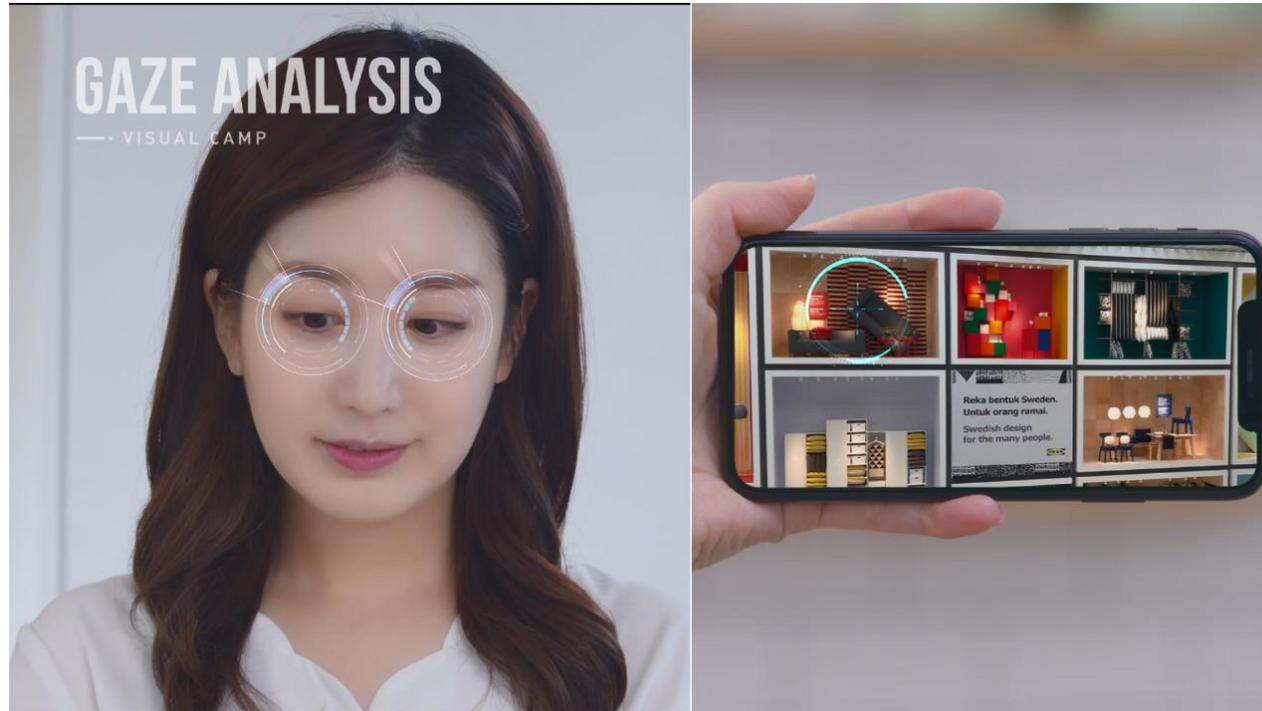


SeeSo Edu 소개자료

안녕하세요. 시선추적(Eye Tracking) 소프트웨어를 개발하는 비주얼캠프입니다.
비주얼캠프는 **모바일 전면 카메라**로 사용자의 시선을 추적할 수 있는 **인공지능 시선추적 소프트웨어인 SeeSo SDK**를 보유하고 있으며, 이를 활용하여 다양한 솔루션을 제공하고 있습니다.



소개영상보기: <https://youtu.be/mjDb1WF0kyw>

시선추적은 1) 시선 인터페이스 2) 시선데이터 분석 의 두가지 주요 구현 기능을 가지고 있습니다.
이 기능들은 교육, UX/UI, 헬스케어, 게임, 광고, E-Commerce 등 다양한 시장에 적용되어 사용자의 편의성을 돕고, 매출을 증대 시키는 역할을 하고 있습니다.



EDUCATION

UX/UI

HEALTHCARE



GAME

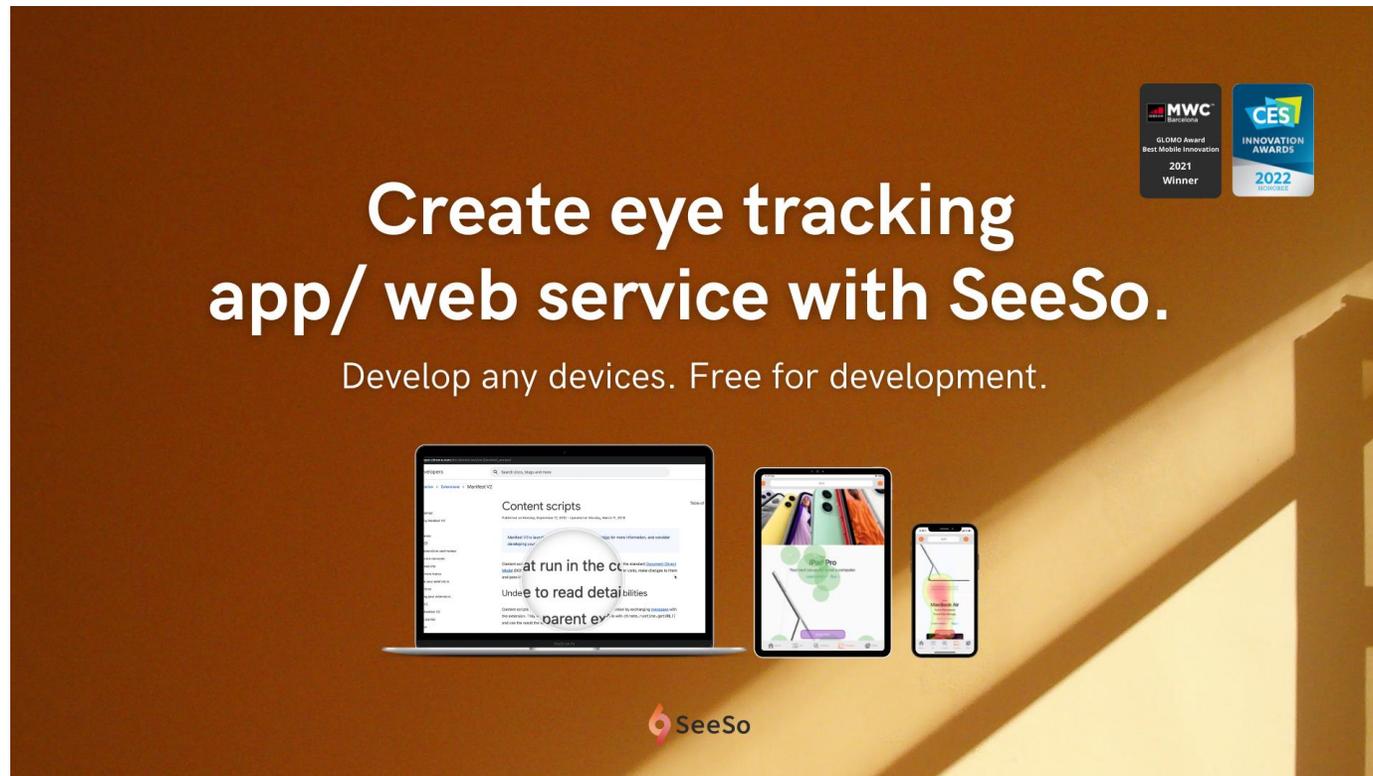


AD/MEDIA



E-COMMERCE

비주얼캠프는 인공지능기반의 시선추적 소프트웨어인 SeeSo를 제품으로 보유하고 있습니다. SeeSo는 런칭 1년만에 글로벌 테크어워드를 연달아 수상한 혁신적인 제품으로, 개발플랫폼이 다양하고 별도 하드웨어가 필요 없습니다.



The advertisement banner features a dark brown background with a white staircase railing on the right side. At the top right, there are two award logos: 'MWC 2021 Winner' and 'CES 2022 INNOVATION AWARD'. The main text in the center reads 'Create eye tracking app/ web service with SeeSo.' followed by 'Develop any devices. Free for development.' Below this, there are three device screens: a laptop displaying a web page with highlighted text, a tablet, and a smartphone, all showing the SeeSo eye-tracking interface. The SeeSo logo is positioned at the bottom center.

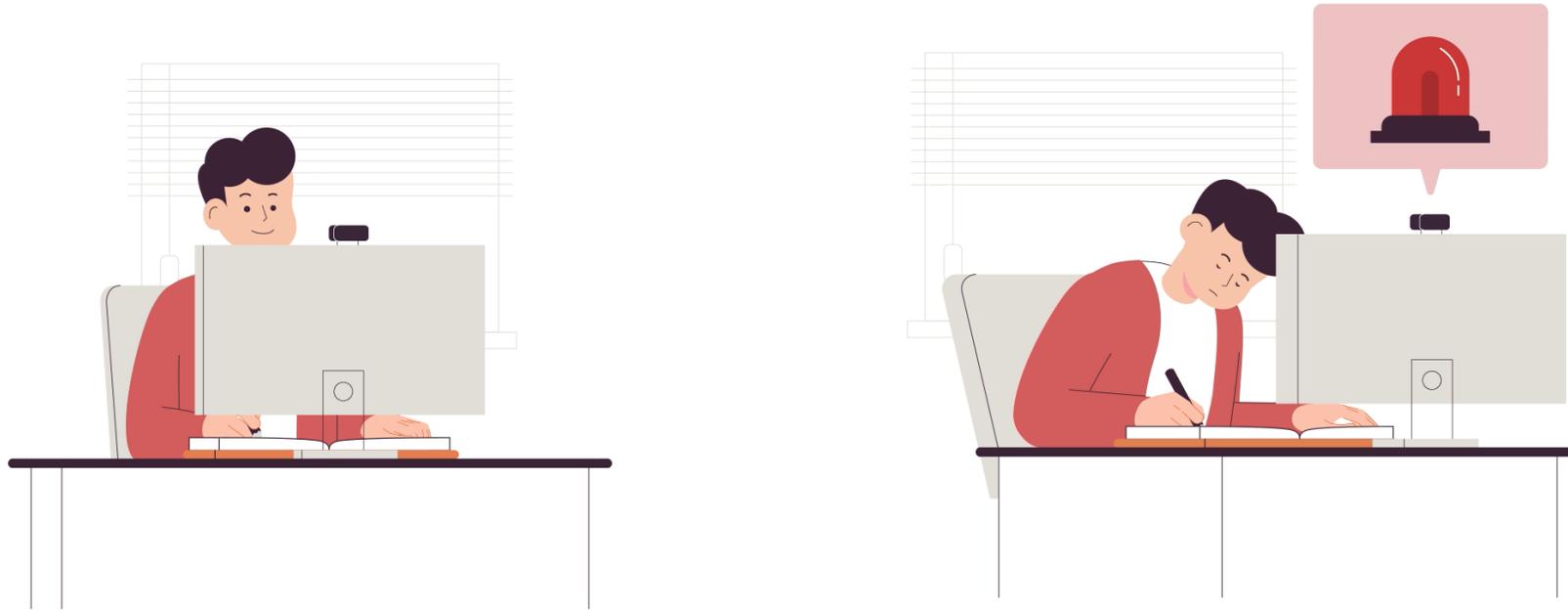
SDK가 생성한 기초 데이터(Raw data)는 사용자의 얼굴형태 값과 시선 좌표(x,y)이며, 이를 응용하여 다양한 데이터를 생성해 낼 수 있습니다.

얼굴 미인식 (Face missing)	사용자의 얼굴이 디바이스 카메라에 찍히지 않는 상황을 판단 (좌표값 생성 안됨)
화면 밖 응시 (Out of Screen)	사용자의 시선이 디바이스 화면 밖에 머무르는지를 판단
시선 좌표 (x,y)	사용자의 시선이 디바이스 화면의 어느 부분에 위치해 있는지를 알려주는 좌표값 ** FPS(최대 30)에 따라 TimeStamp별로 생성
시선 고정 (Fixation)	사용자의 시선이 디바이스 화면의 특정 부분에 위치하여 1000ms이상 고정되어 있을 때, 생성되는 값
시선 이동 (Saccade)	사용자의 시선이 특정 부분에서 고정되었다가 다른 고정으로 이동할 때, 생성되는 값 (고정값과 고정값 사이)
눈 깜박임 (Blink)	한쪽(좌/우) 또는 양쪽 눈 깜박임 판단 값 (눈 깜박임 정도를 0-1 스케일로 지원 할 예정)
졸음 (Drowsiness)	자체 알고리즘으로 졸음 판단 값 (True/False)
화면 집중도 (Attention Rate)	시선데이터와 화면 밖 응시, 얼굴 미인식, 졸음 등 모든 데이터를 응용하여 계산한 값

SeeSo Edu는 비주얼캠프의 인공지능 시선추적 소프트웨어인 [SeeSo](#)를 교육분야에 활용한 솔루션입니다. 학생의 학습태도를 정량적으로 파악할 수 있도록 하여 인공지능기반의 자기주도학습을 돕습니다.



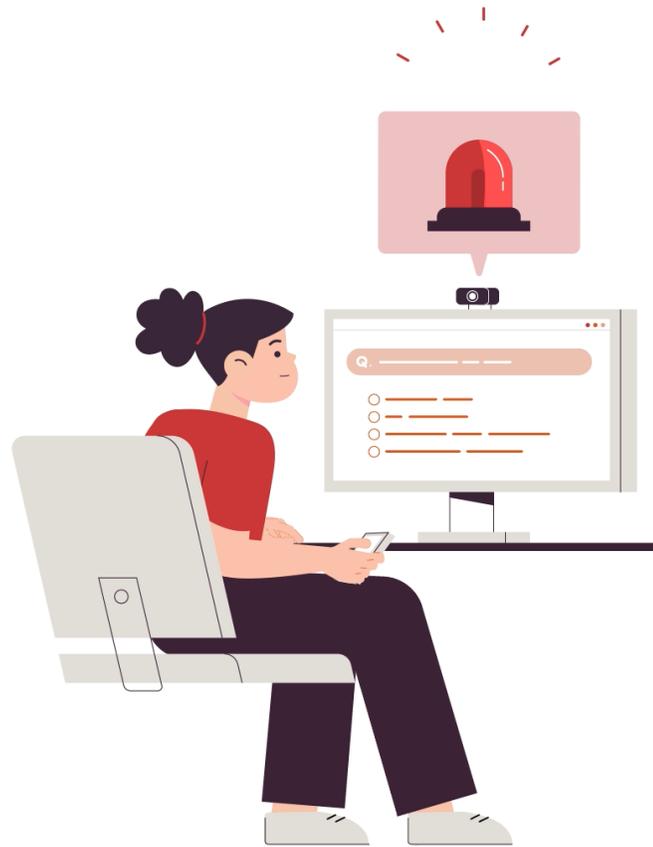
학습 참여자가 화면을 응시하고 있지 않을 때, 부재중일 때, 그리고 바르지 않은 자세로 콘텐츠를 보고 있을 때 등의 상황을 간접적으로 파악하여 알람을 줄 수 있습니다.



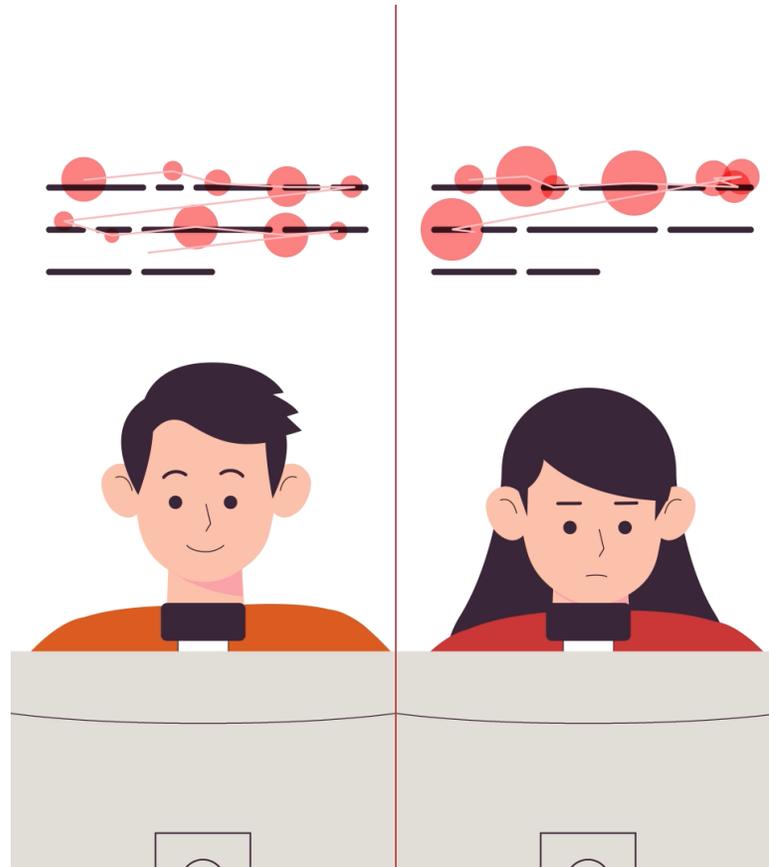
각 학습 참여자가 학습 콘텐츠를 얼마나 집중하여 보았는지 파악할 수 있으며, 더 나아가서는 동일한 콘텐츠를 학습했거나 비슷한 연령 대의 다른 참여자의 집중도와 비교할 수도 있습니다.



온라인 시험을 볼 때, 부정행위가 없는지 판단하여 시험자에게 경고를 주거나 감독관에게 부정행위가 의심되는 시험자 집중 감독을 요청할 수 있습니다.



더 나아가서는 텍스트를 읽는 특정 시선패턴을 기준으로 읽기 능력을 진단하여 더 나은 학습 방법에 대한 대안을 제시할 수 있습니다.



SeeSo Edu는 비대면 학습관리를 위한 다양한 교육용 태블릿에 적용되었습니다.

KYO WON 교원 Red Pen AI 수학



- 2019.3 런칭
- 화면을 보는지 파악
- 학습 태도 코칭

visang M러닝 와이즈 캠프



- 2020.11 런칭
- 자세 코칭
- 화면 집중도 파악
- 학습 몰입도 리포트

LG U+ 초등나라



- 2020.12 런칭
- 화면 응시여부 파악
- 화면 집중도 파악
- 집중도 리포트

비주얼캠프는 인공지능 시선추적기술으로 더 좋은 교육환경을 만들기 위해 국내 최고의 교육기업들과 파트너십을 맺고 있습니다.

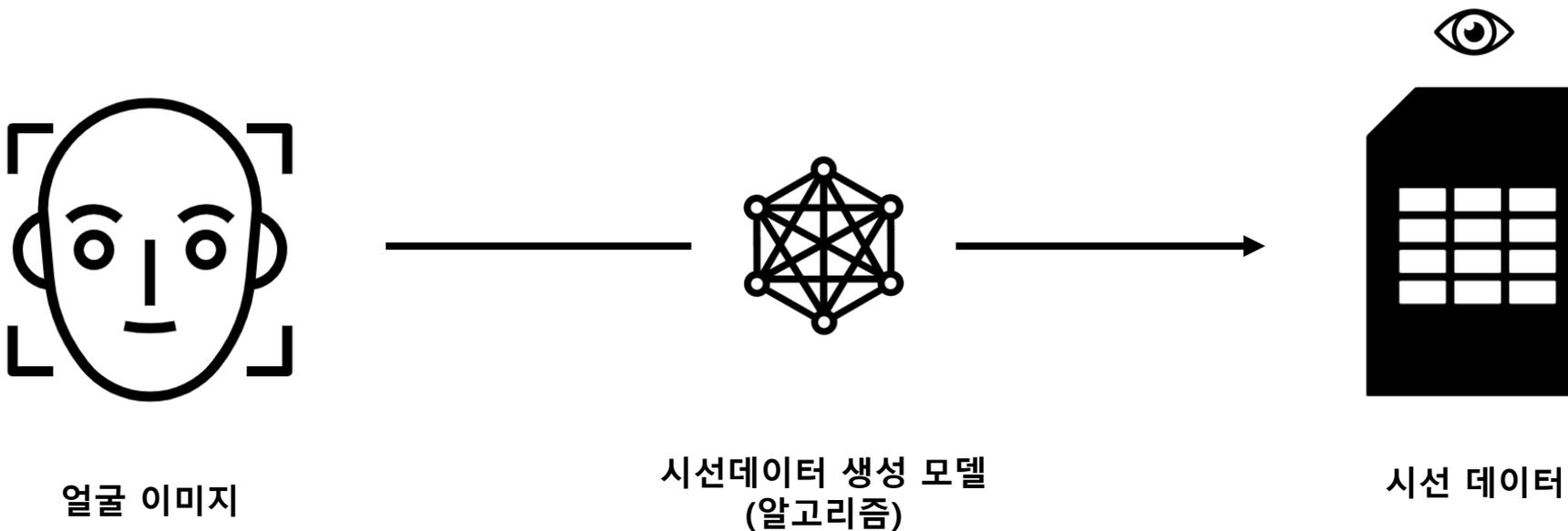




- 담당자: 박대흠 과장
- 이메일: danpark@visual.camp
- 전화: 010-9251-5966

감사합니다.

비주얼캠프의 소프트웨어는 실시간으로 사용자의 **얼굴 이미지**에서 정보를 추출하여 **시선 데이터**로 계산해줍니다. 모든 연산 프로세스는 사용자의 디바이스에서 처리됩니다.



프라이버시 이슈

- SeeSo SDK는 실시간으로 캡처한 사용자 얼굴이미지를 바로 시선데이터(익명의 수치값)로 변환하기 때문에 별도로 얼굴 이미지를 저장하지 않습니다.
- 시선데이터는 행동데이터로 사람을 특정할 수 없는 데이터이기 때문에 민감한 개인정보로 취급되지 않습니다.
- 다만, 사용자가 앱에서 시선추적기능을 사용하기 위해서는 1) 카메라 사용 허가 2) 초기 시선 인식 과정(Calibration)을 거치기 때문에 사용자 경험(User Experience)측면에서 충분한 사전 가이드가 필요합니다.
- 또한, 고객사(개발자)에서 추후 분석을 위해 별도의 서버에 시선데이터를 저장하는 경우, 데이터 수집 및 저장에 대한 고지도 필요합니다. ([개발자 정책 참고](#))

