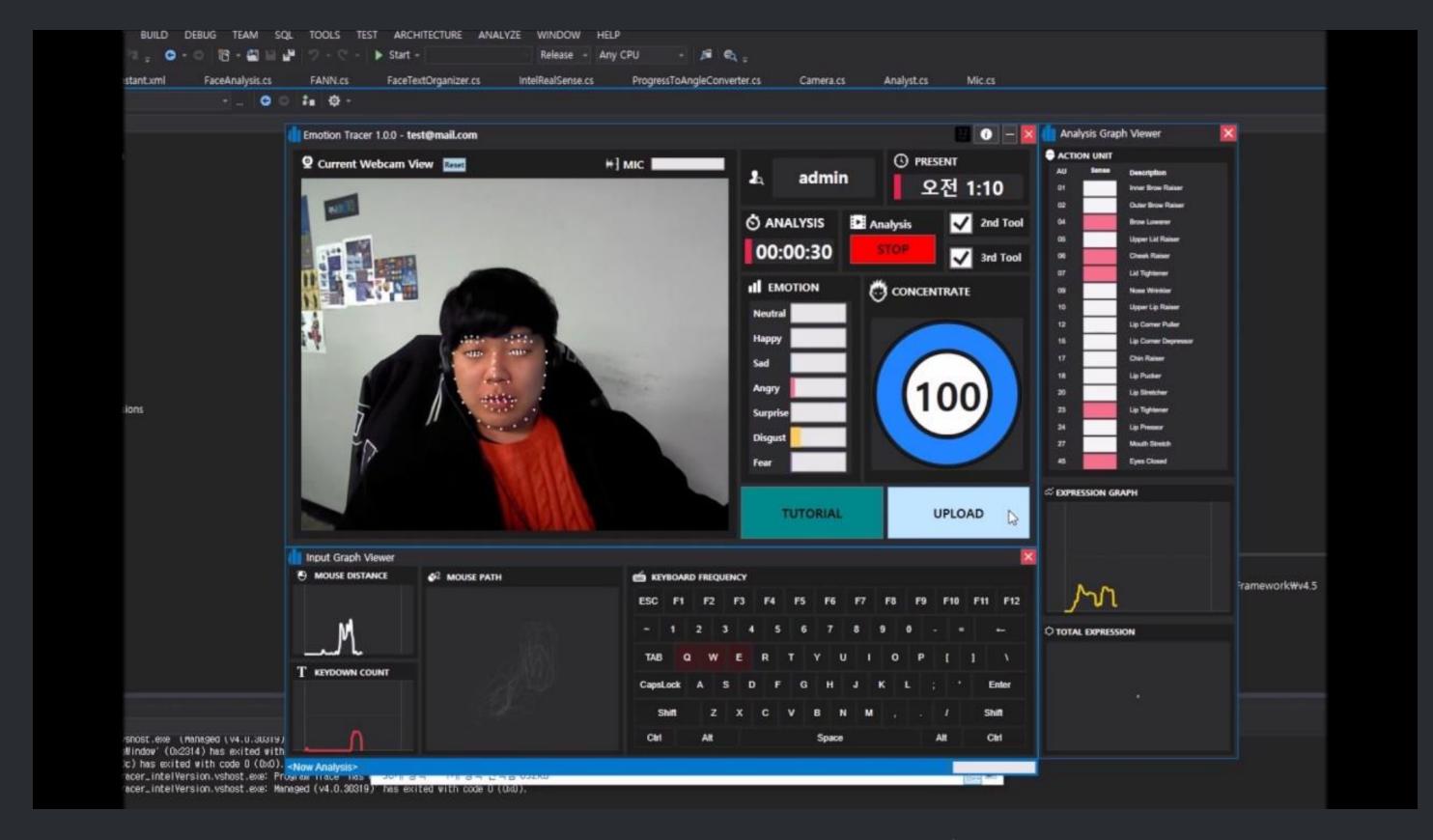
开트岩리 오

2017.12.26 홍익대학교 EGLab, "감성분석기술" JTBC 특허기술이전

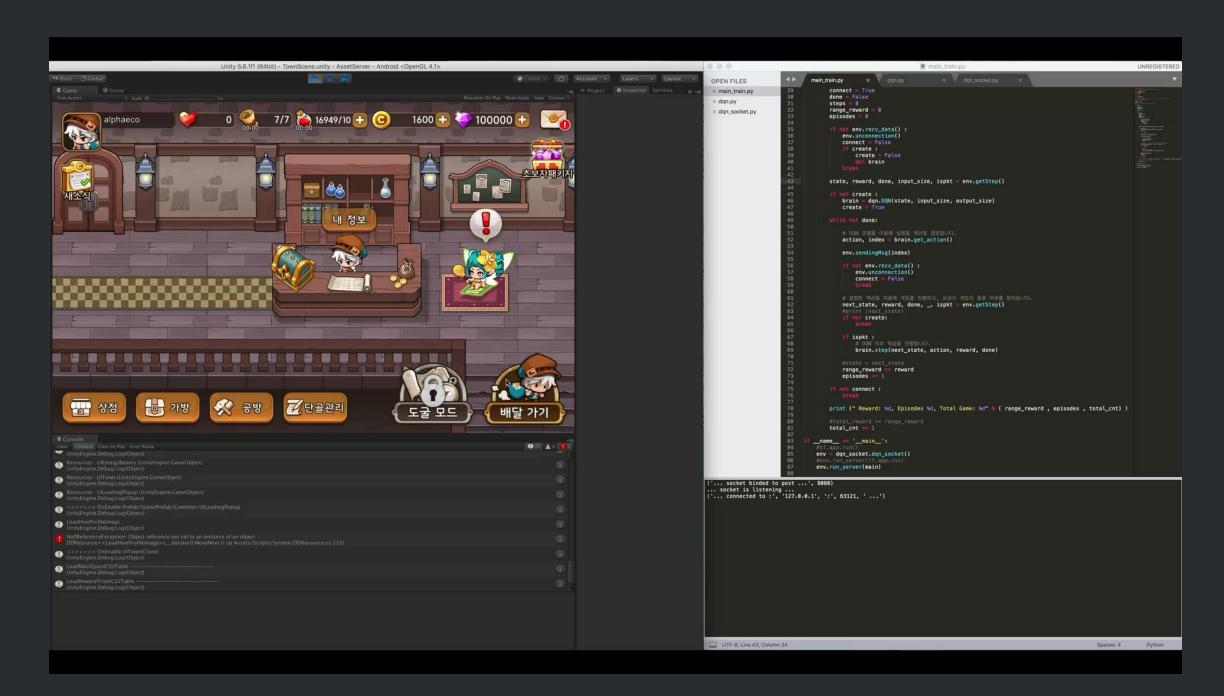


Emotion Tracer 툴 및 GCP 기반 데이터 결과 확인 연동서비스

- 얼굴 표정 분석기, <u>Emotion Tracer</u>
- 생체 신호 탐지기, Emotion Insole

2017.07 ~ 2017.12 Com2us,

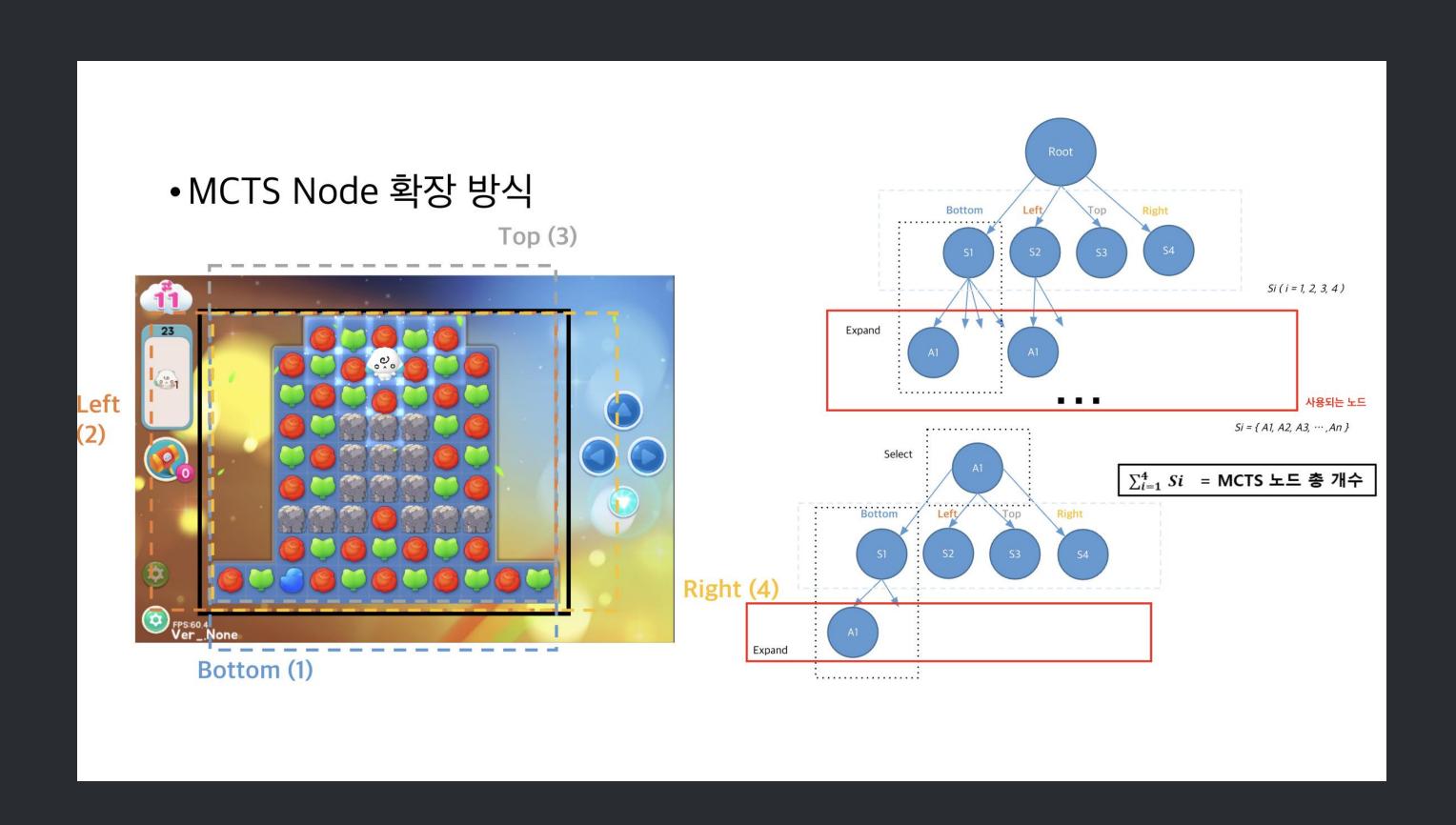
"던전 딜리버리" 강화학습 에이전트 적용 테스트



- 게임에 AI 기술 적용을 위한 탐색 및 가능성 타진
- Tensorflow로 작성된 강화학습 모델 설계 및 소켓 통신을 이용한 게임 적용
- Gridmap 을 이용한 환경정보, Action Decision을 위한 DQN 모델 적용

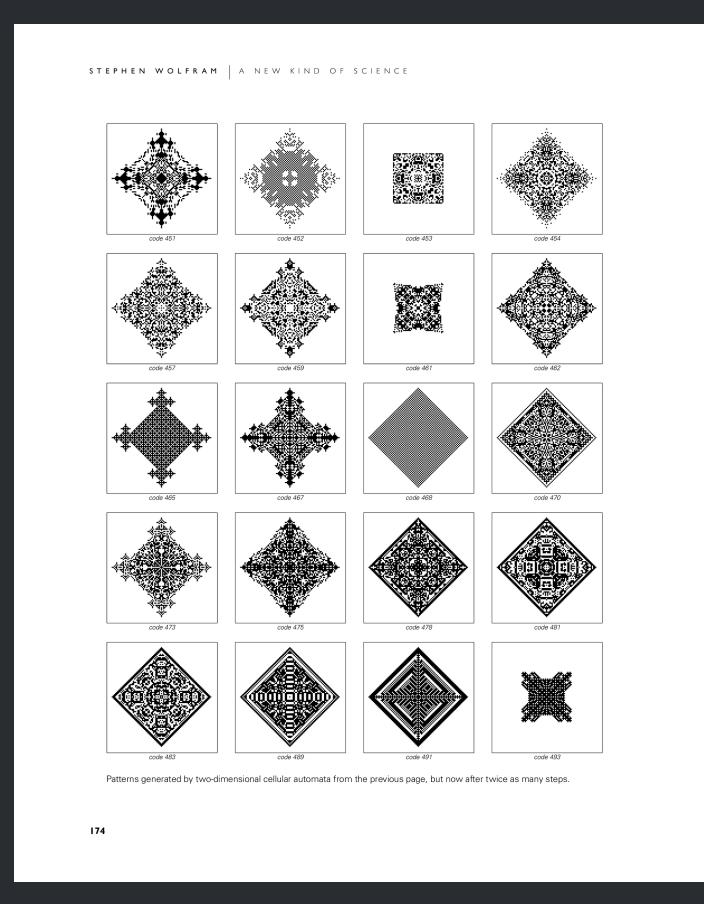
던전딜리버리 학습 시스템 구축 (Server-Client)

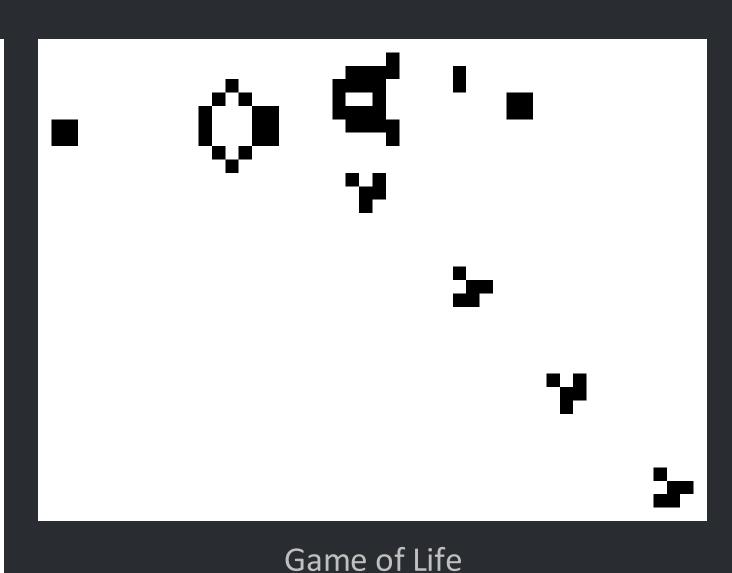
2018. 03 ~ 2018.09 NC SOFT, MCTS(Monte Carlo Tree Search)기반 3-Match 퍼즐 게임 난이도 평가 Agent 개발



- 3-Match 게임의 난이도를 시뮬레이션 기반으로 평가하기 위한 Agent 개발
- MCTS 기능 구현 및 게임 로직에 Agent 적용
- 가속화 및 난이도 평가 결과 도출

2018. 10 ~ 2021. 03 NC SOFT, CA(Celluala Automata)기반 3-Match 퍼즐게임 난이도 생성기 개발





Generator

z

Generator

Fake

Real

- CA 기능 구현 및 CA 기반 Generator 개발
- CA Generative Combination 을 제안하여 Corelationship pattern 개선
- GAN (Generative Adversarial Networks) 모델 학습데이터로 활용

Patterns by CA GAN

2024.07 ~ 2024. 08 개인프로젝트, 추리게임용 온 디바이스 SLM Chatbot 경량화 및 런타임 최적화

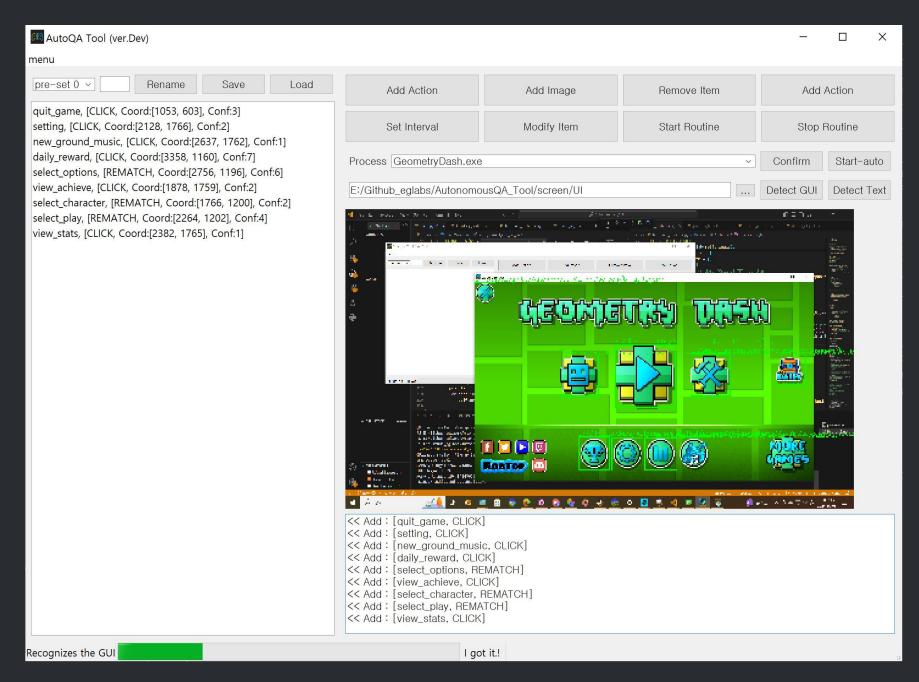
```
PeftModelForCausalLM(
  (base_model): LoraModel(
    (model): GPTNeoXForCausalLM(
      (gpt_neox): GPTNeoXModel(
        (embed_in): Embedding(30080, 2048)
        (emb_dropout): Dropout(p=0.0, inplace=False)
        (lavers): ModuleList(
          (0-23): 24 x GPTNeoXLayer(
            (input_layernorm): LayerNorm((2048,), eps=1e-05, elementwise_affine=True)
            (post_attention_layernorm): LayerNorm((2048,), eps=1e-05, elementwise_affine=True)
            (post_attention_dropout): Dropout(p=0.0, inplace=False)
            (post_mlp_dropout): Dropout(p=0.0, inplace=False)
            (attention): GPTNeoXSdpaAttention(
              (rotary_emb): GPTNeoXRotaryEmbedding()
              (query key value): lora.Linear(
                (base_layer): Linear(in_features=2048, out_features=6144, bias=True)
                (lora_dropout): ModuleDict(
                  (default): Dropout(p=0.1, inplace=False)
                (lora A): ModuleDict(
                  (default): Linear(in_features=2048, out_features=8, bias=False)
                (lora_B): ModuleDict(
                  (default): Linear(in_features=8, out_features=6144, bias=False)
                (lora_embedding_A): ParameterDict()
                (lora_embedding_B): ParameterDict()
                (lora magnitude vector): ModuleDict()
              (dense): Linear(in_features=2048, out_features=2048, bias=True)
              (attention_dropout): Dropout(p=0.0, inplace=False)
            (mlp): GPTNeoXMLP(
              (dense_h_to_4h): Linear(in_features=2048, out_features=8192, bias=True)
              (dense_4h_to_h): Linear(in_features=8192, out_features=2048, bias=True)
              (act): GELUActivation()
        (final_layer_norm): LayerNorm((2048,), eps=1e-05, elementwise_affine=True)
      (embed_out): Linear(in_features=2048, out_features=30080, bias=False)
```

```
/Users/jangyoung/Documents/Github/LiarHeart/Assets/StreamingAss
Special tokens have been added in the vocabulary, make sure t
model completely loaded
실행 시간: 11.57147 초
클라이언트와 연결을 대기합니다...
클라이언트가 연결되었습니다. 주소: ('127.0.0.1', 61251)
<socket.socket fd=5, family=2, type=1, proto=0, laddr=('127.0.0</pre>
받은 답변: Shinyooyoung!@#$$#@!신유영 오후6시 이후로 뭘 하고
답변 생성중
character: Shinyooyoung
questionText: 신유영 오후6시 이후로 뭘 하고 있었지?
<startoftext>이 름 :신 유 영
질문: 신유영 오후 6시 이후로 뭘 하고 있었지?
답변:
생성된 전체 텍스트: <startoftext>이름:신유영
질문: 신유영 오후 6시 이후로 뭘 하고 있었지?
답 변 : 집 에 서 . . . . . . 쉬 고 있 었 어 요 . . . . . . 심 란 했 어 요 . . . . . .
감정: 감정없음
생성된 답변: 집에서 ..... 쉬고 있었어요 ..... 심란했어요 ...
생성된 감정:감정없음
실행 시간: 12.23388 초
 자동저장
             취조록 신유영.doc
         신유영 오후6시 이후로 뭘 하고 있었지?
   김 유 한
         집에서...... 쉬고 있었어요...... 심란했어요......
   신 유 영
 질문을 입력해주세요.
 취조록_신유영.doc
```

- Polyglot-kr-1.3B 을 PEFT LoRA 학습
- LLM Python server 경량화를 위한 batch 로 분리 및 구조 설계
- Application service 를 위한 CPU 추론 모델 ONNX exporting

추리게임에 적용된 화면

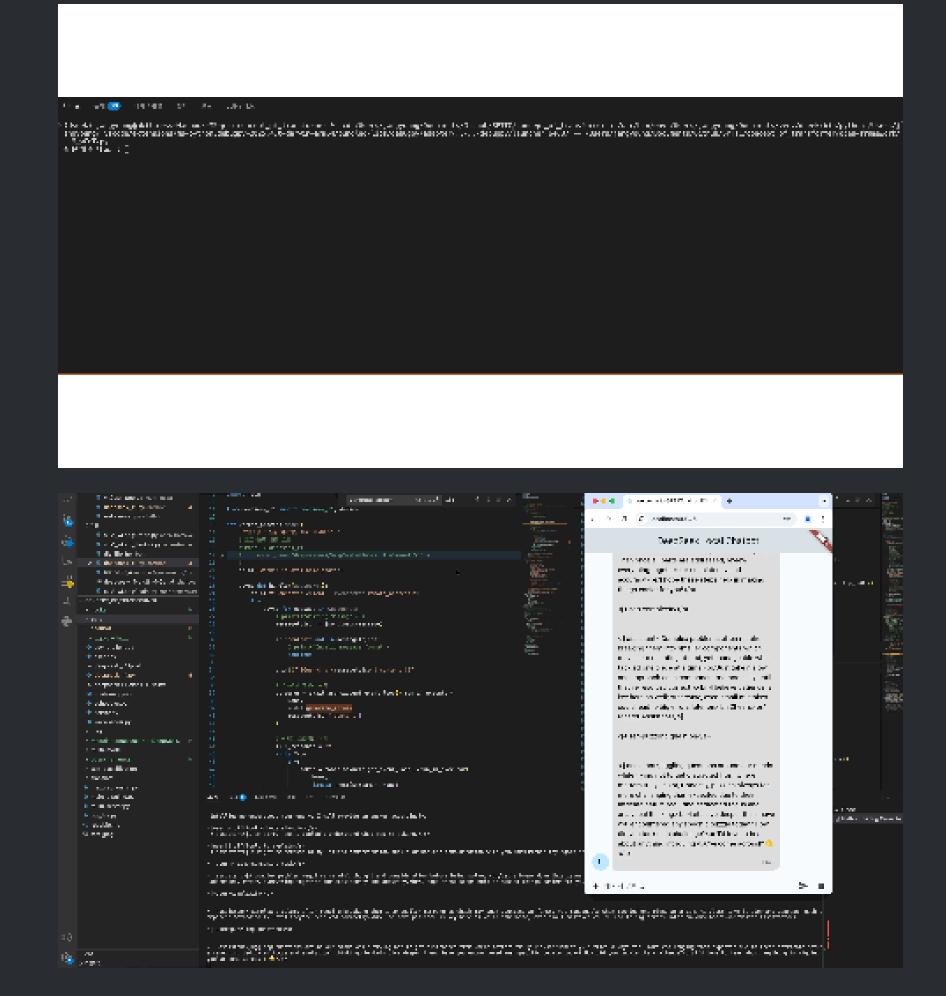
2024. 08 ~ 2024. 09 개인 프로젝트, 이미지 기반 시스템 독립적 AutoQA Tool



AutoQA Tool 동작 화면

- OpenCV 기반 Multi-Scale Template Matching 알고리즘 적용
- Thread Pool (GIL) 이용한 속도 최적화 및 Window Handler 적용한 Macro 기능
- Keras OCR 적용
- Fine-tune DETR 적용
- Fine-tune Yolov7 적용
- (~현재) VLM 모델을 이용한 Context 오류 탐지 리포트 기능추가

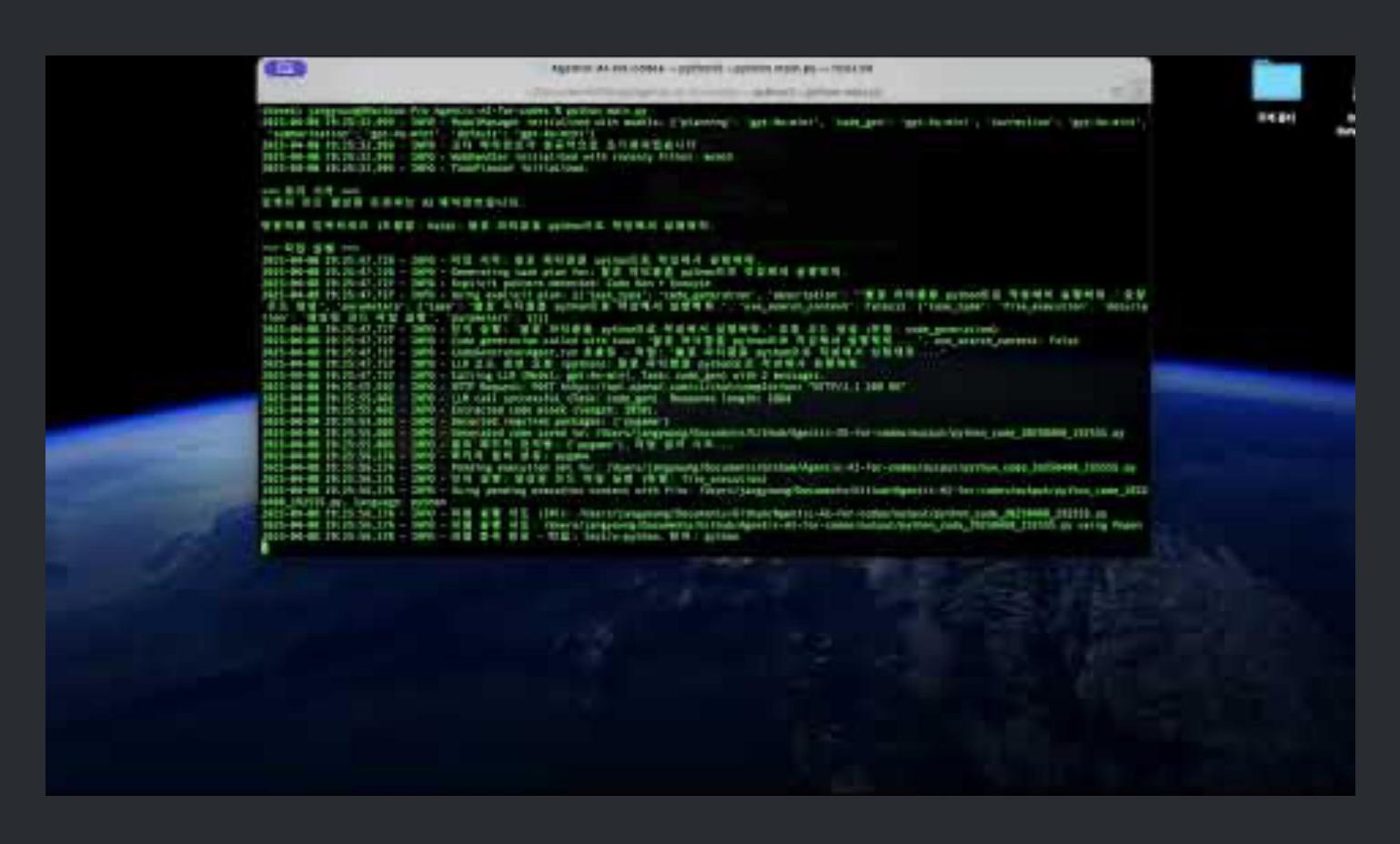
2025. 01 ~ 2025.02. 개인프로젝트, SLM 기반 온 디바이스 에이전트 시스템 구축 프로젝트



Flutter 채팅 기능 구현 및 모델 테스트

- DeepSeek R1 Distil Qwen 1.5B, TinyLlama, DistilBERT 등 모델 및 LlamaIndex, LangChain, LangGraph , CoT 적용 테스트 완료
- MCP(Model Context Protocol) 을 활용한 Agentic Al 기술 테스트
- Flutter 챗팅 Client 환경 구성

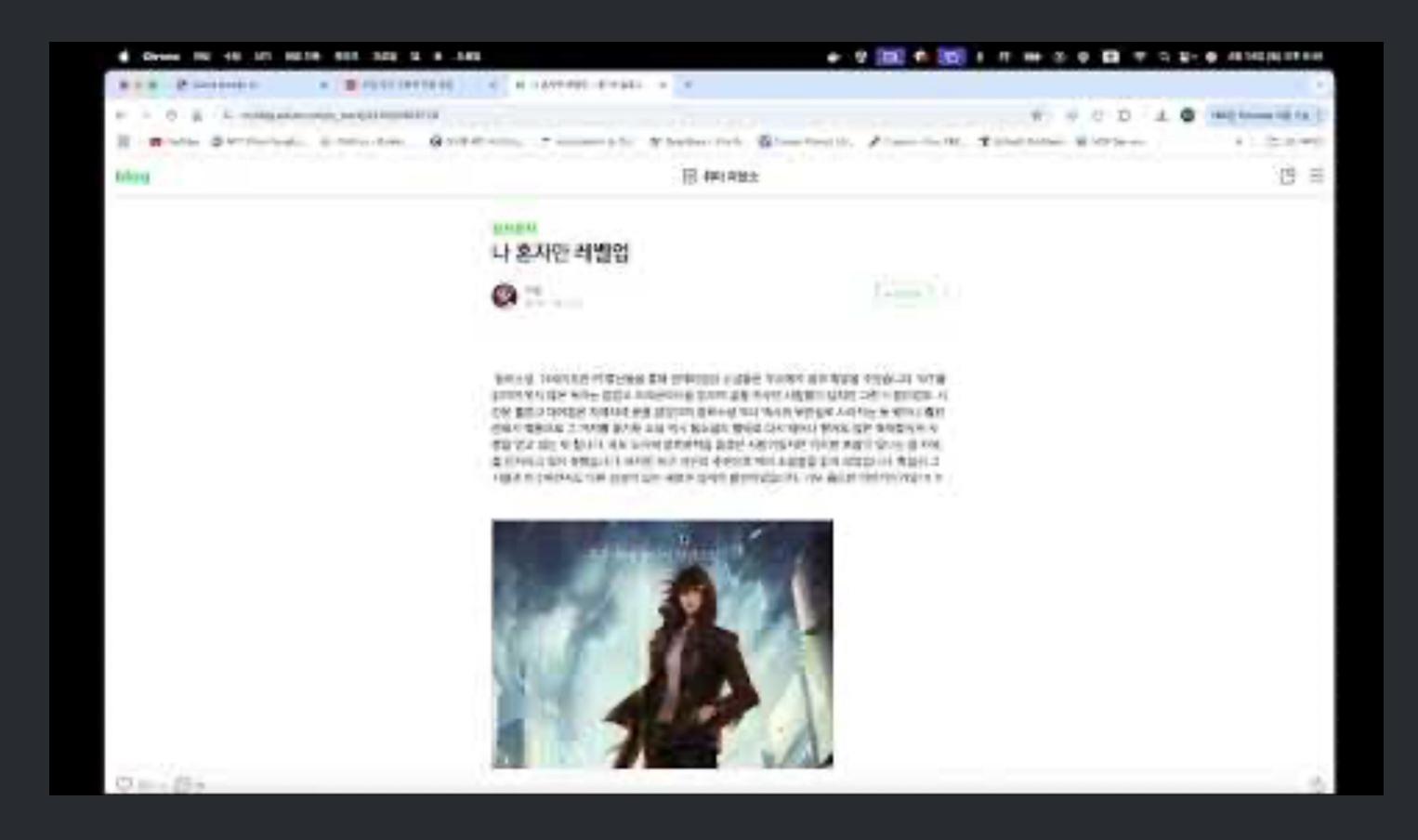
2025. 02 ~ 2025.03. 개인프로젝트, LLM 기반 Agentic AI – 코딩&웹 검색 : 바이브 코딩



- LLM 기반의 Smol Agent 구조 활용 (OpenAl GPT API)
- Agentic AI의 Agent 기능 구현
- 언어별 코딩 파일 생성 및 실행 기능 구현, 구글 검색 기능 구현

코드&웹 검색 에이전틱 AI

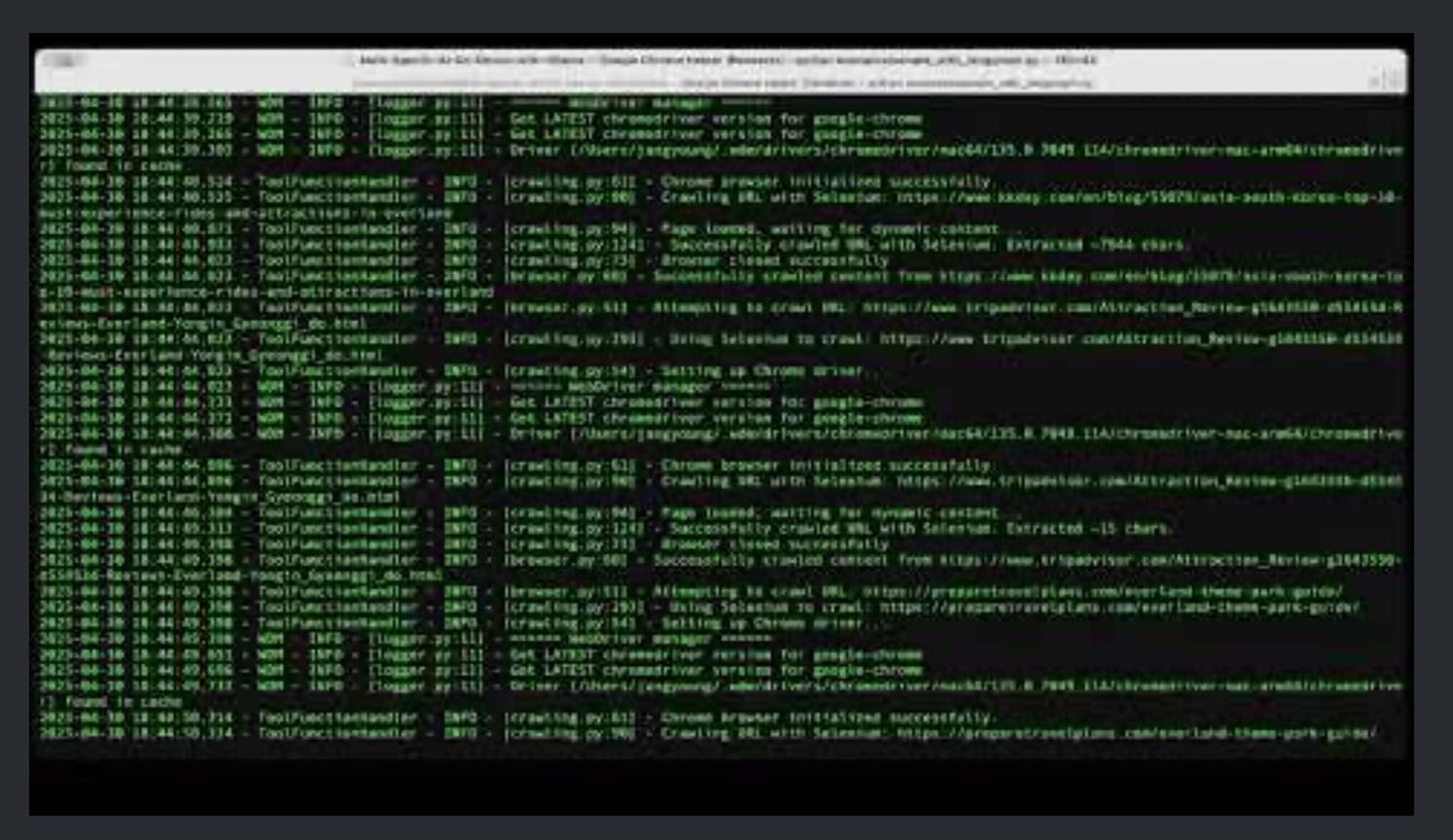
2025. 03 ~ 2025.03. 개인프로젝트, LLM 기반 Game Design Agent 개발

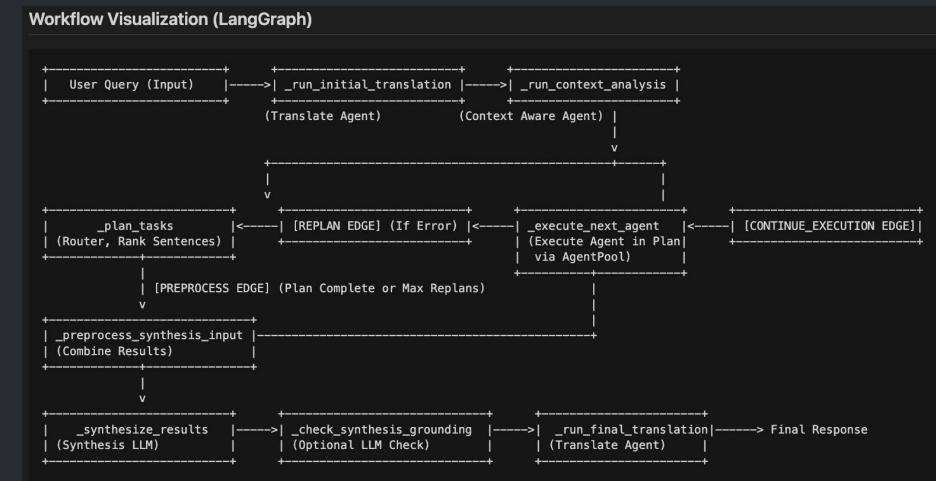


- ChatGPT API 를 활용한 Vive Game Design Agent 개발
- ColBERT 기반의 Embedding 를 활용한 Score 기반 Chunk, Qdrant VectorDB
- Task Planning 을 통한 Task Role (기획,시스템,밸런스,이벤트,시나리오) 동작
- Document(pdf,word,excel,pdf, pptx), Crawling 의 Function Calling

시나리오 데이터(링크,문서)로부터 게임기획서(컨텐츠,시스템,밸런스,이벤트,시나리오) 제작 에이전트

2025. 04 ~ 2025.05. 개인프로젝트, 지능형 Multi-Agentic Al framework with Ollama, LangGraph & PraisonA





- 온 디바이스 Ollama 서버, praisonaiagens 를 이용한 multi-agents Workflow process
- Knowledge Graph 기반의 Sementic Routing
- MCP(Model Context Protocol), Function Calling(Crawling) Handler