|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 정장영 | | | | | |
|  | | | | | |
| OBJective  AI 기술의 핵심 모델인 Deep Learning 과 융합한 실용적인 어플리케이션을 개발하기 위한 연구에 관심이 많습니다..  strength  Self-motivated  Flexibility  Solving complex problems  Results driven  E-Mail  akillness38@gmail.com  Website  [*https://akillness.github.io*](https://github.com/akillness)  [*https://github.com/akillness*](https://github.com/akillness)  Ph.d student  Jul 2024 – Present  NC SOFT  Mar 2018 – Jul 2024  ( ~ 6 years 4 months )  Com2us  Oct 2016 – Feb 2018  (~ 1 years 6 months ) |  | skills |  | |
|  | |
| Programming languagePython, C/C++, C#, Objective-C, Dart, JS, SQLOpensourcePytorch, Tensorflow, Numpy, Pandas, Skitlearn, OpenCV, DirectSDK, WinAPI, Linux, Bootstrap, JQuery, PyQtTOOLS Visual Studio, VS Code, Android Studio, VIM, XCODE, Editplus, Matlab, GCP, AWS, Blender, Unity3D, Unreal4, Github | | |
| education |  | |
|  | |
| Sep 2024 - presentPh.D Student in Game Engineer | Hongik UniversityAUG 2014 - AUG 2016Master of Science in Game Engineer | Hongik UniversityMAR 2007 - FEB 2014Bachelor of Science in Game Engineer | Hongik University | | |
| Experience |  | |
|  | |
| Mar 2025 – presentLocal GPT 모델 탐색 및 Chatbot Service System 구축작업 ▪ GPT 모델 Deepseek V3 선정 및 Deepseek R1 distill 1.5B 로컬테스트 작업  ▪ Pre training 시스템을 위한 PEFT 코드 구현 작업  ▪ Socket 및 Web Socket Server Multi-Process Python 코드 구현  ▪ Flutter를 이용한 Web Client Dart 코드 구현  ▪ Post training 시스템 탐색 및 IMPALA, A2C, A3C, ACER 등 강화학습 Cartpole 환경 프로젝트 구현 및 정리 작업  ▪ GPT Chatbot Web Service 구현을 위한 모델 구조 분리 및 서버 시스템 구축  ▪ DB 구축 및 Cloud Computing 인프라 구축 SEP 2024 – MAR 2024이미지 기반 Playing AutoQA Tool 기능 개발 ▪ Pyqt5 기반의 GUI, OpenCV 기반의 Multi-Scale Template Matching 적용  ▪ 속도 개선을 위한 Multi-thread pool (GIL) 적용  ▪ 매크로 기능 적용을 위한 Pywinauto 를 이용한 Process Handler 적용  ▪ GUI Context 추출 기능 적용을 위한 Keras-ocr 적용  ▪ 플레이 검증을 위한 Fine-tuning DETR(Detection Transformer) 적용 테스트  ▪ 플레이 영상 검증을 위한 Fine-tuning Yolov7 적용 Jul 2024 – AUG 2024추리게임용 LLM Chatbot 경량화 및 런타임 최적화 ▪ Polyglot-kr-1.3B 을 PEFT LORA 학습  ▪ LLM Python server경량화를 위한 batch 로 분리 및 구조 설계 최적화  ▪ UnityApplication service를 위한 CPU 추론 모델 ONNX exporting 최적화 Jun 2022 – dec 2023Digital Double Facial 4D Scan 및 4D HMC Mesh Low-poly 프로세스 구축 ▪ 4D Scan Mesh Low-poly를 위한 Faceform(구, R3DS) 시스템 파이프 라인 최신 버전 업데이트  ▪ 4D HMC( Head Mount Camera ) Mesh Low-poly를 위한Faceform 시스템 파이프라인 구축 Mar 2022 – Jun 2022Camera Calibration 자동화를 위한 Robot Arm 프로그래밍 ▪ Camera Calibration Checker board 촬영용 RobotArm 사용목적  ▪ 5개 actuator 로 구성된 Dynamixel Openmanipulator-x 시리얼 통신 구현 ( python, C# ) oct 2021 – mar 2022Digital Twin Facial 4D Scan Mesh Low-poly 프로세스 구축 및 Postprocessing ▪ 4D Scan Mesh Low-poly 처리를 위한 R3DS ( Russia 3D Scan ) Solution파이프라인 시스템 구축  ▪ 4D Scan Mesh Low-poly 대용량 처리 시스템 파이프라인 구축 및 후처리 결과 출력  ▪ UV 기반 topology registration/reordering 을 위한 python 코드최적화 Mar 2021 – oct 2021CA (Cellular Automata) 기반 Match-3 퍼즐 게임 Level Generator Web 서비스 개발 ▪ MATCH-3 Level generator 의 적극적인 사용자 테스트 목적  ▪ Python flask 를 이용해 학습된 GAN model 의 결과물을 Web client 상의 parameter조정을 통해 낱개 및 \*.zip 형태로 생성 결과물을 다운로드 하는 기능 제공 oct 2019 – mar 2021CA (Cellular Automata) 기반 Match-3퍼즐 게임 Level Generator 개발 ▪ 절차적 컨텐츠 생성 방법을 이용해 Match-3 Level Generator를 기획에 활용하기 위함  ▪ CA ( Cellular Automata ) 기능 구현 및 CA 모델 기반Level Generator 개발  ▪ CA Generative Combination 을 제안하여 더욱 다양한 pattern 으로 성능개선  ▪ GAN(Generative Adversarial Networks) 모델의 학습데이터 활용 mar 2018 – sep 2019MCTS (Monte Carlo Tree Search ) 기반 Match-3 퍼즐 게임 난이도 평가 Agent 개발 ▪ Match-3 퍼즐 게임의 난이도를 시뮬레이션 기반으로 평가하기 위한 agent 개발  ▪ MCTS ( Monte Carlo Tree Search ) 기능 구현 및 게임 Agent 로직에 적용  ▪ 가속화 및 Level 난이도 평가 결과 유의미한 결과 도출 jul 2017 – dec 2017“던전 딜리버리” 인 게임 강화학습 에이전트 적용 테스트 ▪ 개발된 게임에 AI 기술을 적용 가능할지 탐색 및 연구 목적  ▪ Tensorflow 기반 강화학습 모델 설계 및 소켓 통신을 이용해 게임에 적용  ▪ 게임 환경을 학습 환경으로 Gridmap 설계 및 Action 예측 모델에 DQN ( Deep Q-Network ) 적용  ▪ 환경 정보와 Action 을 수행하기 위한 Unity3D 와 Python 플랫폼간 Client-Sever Network 구성 및 학습 진행 apr 2017 – jul 2017개발 협업 프로세스 노하우 제공을 위한 개발자 공유 사이트 Issue Tracking 개발 ▪ 개발 협업 프로세스 제공을 위한 개발자 공유사이트 Stack overflow 와 같은 기능을 제공하는 인하우스 웹 서비스 개발  ▪ MVC ( Model View Controller ) Pattern의 Code Igniter(CI) framework 와 WYSIWYG editor Summer note, DB(Mysql), ajax 기능을 이용하여 개발 jan 2017 – apr 2017기타 인 하우스 웹 사이트 관리( Front-Backend / DB ), 사내 해커톤 2종 Unity3D 게임개발nov 2016 – jan 2018신입/경력 채용 사이트 관리 및 진행 보조, 모바일 관련 개발/최적화 기술관련R&D, 개발 종료 된 모바일 게임 서비스 유지 보수 | | |
|  | patent | |  |
|  |
|  | Aug 2019 – Dec 2020게임 난이도 결정 방법 및 장치 | (관련 특허번호 : 10-2195-4710000)Nov 2017 – Dec 2017감성 컴퓨팅 장치 및 그 동작 방법 | (관련 특허번호 : 10-2017-0009076) | | |
|  | activities |  | |
|  | |
| DEC 20. 2024[IEEE RAAI2024 Conference](https://www.raai.net/) | Poster, “Image-Based Game Quality Assurance Automation Process”Apr 17. 2023NC Research AVATAR [*홍보영상*](https://youtu.be/-pzlWL-nwio?si=HjVOIB9lAXELixp3)Apr 28. 2020NCDP2020 “MATCH-3 퍼즐게임 난이도 생성기 개발” 발표Jan 2019 – Dec 2022[*NCFellowship*](https://about.ncsoft.com/news/article/nc-fellowship-ai-0916) 운영관리Dec 2017JTBC 예능 프로그램 *“*[*이론상 완벽한 남자*](https://youtu.be/6zavoK8Jv_s?t=5)*”* 관련 특허 기술 이전Mar 15. 2017감성 분석 플랫폼 [*EmotionTracer 기사*](http://m.ohmynews.com/NWS_Web/Mobile/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002307560)Jan 28. 2016“연애센서” HCI APP MARKET 장려상 수상Jan 28. 2016정장영, 김영빈, 이상혁, 강신진, “[게임 플레이 분석을 위한 얼굴 표정량 변화 탐지 시스템](https://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE06645430)”, HCI Korea, 2016.Dec 10. 2015Y. B. Kim, S. J. Kang, S. H. Lee, J. Y. Jung, H. R. Kam, J. Lee, Y. S. Kim, J. S. Lee and C. H. Kim, [*“Efficiently Detecting Outlying Behavior in Video-Game Players”*](https://peerj.com/manuscripts/5577/), PeerJ, 2015 (SCI-E).Nov 12. 2015 – nov 15. 2015  감성 분석 플랫폼 [EmotionTracer G-star *전시 인터뷰*](http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=146704) | | |
|  |  |  | |
|  | |
|  | | |