1인 / 2인 / 3인 / 4인] 중 자유롭게 선택할 수 있습니다.
3. 카테고리는 [동물 / 식물] 중 원하는 것을 선택해 주세요.
4. 위 옵션을 모두 선택한 후, [방 만들기] 버튼을 클릭해 주세요. 방이 만들어집니다.



## AI 쓱쓱캐치



**그림그리는에듀툼**

더아이엠씨 (매뉴얼제작 용)

### MY AI 정보

아직 MY AI 만들기를 진행하지 않았어요!  
쓱쓱그림을 모아 나만의 인공지능을 만들어 보세요.

쓱쓱캐치

MY 캐치북

MY AI 만들기

그림그리는에듀툼 님

### 게임목록

1

잠시만요! 게임방을 만들고 있어요.

1. 게임 방을 생성하고 있습니다. 완료될 때까지 조금만 기다려주세요.



## 1인 게임의 경우

[1] 1인 그림그리기 게임하재 (1/1)

그림그리는에듀툼 대기중

**AI 쓱쓱캐치에 오신 것을 환영합니다.**  
 혼자 또는 친구들과 함께 그림을 그리면 인공지능이 무엇을 그렸는지 맞출 것입니다.  
 인공지능이 인식할 수 있는 그림을 그리는데 성공하시면  
 나만의 인공지능을 만들 수 있도록 스케치 그림을 보상으로 획득 할 수 있습니다!

**동물**  
 카테고리로 게임을 진행합니다.  
 해당 카테고리과 관련된 제시어 중 하나의 단어가 랜덤으로 제시되면 해당 단어에 맞는 그림을 그려주세요.  
 \* 화면 우측상단에서 카테고리를 변경할 수 있습니다.

1 시작하기 2 나가기

3 그림그리는에듀툼님이 입장하였습니다.

메세지를 입력해주세요. 보내기

1. [시작하기] 버튼을 눌러주세요. 쓱쓱캐치 게임이 시작됩니다.
2. [나가기] 버튼 클릭 시, 해당 게임방을 나갈 수 있습니다.
3. 게임 참여자들과 채팅할 수 있는 채팅창입니다. 단, 비속어는 입력할 수 없습니다.



[1] 1인 그림그리기 게임하자! (1/1)

그림그리는에듀툼 그리는중

1 제시어는 기린입니다.  
잠시 후 그림판에 제시어를 표현하는 그림을 그려주세요.

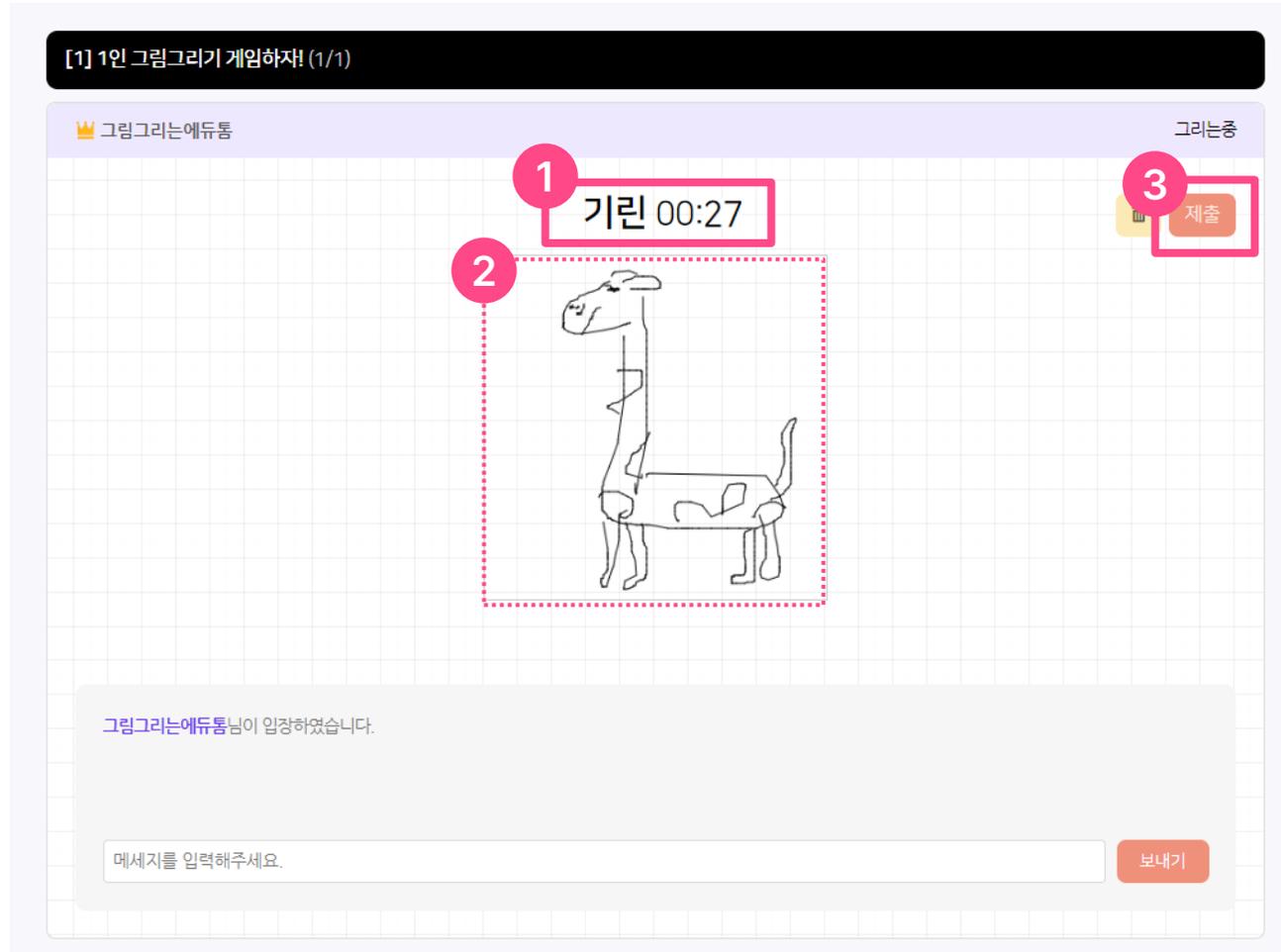
00:05

2

그림그리는에듀툼님이 입장하였습니다.

메세지를 입력해주세요. 보내기

1. 선택한 카테고리에 포함되는 제시어 중 하나가 랜덤으로 제시됩니다.
2. 5초의 시간이 지나면, 그림을 그릴 수 있는 화면이 나타납니다.



1. 제시어와 남아있는 잔여 시간이 표시됩니다. 제한 시간 내에 그림을 그려주세요.
2. 해당 영역에 제시어에 맞는 그림을 그려주세요. (제한 시간이 지나면 자동 제출됩니다.)
3. 그림을 다 그렸다면 [제출] 버튼을 눌러 그림을 제출해 주세요.



1. 내가 그린 그림을 인공지능이 예측한 정답을 확인할 수 있습니다.
2. [계속] 버튼을 눌러주세요. 해당 라운드가 종료됩니다.

\* 인공지능이 예측한 답이 제시어와 일치하면, 그림 데이터 200장을 보상으로 획득할 수 있습니다.



👑 그림그리는에듀툼 보기 선택완료

**해당 라운드가 종료 되었습니다.**  
 게임을 진행하면서 그린 그림과 인공지능 예측 결과를 확인해 보세요!  
 게임 나가기 전 해당 결과에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

**1** 👑 내 그림 제시어 기린  
 인공지능 기린

**2** 계속하기 친구들이 모두 준비가 되었을 때 [계속하기] 버튼을 클릭하여 다음 게임을 시작해주세요.

그림그리는에듀툼님이 입장하였습니다.

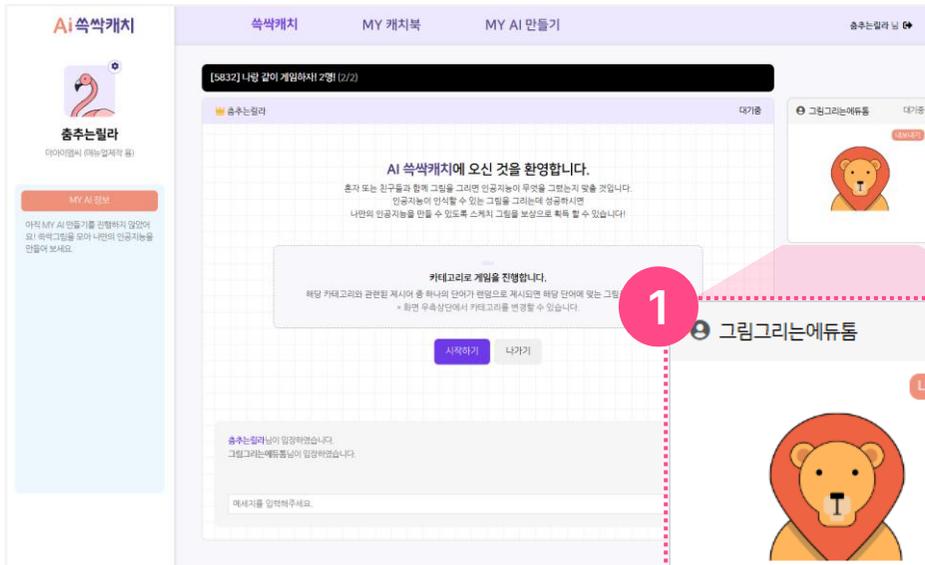
메세지를 입력해주세요. 보내기

1. 내 그림의 제시어와 인공지능의 답변을 확인할 수 있습니다.
2. [계속하기] 버튼을 클릭하면, 다음 게임을 진행할 수 있습니다.

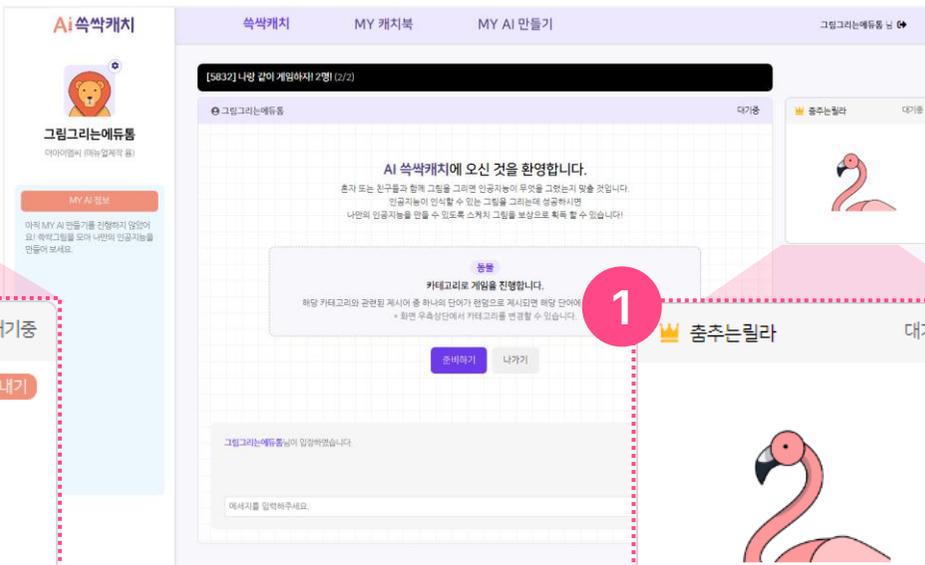


## 게임 인원수가 2인 이상일 경우

### < 방장의 화면 >



### < 게임 참여자의 화면 >



1. 2인 이상의 게임방에서는 상대방의 정보(닉네임과 캐릭터)를 화면 우측에서 확인할 수 있습니다.



**< 게임 참여자의 화면 >**



**그림그리는에듀툼**  
더아이앤씨 (매뉴얼제작용)

**MY AI 정보**

아직 MY AI 만들기를 진행하지 않았어요!  
쓱쓱그림을 모아 나만의 인공지능을 만들어 보세요.

**[5832] 나랑 같이 게임하자! 2명! (2/2)**

● 그림그리는에듀툼 대기중

**AI 쓱쓱캐치에 오신 것을 환영합니다.**

혼자 또는 친구들과 함께 그림을 그리면 인공지능이 무엇을 그렸는지 맞출 것입니다.  
인공지능이 인식할 수 있는 그림을 그리는데 성공하시면  
나만의 인공지능을 만들 수 있도록 스케치 그림을 보상으로 획득 할 수 있습니다!

**동물**

카테고리로 게임을 진행합니다.

해당 카테고리과 관련된 제시어 중 하나의 단어가 랜덤으로 제시되면 해당 단어에 맞는 그림을 그려주세요.  
\* 화면 우측상단에서 카테고리를 변경할 수 있습니다.

1

준비하기

나가기

**준추는릴라** 대기중



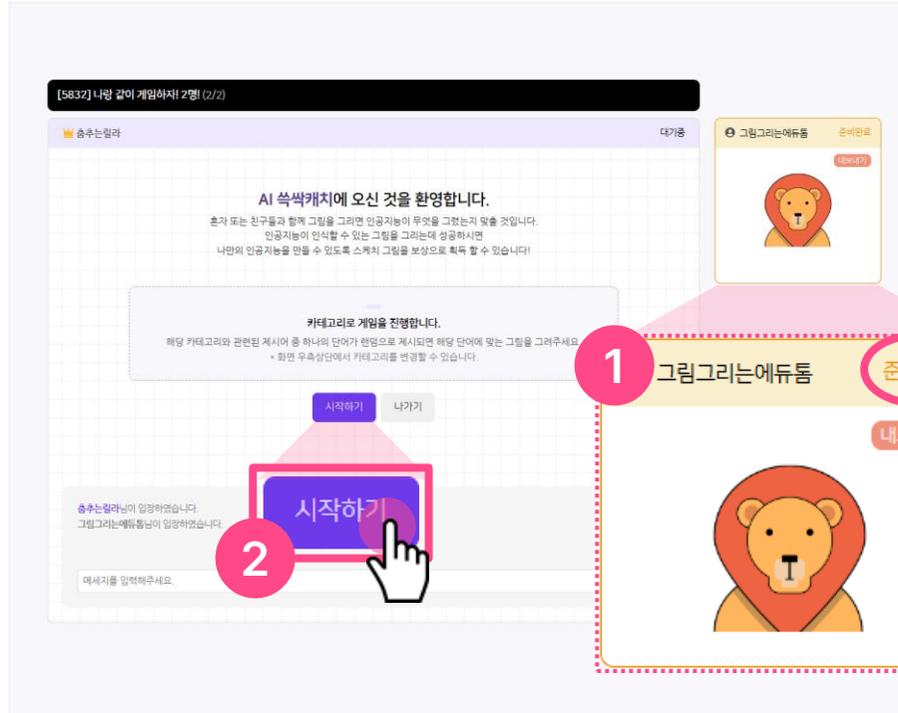
2인 이상 게임일 경우, 모두 게임을 할 준비가 되어야 게임을 시작할 수 있습니다.

1. [준비하기] 버튼을 눌러, '대기 중' 상태에서 '준비 완료' 상태로 변경시켜 주세요.

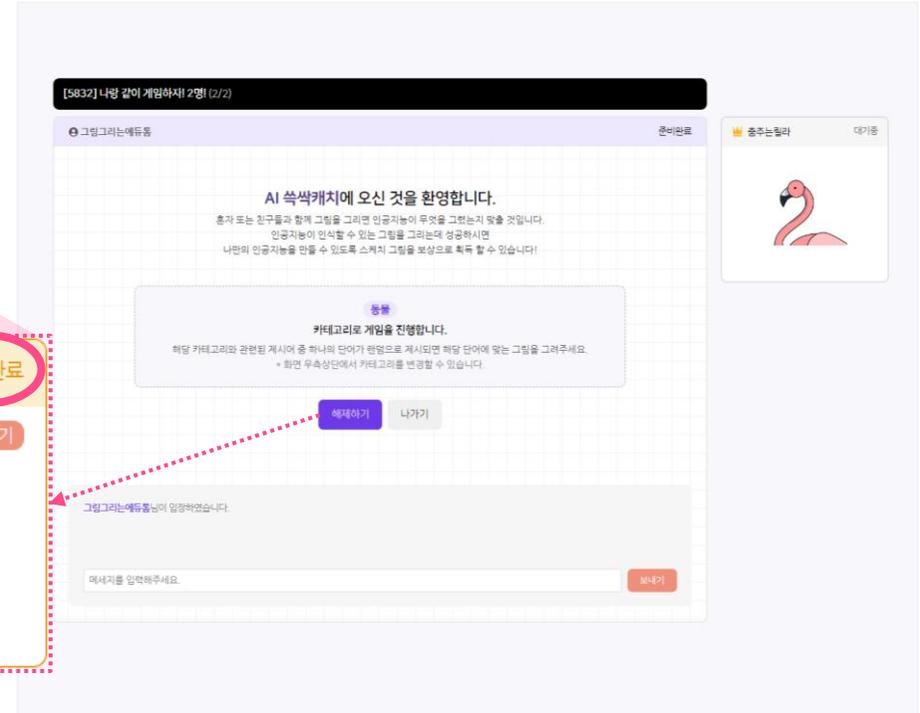
**\* 준비하고 있지 않은 친구가 있다면, 채팅으로 친구들에게 '준비하기'를 요청해 보세요!**



## < 방장의 화면 >



## < 게임 참여자의 화면 >



1. 앞에서 '준비 상태' 버튼을 누른 참가자가 [준비 완료] 상태로 변경되었습니다.
2. 게임의 방장은 [시작하기] 버튼을 눌러 게임을 시작해 주세요.



## < 방장의 화면 >



**춤추는릴라**  
더아이엠씨 (매뉴얼제작 용)

MY AI 정보

아직 MY AI 만들기를 진행하지 않았어요! 쓱쓱그림을 모아 나만의 인공지능을 만들어 보세요.

[5832] 나랑 같이 게임하자! 2명! (2/2)

춤추는릴라
그리는중

**1** 제시어는 **벌입니다.**

잠시 후 그림판에 제시어를 표현하는 그림을 그려주세요!

**2** 00:01

그림그리는에듀툼
그리는중



그림 그리는 중

춤추는릴라님이 입장하였습니다.  
그림그리는에듀툼님이 입장하였습니다.

메세지를 입력해주세요. 보내기

1. 선택한 카테고리에 포함되는 제시어 중 하나가 랜덤으로 제시됩니다.
2. 5초의 시간이 지나면, 그림을 그릴 수 있는 화면이 나타납니다.
3. 상대방의 상태를 확인할 수 있습니다. 현재 상대방은 '그림 그리는 중'입니다.



## < 방장의 화면 >



**춤추는릴라**  
더아이엠씨 (매뉴얼제작 용)

MY AI 정보

아직 MY AI 만들기를 진행하지 않았어요!  
쓱쓱그림을 모아 나만의 인공지능을 만들어 보세요.

[5832] 나랑 같이 게임하자! 2명! (2/2)

춤추는릴라
그리는중

별 00:27



제출

춤추는릴라님이 입장하였습니다.  
그림그리는에듀툼님이 입장하였습니다.

메세지를 입력해주세요. 보내기

그림그리는에듀툼



그림 그리는 중

1. 제시어와 남아있는 잔여 시간이 표시됩니다. 제한 시간 내에 그림을 그려주세요.
2. 해당 영역에 제시어에 맞는 그림을 그려주세요. (제한 시간이 지나면 자동 제출됩니다.)
3. 그림을 다 그렸다면 [제출] 버튼을 눌러 그림을 제출해 주세요.



## < 방장의 화면 >



**츄추는릴라**  
더아이엠씨 (매뉴얼제작 용)

MY AI 정보

아직 MY AI 만들기를 진행하지 않았어요!  
쓱쓱그림을 모아 나만의 인공지능을 만들어 보세요.

[5832] 나랑 같이 게임하자! 2명! (2/2)

츄추는릴라 제출완료

00:00



**2** AI 쓱쓱캐치가 이 그림을 모기(이)라고 생각했어요.

추가로 모기 그림 0장을 획득 하셨습니다.  
획득하신 그림은 (데이터셋)에서 확인가능 합니다.

**3** 계속

츄추는릴라님이 입장하였습니다.  
그림그리는에듀툼님이 입장하였습니다.

**1**

그림그리는에듀툼 제출완료



제출완료 ✓

1. 상대방의 현재 상태를 확인할 수 있습니다. (\* '제출 완료'는 그림을 그린 후, 제출한 상태를 의미함)
2. 내가 그린 그림을 인공지능이 예측한 정답을 확인할 수 있습니다.
3. [계속] 버튼을 눌러주세요. 해당 라운드가 종료됩니다.

\* 인공지능이 답을 예측하지 못하였다면, 보상 그림 데이터를 획득하지 못합니다.



## < 방장의 화면 >



**츄츄는릴라**  
더아이엠씨 (매뉴얼제작 용)

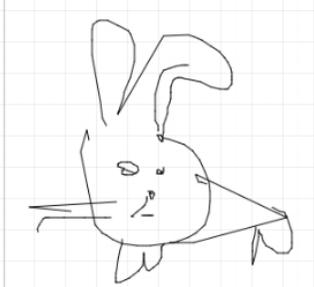
MY AI 정보

아직 MY AI 만들기를 진행하지 않았어요!  
쓱쓱그림을 모아 나만의 인공지능을 만들어 보세요.

[5832] 나랑 같이 게임하자! 2명! (2/2)

츄츄는릴라
보기 선택중

**1** 그림그리는에듀툼님의 그린 그림입니다.



**2** 무엇을 그렸는지 아래의 제시어 중 하나를 선택해 주세요.

개미 벌 나비 낙타 기린 모기 토끼 상어 달팽이

뱀

그림그리는에듀툼 제출완료



제출완료 ✓

츄츄는릴라님이 입장하였습니다.  
그림그리는에듀툼님이 입장하였습니다.

1. 상대방이 그린 그림을 확인할 수 있습니다.
2. 상대방이 그린 그림을 보고, 아래의 제시어 중 하나를 클릭하여 선택할 수 있습니다.

\* 단, 1인 게임방에서는 상대방이 없기에 해당 단계는 생략됩니다.



## < 방장의 화면 >



**츄추는릴라**  
더아이엠씨 (매뉴얼제작 용)

MY AI 정보

아직 MY AI 만들기를 진행하지 않았어요! 쓱쓱그림을 모아 나만의 인공지능을 만들어 보세요.

[5832] 나랑 같이 게임하자! 2명! (2/2)

👑 츄추는릴라
보기 선택완료

해당 라운드가 종료 되었습니다.

게임을 진행하면서 그린 그림과 인공지능 예측 결과를 확인해 보세요!  
게임 나가기 전 해당 결과에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

<b>1</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span>👑 내 그림</span>  </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>제시어 별</span> <span>인공지능 모기</span> </div>
	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span>👤 그림그리는에듀툼</span>  </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>제시어 토끼</span> <span>인공지능 토끼</span> </div> <p>나의 답변 별</p>

**2**

계속하기


친구들이 모두 준비가 되었습니다. 시작하기 버튼을 다음 게임을 시작해주세요.

👤 그림그리는에듀툼 제출완료



제출완료 ✓

1. 내 그림의 제시어 / 인공지능의 답변 / 상대방 그림에 대한 나의 답변을 확인할 수 있습니다.
2. 방장은 [계속하기] 버튼이, 그리고 참여자는 [준비하기] 버튼이 생성됩니다.  
계속 게임을 하고자 할 경우, 참여자는 [준비하기] 버튼을 눌러주세요.  
모두 '준비 완료' 상태가 되면, 방장은 [계속하기] 버튼을 클릭해 다음 게임을 시작해 주세요.



**1** aiedutom.co.kr의 메시지  
모든 플레이어가 준비를 완료해야 합니다.

[5832] 나랑 같이 게임하자! 2명! (2/2)

춤추는릴라 대기중

**AI 쓱쓱캐치에 오신 것을 환영합니다.**  
혼자 또는 친구들과 함께 그림을 그리면 인공지능이 무엇을 그렸는지 맞출 것입니다.  
인공지능이 인식할 수 있는 그림을 그리는데 성공하시면  
나만의 인공지능을 만들 수 있도록 스케치 그림을 보상으로 획득 할 수 있습니다!

**카테고리로 게임을 진행합니다.**  
해당 카테고리 와 관련된 제시어 중 하나의 단어가 랜덤으로 제시되면 해당 단어에 맞는 그림을 그려주세요.  
\* 화면 우측상단에서 카테고리를 변경할 수 있습니다.

시작하기    나가기

- 모두가 준비되지 않을 경우, 다음과 같은 팝업창이 생성됩니다.  
모든 플레이어가 준비되어야 그 다음 게임을 진행할 수 있습니다.



The screenshot shows the '쓱쓱캐치' (Ssaksakcatch) interface. At the top, there are navigation buttons: '쓱쓱캐치하기', 'MY AI 뽐내기', 'MY AI 만들기', and '쓱쓱캐치 이력보기'. A red circle with the number '1' highlights the '쓱쓱캐치 이력보기' button. Below this, the '나의 쓱쓱캐치 이력' (My Ssaksakcatch History) section is shown, featuring a lion profile icon and several statistics: '캐치 수 811개', '획득제시어 4개', '평균 캐치그림 72개', '사용자 캐치그림 11개', '보상 캐치그림 800개', and '평균 라운드 3회'. Below the stats is the '쓱쓱캐치 히스토리' (Ssaksakcatch History) section, which contains a table of game records. The table has columns for NO, 게임방 이름, 진행 라운드, 획득 제시어, 사용자 캐치그림, 보상 캐치그림, 날짜, and 비고. Three game records are listed, each with a '자세히보기' (View Details) button. A red circle with the number '2' highlights the '나의 쓱쓱캐치 이력' section. At the bottom of the history table, there are navigation arrows and a page number '1'.

1. 상단의 '쓱쓱캐치' 카테고리의 [쓱쓱캐치 이력보기]를 클릭해 주세요.
2. '나의 쓱쓱캐치 이력 / 쓱쓱캐치 히스토리'를 통해 이전 게임 정보를 모두 확인할 수 있습니다.



나의 쓱쓱캐치 이력

**쓱쓱캐치 히스토리 - 상세보기**

각 라운드의 그림을 클릭하면 인공지능이 어떻게 판단했는지 자세히 볼 수 있어요!

ROUND 1

 <b>내그림</b> 제시어: 토끼 인공지능: 토끼	 <b>참가자: mango002</b> 제시어: 별 인공지능: 모기 나의 답변: 토끼
--	--

닫기

날짜	비고
24-08-02 0:18:07	자세히보기
24-08-02 4:46:59	자세히보기
24-08-02 3:36:47	자세히보기
24-08-02 3:25:40	자세히보기

1. '쓱쓱캐치 히스토리'의 [자세히 보기] 버튼을 눌러주세요.
2. 라운드별로 진행한 게임 내역을 확인할 수 있습니다.



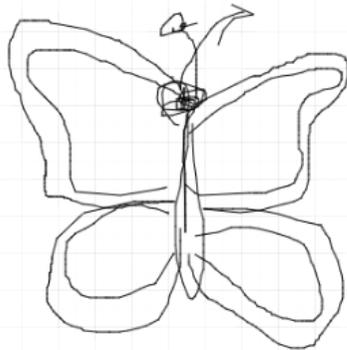
“



놓치면 안 되는 꿀팁은?

게임을 통해 다양한 스케치 그림과 보상 그림을 획득해 보세요!

보상 획득 : 그림 200장



제시어

: 나비

AI의 판단

: 나비

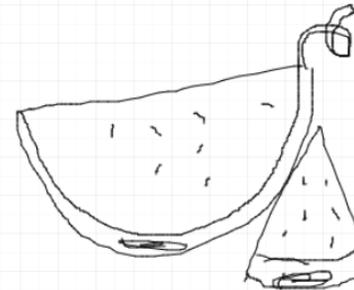
결과

: 보상 이미지  
200장 획득

AI 쓱쓱캐치가 이 그림을 나비(이)라고 생각했어요.

추가로 나비 그림 200장을 획득 하셨습니다.  
획득하신 그림은 (데이터셋)에서 확인가능 합니다.

보상 획득 실패 : 그림 0장



제시어

: 버섯

AI의 판단

: 수박

결과

: 보상 없음

AI 쓱쓱캐치가 이 그림을 수박(이)라고 생각했어요.

추가로 수박 그림 0장을 획득 하셨습니다.  
획득하신 그림은 (데이터셋)에서 확인가능 합니다.

동일한 제시어에 대해 많은 보상 그림을 확보할수록 AI의 모델 학습에 도움이 됩니다.

# AI 쓱쓱캐치

스케치 데이터셋을 활용한 AI 서비스

01	Intro. 인트로	03
02	[STEP 1] 쓱쓱캐치	06
03	[STEP 2] MY 캐치북	<b>35</b>
04	[STEP 3] MY AI 만들기	44
05	[STEP 4] MY AI 뽐내기	60



## AI 쓱쓱캐치



그림그리는에듀툼

더아이엠씨 (매뉴얼제작 용)

### MY AI 정보

아직 MY AI 만들기를 진행하지 않았어요! 쓱쓱그림을 모아 나만의 인공지능을 만들어 보세요.

쓱쓱캐치

1

MY 캐치북

MY AI 만들기

그림그리는에듀툼 님

### MY 캐치북 미리보기

동물

식물



2



MY 캐치북 바로가기



MY AI 만들기 바로가기



카테고리와 제시어 별로 내가 획득한 그림 데이터 전체를 확인할 수 있습니다.

1. 메인 페이지 상단의 'MY 캐치북'을 클릭하여, 해당 페이지로 이동해 주세요.
2. 혹은, 하단의 [MY 캐치북 바로가기] 버튼을 통해 이동할 수도 있습니다.



↶ 📄 ☰

쓱쓱캐치    MY 캐치북    MY AI 만들기    그림그리는에듀툼 님

**MY 캐치북** 해당 제시어를 클릭하면 나의 그림 데이터를 확인할 수 있어요! 제시어 전체보기 ▶

1. 동물    식물

2. 전체    보유    미보유

기린 200장	뱀 200장	나비 200장	토끼 200장	달팽이 0장	벌 0장
모기 0장	낙타 0장	상어 0장	개미 0장		

1. 카테고리를 선택하면, 각 카테고리에 해당하는 제시어 목록을 볼 수 있습니다.
2. 제시어는 [전체 / 보유 / 미보유]로 구분됩니다. **[전체]** 선택 시, 모든 제시어를 확인할 수 있습니다.
3. 전체 제시어 중 보유하고 있는 것은 보라색으로 활성화됩니다.  
활성화된 키워드를 선택하여, 내가 획득한 그림 데이터를 확인할 수 있습니다.



**MY 캐치북** 해당 제시어를 클릭하면 나의 그림 데이터를 확인할 수 있어요!

제시어 전체보기

The screenshot shows a grid-based interface for 'MY Catchbook'. At the top, there are two category buttons: '동물' (Animal) and '식물' (Plant). The '식물' button is highlighted with a red circle and a red dashed box, with a red arrow pointing to the '전체' (All) filter button below it. Below the category buttons are three filter buttons: '전체' (All), '보유' (Owned), and '미보유' (Not Owned). The '전체' button is also highlighted with a red circle. Below the filters is a list of items, each with a name and a count, and a folder icon. The items are arranged in two rows. The first row contains: '잎' (200장), '딸기' (0장), '바나나' (0장), '수박' (0장), '브로콜리' (0장), and '버섯' (0장). The second row contains: '선인장' (0장), '완두콩' (0장), '사과' (0장), and '포도' (0장). The entire list area is enclosed in a red rectangular border.

동물	식물						
전체	보유	미보유					
잎 200장	딸기 0장	바나나 0장	수박 0장	브로콜리 0장	버섯 0장		
선인장 0장	완두콩 0장	사과 0장	포도 0장				

1. 카테고리 '식물'에 해당하는 전체 제시어를 확인할 수 있습니다.



**MY 캐치북** 해당 제시어를 클릭하면 나의 그림 데이터를 확인할 수 있어요!

제시어 전체보기 📄

The screenshot shows a grid-based interface for 'MY Catchbook'. At the top, there are two category filters: '동물' (Animal) in an orange circle and '식물' (Plant) in a grey circle. Below these are three status filters: '전체' (All), '보유' (Owned), and '미보유' (Not Owned). The '미보유' filter is highlighted with a red circle and a red number '1'. A red dotted arrow points from this filter to a red rectangular box that encloses a list of items. Each item consists of a name and a folder icon, all with a count of '0장' (0 sheets). The items listed are: 달팽이 (Snail), 벌 (Ant), 모기 (Mosquito), 낙타 (Camel), 상어 (Shark), and 개미 (Ant).

1. [미보유]를 선택하면, 보상 그림 데이터를 획득하지 않은 제시어 목록만 볼 수 있습니다.



**MY 캐치북** 해당 제시어를 클릭하면 나의 그림 데이터를 확인할 수 있어요!

제시어 전체보기 >

The screenshot shows a grid-based interface for 'MY 캐치북'. At the top left, there are two filter buttons: '동물' (Animal) in an orange circle and '식물' (Plant) in a grey circle. Below them are three filter buttons: '전체' (All), '보유' (Owned), and '미보유' (Not Owned). A red circle with the number '1' highlights the '보유' button, with a red dashed arrow pointing to the '기린' folder. Below the filters is a horizontal list of four folders, each with a folder icon and the text '200장'. The folders are '기린', '뱀', '나비', and '토끼'. A red circle with the number '2' highlights the '토끼' folder, with a hand cursor icon pointing to it. A red rectangular box encloses the entire folder list area.

1. [보유]를 선택하면, 보상 그림 데이터를 획득한 제시어 목록만 볼 수 있습니다.
2. 활성화된 제시어 폴더를 클릭해 주세요. 보상 데이터와 내가 그린 그림 데이터를 확인할 수 있습니다.



**MY 캐치북** 해당 제시어를 클릭하면 나의 그림 데이터를 확인할 수 있어요!

제시어 전체보기 ▶

1

제시어 : 토끼

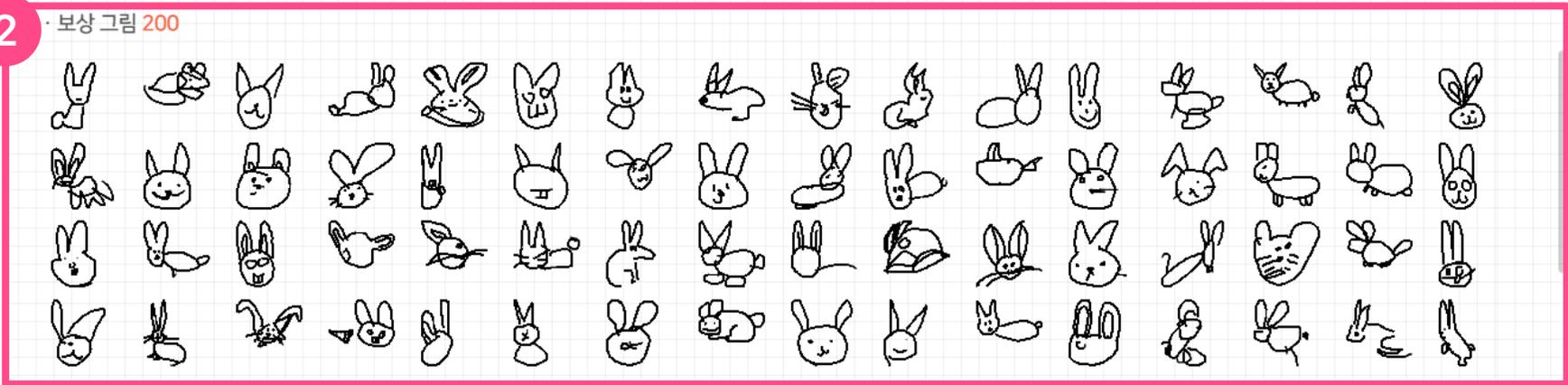
나의 그림 1



3 <

2

보상 그림 200



1. 해당 제시어와 관련해 내가 그린 그림을 확인할 수 있습니다.
2. 해당 제시어에 대해 획득한 보상 그림 데이터를 확인할 수 있습니다.
3. 화살표 버튼을 눌러 해당 페이지에서 나갈 수 있습니다.

\* 획득한 보상 그림 데이터는 다른 사용자들이 그린 그림 데이터로 랜덤 지급됩니다.



1. 제시어를 모두 확인하고자 할 경우, [제시어 전체 보기] 버튼을 눌러주세요.
2. 카테고리 별 제시어 목록을 한 번에 확인할 수 있습니다.  
현재 AI 쓱쓱캐치 서비스는 '동물/식물'에 해당하는 2개의 카테고리를 제공합니다.



## [STEP 3 : MY AI 만들기] 단계로 넘어가기 전, 꼭 확인해 보세요!

### 놓치면 안 되는 꿀팁은?

AI가 학습할 사물의 이름표(라벨)가 달린 데이터를 수집합니다.  
획득한 제시어에 해당하는 **보상 그림 데이터**를 확인해 보세요!

부족한 데이터는 없는지 확인하고, 게임을 통해 데이터를 추가로 획득해 주세요!

더 다양한 데이터는 더 다양한 사물을 분류하는 인공지능을 만들 수 있습니다.



# AI 쓱쓱캐치

스케치 데이터셋을 활용한 AI 서비스

01	Intro. 인트로	03
02	[STEP 1] 쓱쓱캐치	06
03	[STEP 2] MY 캐치북	35
04	[STEP 3] MY AI 만들기	<b>44</b>
05	[STEP 4] MY AI 뽐내기	60



## AI 쓱쓱캐치



그림그리는에듀툼

더아이엠씨 (매뉴얼제작 용)

### MY AI 정보

아직 MY AI 만들기를 진행하지 않았어요! 쓱쓱그림을 모아 나만의 인공지능을 만들어 보세요.

쓱쓱캐치

MY 캐치북

**MY AI 만들기**

그림그리는에듀툼 님

### MY 캐치북 미리보기

동물

식물



MY 캐치북 바로가기



**2**



MY AI 만들기 바로가기



1. 메인 페이지 상단의 'MY AI 만들기'를 클릭하여, 해당 페이지로 이동해 주세요.
2. 혹은, 하단의 [MY AI 만들기 바로가기] 버튼을 통해 이동할 수도 있습니다.



쓱쓱캐치

MY 캐치북

MY AI 만들기

그림그리는에듀툼 님

## MY AI 만들기에서 나만의 분류 인공지능을 만들어 볼 수 있어요.

그림을 그리며 얻은 쓱쓱그림을 가지고 아래의 단계들을 따라하기만 해도 그림을 분류하는 인공지능을 만들 수 있어요.

하나의 카테고리를 선택하거나 제시어를 직접 선택하여 분류 클래스를 만들어 보세요!

제시어는 최소 2개에서 최대 10개 까지 선택 가능합니다.

### STEP 01 데이터 정하기 - 카테고리로 만들기

그림을 가장 적게 가지고 있는 제시어를 기준으로 데이터셋이 구성됩니다.

1

동물

식물

2

전체선택  개미 0장  벌 200장  나비 200장  낙타 200장  기린 600장  모기 200장  토끼 200장  상어 400장  달팽이 400장  뱀 200장

클래스 선택

1. 카테고리 중 인공지능을 만들고자 하는 항목을 1개 선택해 주세요.
2. 제시어 중 인공지능을 만들 항목들을 선택해 주세요. ( \* 제시어는 최소 2개에서 10개까지 선택 가능 )

\* 제시어는 '보상 그림 데이터'를 가지고 있는 제시어만 활성화됩니다.



**MY AI 만들기에서 나만의 분류 인공지능을 만들어 볼 수 있어요.**  
그림을 그리며 얻은 쓱쓱그림을 가지고 아래의 단계들을 따라하기만 해도 그림을 분류하는 인공지능을 만들 수 있어요.

하나의 카테고리를 선택하거나 제시어를 직접 선택하여 분류 클래스를 만들어 보세요!  
제시어는 **최소 2개에서 최대 10개** 까지 선택 가능합니다.

**STEP 01 데이터 정하기 - 카테고리 선택**

선택한 클래스는 5개입니다.  
제시어 토끼 그림 200장을 기준으로 데이터셋을 구축 하시겠습니까?

동물  식물

전체선택  개미 0장  벌 200장  뱀 200장

모기 200장  토끼 200장  상어 400장  달팽이 400장

**클래스 선택** [X]

**1** 클래스 선택

**2** 예

아니오

1. [클래스 선택] 버튼을 클릭해 주세요. 선택한 제시어 목록으로 모델 클래스를 설정할 수 있습니다.
2. 클래스 선택 팝업창에서 [예] 버튼을 선택해 주세요. AI 모델 학습을 위한 데이터셋 구축이 진행됩니다.

\* 학습 데이터 셋은 가장 적은 그림의 수를 기준으로 생성됩니다.  
이는 제시어 사이의 모델 성능의 편차를 방지하기 위함으로, 동일한 수량으로 통일하여 학습됩니다.



## STEP 01 데이터 정하기 - 카테고리로 만들기 그림을 가장 적게 가지고 있는 제시어를 기준으로 데이터셋이 구성됩니다.

동물
  식물

전체선택
  개미 0장
  벌 200장
  나비 200장
  낙타 200장
  기린 600장
  모기 200장
  토끼 200장
  상어 400장
  달팽이 400장

뱀 200장

**클래스 선택**

1

2/5

서버에서 선택한 제시어를 통해 데이터셋을 구축 중이에요. 잠시만 기다려 주세요.

1. 선택한 제시어를 기반으로 데이터셋 구축이 진행됩니다. 완료될 때까지 기다려 주세요.



## STEP 01 데이터 정하기 - 카테고리로 만들기 그림을 가장 적게 가지고 있는 제시어를 기준으로 데이터셋이 구성됩니다.

동물
식물

전체선택
  개미 0장
  벌 200장
  나비 200장
  낙타 200장
  기린 600장
  모기 200장
  토끼 200장
  상어 400장
  달팽이 400장

뱀 200장

클래스 선택

1

데이터셋 구축이 완료되었습니다. 선택한 클래스는 5개로 아래와 같아요.

낙타, 기린, 토끼, 상어, 달팽이

선택하신 클래스가 맞으면 모델학습, 틀리면 다시 선택을 클릭해 주세요.

2  
모델 학습

3  
다시 선택

1. 데이터셋 구축이 완료되면, 내가 선택한 클래스 정보를 확인할 수 있습니다.
2. [모델 학습] 버튼을 누르면, 구축한 데이터셋을 기준으로 인공지능 모델을 학습할 수 있습니다.
3. [다시 선택] 버튼을 누르면, 클래스를 다시 선택할 수 있습니다.



## STEP 01 데이터 정하기 - 카테고리로 만들기 그림을 가장 적게 가지고 있는 제어어를 기준으로 데이터셋이 구성됩니다.

동물

식물

- 전체선택  개미 0장  벌 200장  나비 200장  낙타 200장  기린 600장  모기 200장  토끼 200장  상어 400장  달팽이 400장
- 뱀 200장

**모델학습** ✕

위에서 선택한 분류 클래스의 데이터를 가지고 인공지능 모델을 구축 하시겠습니까?

2

예

아니오

선택하신 클래스가 맞으면 모델학습, 틀리면 다시 선택을 클릭해 주세요.

1

모델 학습

다시 선택

클래스는 5개로 아래와 같아요.

**달팽이**

1. [모델 학습] 버튼을 선택해 주세요.
2. 모델 학습 팝업창에서 [예] 버튼을 선택해 주세요. 모델을 구축합니다.



## STEP 02 모델 학습하기

### ➔ 인공지능의 학습 성능을 확인해 보세요.

정확도는 실제 클래스와 모델이 예측한 클래스가 얼마나 맞는지를 나타냅니다.

- **학습 정확도**: 모델이 학습을 진행하면서 사용한 학습데이터를 평가한 정확도
- **평가 정확도**: 각 반복 횟수에 따라 학습에 사용되지 않은 데이터로 모델을 평가한 정확도

1

...

1/30

구축한 데이터셋을 기준으로 모델을 학습하고 있어요. 학습 반복 횟수에 따른 정확도를 확인해 보세요.



1. 구축한 데이터셋을 기준으로 모델 학습이 진행됩니다. 완료될 때까지 기다려 주세요.



## STEP 02 모델 학습하기

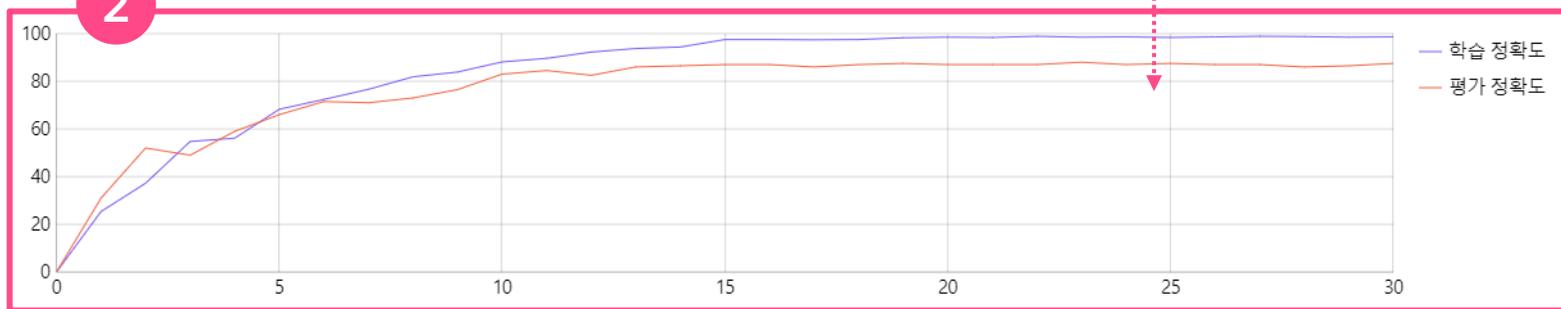
### 🔴 인공지능의 학습 성능을 확인해 보세요.

정확도는 실제 클래스와 모델이 예측한 클래스가 얼마나 맞는지 나타냅니다.

· **학습 정확도**: 모델이 학습을 진행하면서 사용한 학습데이터를 평가한 정확도

· **평가 정확도**: 각 반복 횟수에 따라 학습에 사용되지 않은 데이터로 모델을 평가한 정확도

**1** 모델학습이 완료되었습니다.  
아래의 반복 횟수에 따른 학습 정확도 및 평가 정확도를 확인해보세요.

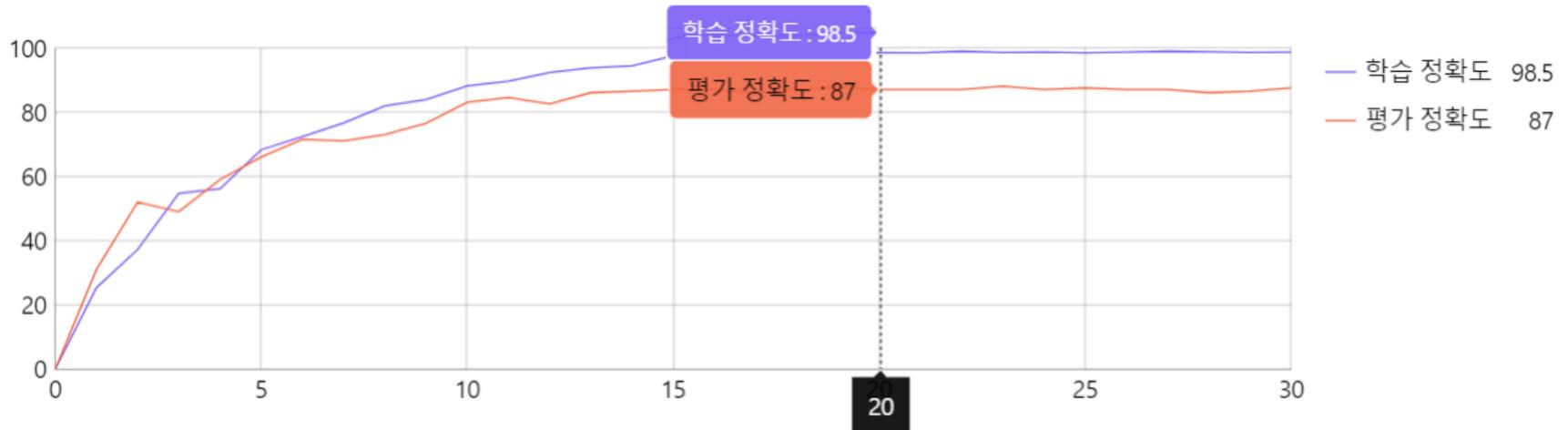


1. 모델 학습이 완료되었습니다.  
이를 통해 반복 횟수에 따른 AI 학습 성능(정확도)을 확인할 수 있으며, 최대 30회로 설정되어 있습니다.
2. 하단 그래프를 통해 '학습 정확도 / 평가 정확도'에 대한 내용을 확인할 수 있습니다.  
두 그래프의 변동을 살펴보며 AI 모델 성능을 확인해 보세요.



## 학습 정확도 / 평가 정확도는 무엇인가요?

'인공지능의 학습 성능' 즉, 정확도란 실제와 인공지능이 예측한 클래스가 얼마나 맞는지를 나타냅니다.



### 학습 정확도

모델이 학습을 진행하면서 사용한 학습 데이터를 평가한 정확도

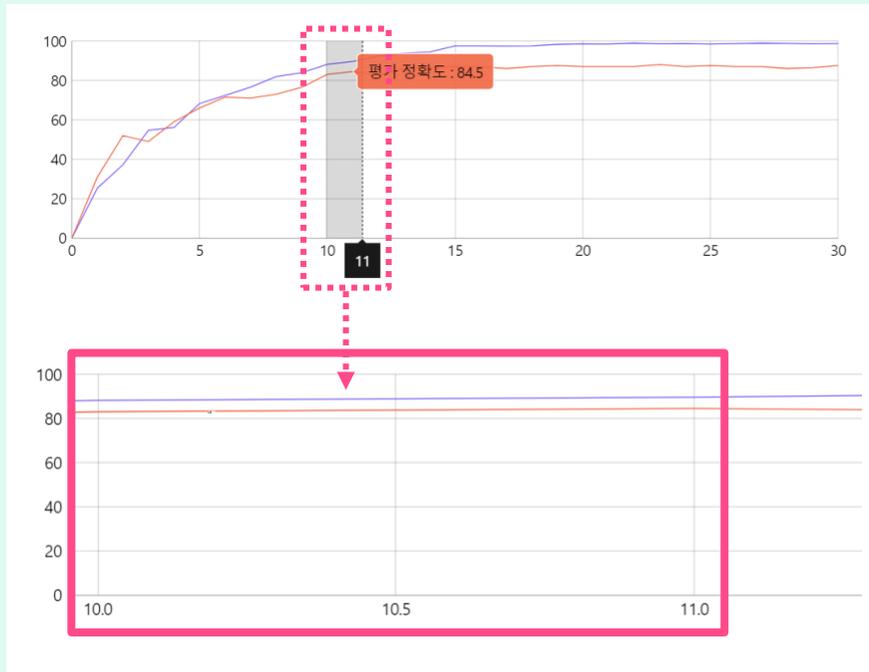
### 평가 정확도

반복 횟수에 따라 학습에 사용되지 않은 데이터  
즉, 테스트 데이터로 모델을 평가한 정확도



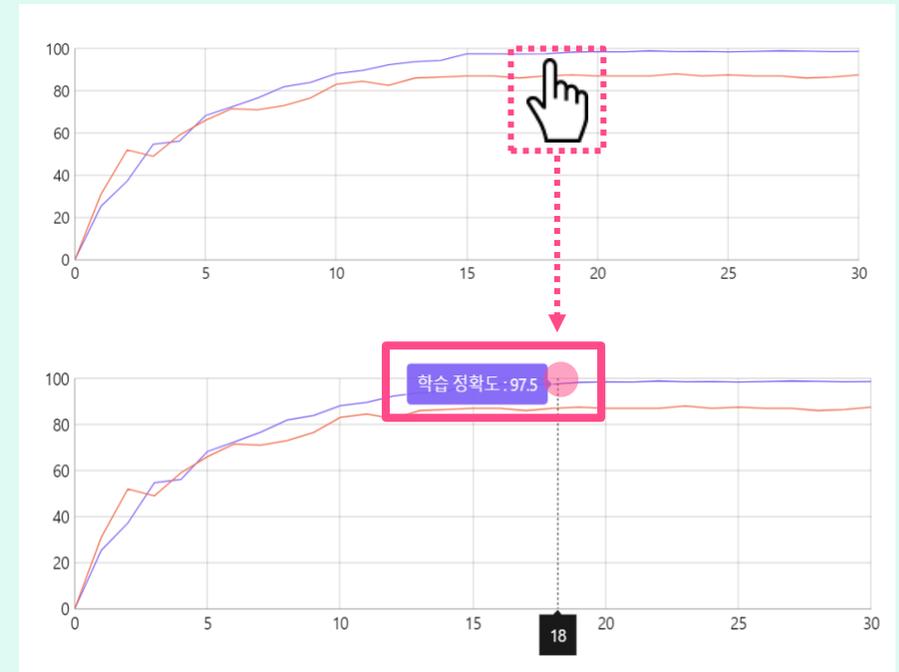
## 놓치면 안 되는 꿀팁은?

### 1 영역 설정하기



그래프의 영역 선택 시, 해당 영역만 상세히 볼 수 있습니다.  
 (\* 0~30 중 10~11에 해당하는 영역만 선택함)

### 2 점수값 확인하기



그래프 선 위에 마우스를 올려보세요.  
 해당 값에 대한 점수를 확인할 수 있습니다.



**1** 학습된 모델의 최종 학습 정확도는 98.62%, 평가 정확도는 87.5%입니다.  
학습/평가 정확도가 너무 낮거나, 학습 정확도에 비해 평가 정확도 크게 차이 난다면, 정확도를 높이기 위해서 데이터를 더 구축해야 합니다.  
게임하기 단계를 통해 그림을 더 획득해 주세요.

해당 모델을 저장하고 모델 만들기를 완료하려면  
다른 친구들에 공개할 모델의 이름을 작성하고 모델 저장하기를 클릭해 주세요.

**2** MY AI의 이름을 정해주세요. **중복 체크**

**3** **모델 저장** 다시 선택

1. 학습이 완료된 나의 인공지능 모델의 최종 학습 정확도 / 평가 정확도를 확인해 보세요.
2. 나의 인공지능의 이름을 정합니다. 8자 이내로 작성한 후, [중복 체크] 버튼을 눌러주세요.
3. [모델 저장] 버튼을 누르면, 내 AI 모델이 저장됩니다.  
저장 후, 테스트셋으로 모델의 성능을 확인할 수 있고 'MY AI 뽑내기'에 내 모델이 친구들에게 공유됩니다.



## STEP 03 결과 확인하기

1

테스트 정확도 92.00%

각 클래스 별 테스트 그림과 학습된 모델이 예측한 클래스입니다. 해당 그림을 클릭하면 테스트 그림에 대한 정보를 더 확인 할 수 있습니다.

낙타 정확도 100%



2

기린 정확도 95%



3

토끼 정확도 90%

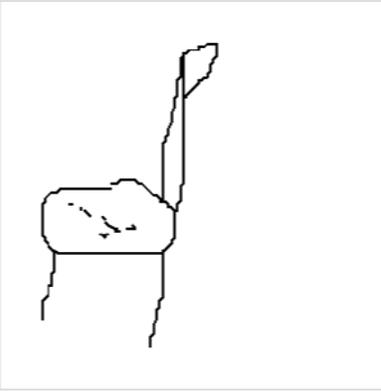


1. 전체 테스트 데이터셋의 정확도를 확인할 수 있습니다.
2. 제시어별로 해당 제시어의 정확도와 테스트 그림 20장을 확인할 수 있습니다.
3. 그림 중 하나를 선택해 주세요. 해당 데이터의 테스트 결과 정보를 확인할 수 있습니다.



STEP 03 결과 확인하기

**1** 테스트 결과 상세보기



인공지능 모델이 **87%**의 확률로 **기린** (이)라고 생각했어요.

기린	<div style="width: 87.12%; background-color: #e67e22; height: 10px;"></div> 87.12%	상어	<div style="width: 6.82%; background-color: #95a5a6; height: 10px;"></div> 6.82%	토끼	<div style="width: 5.47%; background-color: #95a5a6; height: 10px;"></div> 5.47%
달팽이	<div style="width: 0.55%; background-color: #95a5a6; height: 10px;"></div> 0.55%	낙타	<div style="width: 0.04%; background-color: #95a5a6; height: 10px;"></div> 0.04%		

닫기

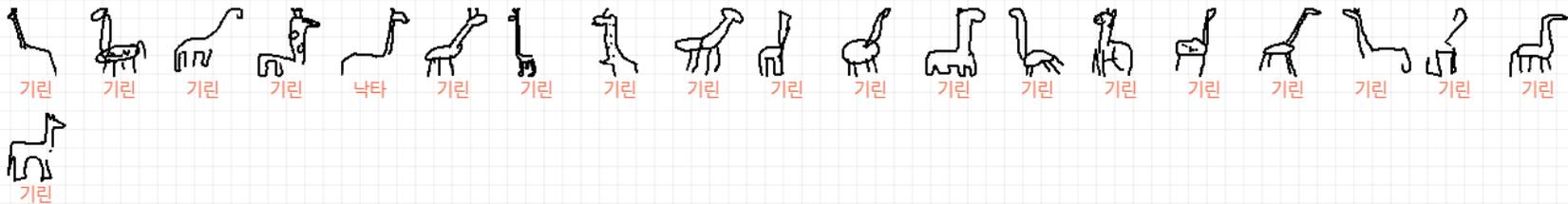
1. 선택한 그림에 대한 테스트 결과를 상세히 확인할 수 있습니다.  
나의 그림을 보고 인공지능이 어떻게(어떤 확률로) 해당 그림을 생각하는지 확인해 보세요.



· 낙타 정확도 100%



· 기린 정확도 95%



· 토끼 정확도 90%



**스스로 인공지능 모델을 만드는데 성공하셨습니다!**

내가 만든 MY AI 쓱싹캐치를 진행해보고 싶다면 아래의 버튼을 클릭해 주세요.



1. [MY AI 뽐내기] 버튼을 클릭해 주세요. 뽐내기 페이지로 이동합니다.



## [STEP 5: MY AI 뽑내기] 단계로 넘어가기 전, 꼭 확인해 보세요!

### 놓치면 안 되는 꿀팁은?

내가 만든 인공지능 모델의 학습 성능을 확인하여  
정확도가 낮다면, 쓱쓱캐치 게임을 통해 데이터를 더 모아주세요!

학습 / 평가 정확도가 크게 차이 날 경우, 더 많은 그림이 필요합니다.

다양한 제시어 조합으로 모델을 만들어, 최적의 AI 모델을 만들어 보세요!



# AI 쓱쓱캐치 ●

스케치 데이터셋을 활용한 AI 서비스

01	Intro. 인트로	03
02	[STEP 1] 쓱쓱캐치	06
03	[STEP 2] MY 캐치북	35
04	[STEP 3] MY AI 만들기	44
05	[STEP 4] MY AI 뽑내기	60



**1** 쓱쓱캐치 → MY 캐치 → MY AI 뽐내기

**MY AI 뽐내기**

**MY AI 정보**

**에듀툼의지능모델**  
그림그리는에듀툼 (더아이엠씨 (매뉴얼제작 용))

- 클래스 정보 제시어 5개 낙타, 기린, 토끼, 상어, 달팽이
- 테스트 정확도  91%

[체험하기](#)

**사용자 AI 목록**

[키워드 검색](#) [제시어 검색](#)

선택  🔍

**사용자 AI 14건**

NO	모델명	닉네임	소속	테스트 정확도	클래스 정보	체험하기
10	사모님	하은니	더아이엠씨	0%	모기, 사과	<a href="#">✎</a>
9	효은니의모델	효은니	더아이엠씨	0%	모기, 토끼	<a href="#">✎</a>
8	krk	김범서	더아이엠씨	97.5%	낙타, 기린, 뱀, 바나나, 선인장, 잎	<a href="#">✎</a>

1. MY AI 뽐내기 페이지로 이동해 주세요.

상단의 [쓱쓱캐치 → MY AI 뽐내기]를 선택하여 이동할 수 있습니다.



## MY AI 뽑내기

**1**

**MY AI 정보**

**에듀툼의지능모델**

그림그리는에듀툼  
더아이엠씨 (매뉴얼제작 용)

· 클래스 정보 제시어 5개 낙타, 기린, 토끼, 상어, 달팽이

· 테스트 정확도  91%

**2**

체험하기

**3**

**사용자 AI 목록**

키워드 검색

제시어 검색

선택

검색 키워드를 입력하세요.

Q

**4**

**사용자 AI 14건**

NO	모델명	닉네임	소속	테스트 정확도	클래스 정보	체험하기
10	사모님	하은니	더아이엠씨	0%	모기, 사과	
9	효은니의모델	효은니	더아이엠씨	0%	모기, 토끼	
8	krk	김범서	더아이엠씨	97.5%	낙타, 기린, 뱀, 바나나, 선인장, 잎	

1. **MY AI 정보** : 나의 AI 모델 정보를 확인할 수 있습니다. (\* 구성 항목 : 프로필, 클래스 정보, 테스트 정확도)
2. **체험하기** : 해당 버튼을 누르면, 내가 만든 AI 모델을 체험할 수 있습니다.
3. **사용자 AI 목록** : 친구들의 AI 목록을 키워드와 제시어로 검색할 수 있습니다.
4. **사용자 AI** : 검색 조건에 맞는 친구들의 AI 목록을 확인하고, 체험할 수도 있습니다.



## MY AI 뽑내기

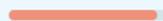
### MY AI 정보



#### 에듀툼의지능모델

그림그리는에듀툼  
더아이엠씨 (매뉴얼제작 용)

· 클래스 정보 제시어 5개 낙타, 기린, 토끼, 상어, 달팽이

· 테스트 정확도  91%



체험하기



### 사용자 AI 목록

키워드 검색

제시어 검색

선택



검색 키워드를 입력하세요.



1. 'MY AI 정보'의 [체험하기] 버튼을 선택해 주세요.

내가 만든 인공지능(MY AI)을 체험할 수 있는 페이지로 이동합니다.



에듀툼의지능모델

· 테스트 정확도: 91 % · 소속: 더아이엠씨 (매뉴얼제작 용) · 닉네임: 그림그리는에듀툼

1

제시어 : 낙타, 기린, 토끼, 상어, 달팽이

### 사용자 AI 쓱쓱캐치에 오신 것을 환영합니다.

상단의 내가 선택한 모델의 정보  
모델이름, 테스트 정확도, 제시어, 소속, 닉네임을 확인 할 수 있어요.

상단의 제시어 중 한가지를 생각하고 그림을 그려보세요.

2

시작하기

시작하기를 클릭하면 게임이 시작됩니다.

사용자 AI 목록

1. 인공지능이 예측할 수 있는 제시어 리스트입니다.
2. [시작하기]하기 버튼을 눌러주세요. 게임이 시작됩니다.



에듀툼의지능모델 · 테스트 정확도 : 91 % · 소속 : 더아이엠씨 (매뉴얼제작 용) · 닉네임 : 그림그리는에듀툼

제시어 : 낙타, 기린, 토끼, 상어, 달팽이

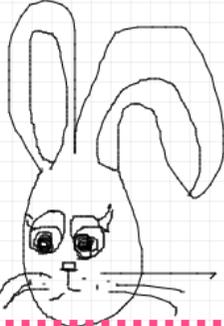
제시어

사용자시 목록 ↻

1. 위에 작성된 제시어 중 한 가지를 생각하여, 해당 영역에 그림을 그려주세요.
2. 그림을 다 그린 후, [제출] 버튼을 클릭해 주세요.
3. 해당 버튼을 눌러, 획을 지우거나 모든 획을 지울 수 있습니다.



제시어 : 낙타, 기린, 토끼, 상어, 달팽이



1 에듀툼의지능모델의 모델은 이 그림을 98%의 확률로 토끼 (이)라고 생각했어요.

토끼	98%	달팽이	2%	낙타	0%
기린	0%	상어	0%		

2 계속

시작하기를 클릭하면 게임이 시작됩니다.

3 사용자 AI 목록

1. 인공지능이 해당 그림을 보고 어떻게 예상했는지를 확인할 수 있습니다.
2. [계속] 버튼을 누르면, 다시 시작할 수 있습니다.
3. [사용자 AI 목록]을 눌러 이전 페이지로 돌아가 주세요.



**MY AI 정보**

에듀툼의지능모델  
그림그리는에듀툼  
더아이엠씨 (매뉴얼제작 용)

· 클래스 정보 제시어 5개 낙타, 기린, 토끼, 상어, 달팽이  
· 테스트 정확도 91%

**사용자 AI 목록**

1 키워드 검색    제시어 검색

2 선택    검색 키워드를 입력하세요.

3

사용자 AI 14건

NO	모델명	닉네임	소속	테스트 정확도	클래스 정보	체험하기
----	-----	-----	----	---------	--------	------

친구들의 AI 모델을 '키워드'로 쉽게 검색할 수 있습니다.

1. [키워드 검색] 버튼을 선택해 주세요.
2. '모델명 / 닉네임 / 소속'에 해당하는 3가지를 기준으로 검색할 수 있습니다. 한 가지를 선택해 주세요.
3. 키워드를 입력한 후 검색해 주세요. 하단의 '사용자 AI' 영역에 검색 조건에 맞는 AI 목록이 나타납니다.



친구들의 AI 모델을 '제시어(카테고리)'로 쉽게 검색할 수 있습니다.

1. [제시어 검색] 버튼을 선택해 주세요.
2. '동물 / 식물' 2개 카테고리 중 하나를 선택해 주세요.
3. 선택한 카테고리에 해당하는 제시어가 나타납니다. 검색하고자 하는 제시어를 선택해 주세요.
4. (  ) 검색 아이콘을 눌러주세요. 검색 조건에 맞는 친구들의 AI 목록이 나타납니다.



## 사용자 AI 목록

키워드 검색

제시어 검색

### 동물 식물

전체선택  사과  바나나  브로콜리  선인장  포도  잎  버섯  완두콩  딸기  수박



### 사용자 AI 4건

NO	모델명	닉네임	소속	테스트 정확도	클래스 정보	체험하기
4	hgh435	나는감자썩	testteacher01	85%	사과, 포도, 딸기	
3	하위잉	test1	themc	97.5%	사과, 포도, 딸기	



친구가 만든 인공지능 모델을 체험해 볼 수 있습니다.

1. 사용자 AI에서 내가 체험해 보고 싶은 모델의 체험하기 버튼( )을 클릭해 주세요.

\* 이때, 테스트 정확도가 낮은 모델을 선택할 경우 해당 모델의 정확도가 떨어질 수 있습니다.

# 감사합니다. ●

**이메일** [aiedutom.theimc.co.kr](mailto:aiedutom.theimc.co.kr)

**주소** 대구광역시 수성구 알파시티1로35길 17

**홈페이지** [aiedutom.co.kr](http://aiedutom.co.kr)

