Cinemap

20212616 심세은 I 20222694 김나경 I 20222681 박지원

목차

01 프로젝트 주제

02 기술 및 활용

03 NER
(Named-entity tagger)

04 연구의의

01

Cinema + Map

프로젝트 목적

흥미와 학습의 접점

많은 사람들이 즐기는 '영화'라는 친숙한 주제를 선택하여, 기술 학습과 흥미 요소를 결합

NER 기술의 활용 가능성

최신 자연어처리(NLP)의 Named Entity Recognition(NER) 기술 활용

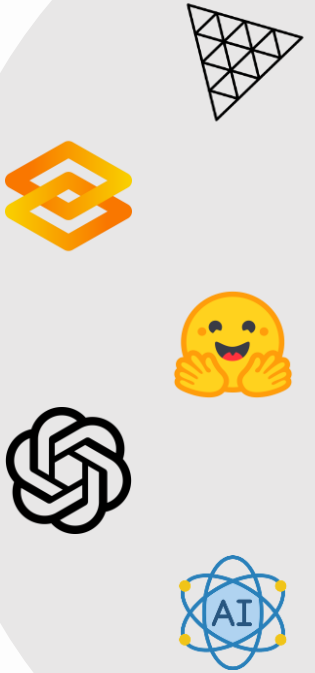
→ 스크립트 내 정보 자동 추출 (지명, 인물) = 정보 추출 및 시각화 시스템 자동화

콘텐츠 확장성

다양한 영화, 국가, 언어에 적용 가능 → 글로벌한 확장성 보유

02

사용 기술 및 도구 소개



기술 및 활용

기술 요소	사용 목적	특징 및 활용 방식
Globe.gl + Three.js (지구본 시각화)	지구본 라이브러리 생성 및 지리 정보의 3D 시각화	영화 배경의 국가/도시 지구본에 표시, 클릭 시 지도 페이지로 이동
Leaflet	장소 정보의 2D 시각화	지도 확대/축소, 드래그, 마커 추가
NER (Named-entity tagger)	핵심 정보 자동 추출	영화 줄거리에서 인물, 장소 등을 자동 추출해 시각화 기반 마련
DALL·E 3 (UFO 이미지)	시각적 흥미 요소, 분석 결과 연결	AI 생성 이미지 삽입, 클릭 시 외부 링크로 연결
Gradio 인터페이스	사용자 입력 → NER 결과 출력	**Hugging Face** → 영구 링크 생성 사용자 입력 시 NER 데이터 기반의 결과값 출력

NER(Named-entity tagger)

비정형 텍스트의 구조화

자연어 텍스트의 인물, 장소 자동 추출 및 데이터화

확장성

텍스트 데이터(영화 스크립트) 추가 시, 동일한 결과 도출

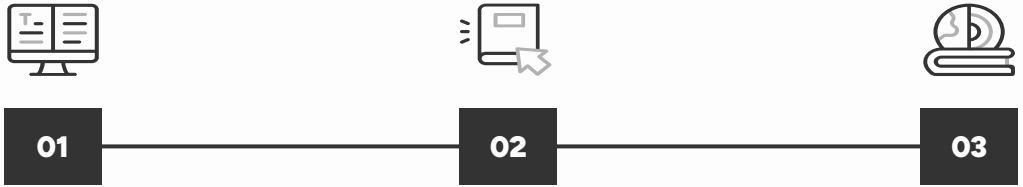
접목의 용이성

Leaflet, gradio 등과 결합하여 인터렉티브한 결과물 제작 가능

03

결과 및 연구 의의

연구의의



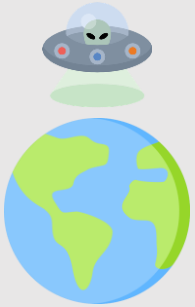
수업에서 배운 기술의 실전 적용

배운 내용을 활용하여
실용적 결과 도출

텍스트 분석의 자동화 실현

다른 텍스트 데이터에도
적용 가능

시각화 및 인터랙션 요소

엔티티 추출 → 시각화
사용자의 이해도 상승

Thank You!