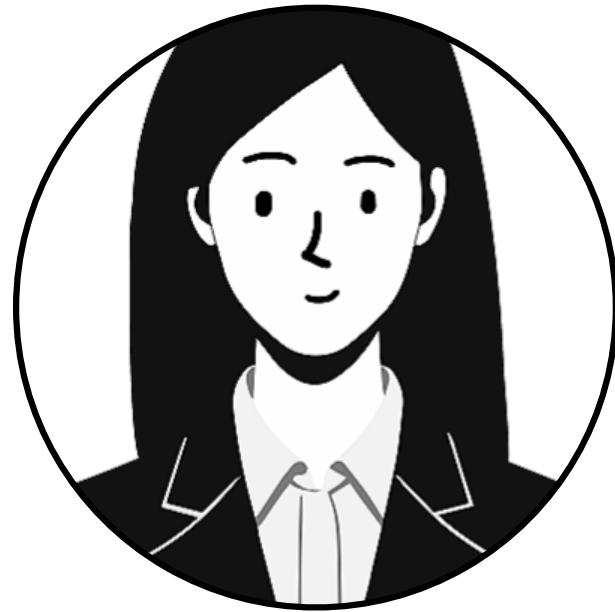


전공 소개서





PROFILE

Name

CONTACTS

Phone

E-mail yeaen2599@gmail.com

Github github.com/annyie52

EDUCATION

2023.03~2025.02 한양대학교 비즈니스인포매틱스학 석사

2018.03~2023.02 한양대학교 경제금융학 (복수 전공 빅데이터융합전공)

2015.03~2018.02 수원외국어고등학교 영어과 (제2외국어 러시아어)

COURSES

2023-1 기계학습과인공신경망 A+

2023-1 계량경제분석과데이터애널리틱스 A+

2023-2 빅데이터를활용한경제및금융문제분석 A0

2023-2 고급데이터마이닝 A+

2023-2 데이터베이스구조와운용 A+

2024-2 데이터마이닝개론 A+

SKILLS

Python

R / STATA

SQL

PROJECT_01

음악 산업
흥행 요소 분석

#텍스트마이닝

#Vision AI

#계량경제분석과데이터애널리틱스

#팀플 1위

작업기간 2023.03~2023.06
참여인원 총 4명
작업 기여도 아이디어 제공 및 Vision AI
분석 수행, 최종 보고서 작성

OVERVIEW

계량경제분석과데이터애널리틱스 강의에서 진행한 IC-PBL+ 프로젝트로 음악 산업 흥행 요소를 비정형 데이터를 활용해서 분석하였습니다. 교수님께서 선
정하신 강의 내 팀플 1위이며 IC-PBL+ Graduate Championship 대회에서 해당 프로젝트로 장려상을 수상하였습니다.

INTRODUCTION

온라인 음악 스트리밍은 최근 10여년 동안 음악을 소비하는 인기 있는 방식이지만 음악 자체의 분석에 대한 분석만 존재하며 음악의 외적 요소(음반 앨범 커
버, 노래 가사의 감성, 뮤직비디오 등)에 대한 분석은 미비라인 음악 스트리밍은 최근 10여년 동안 음악을 소비하는 인기 있는 방식이지만 음악 자체의 분석에
대한 분석만 존재하며 음악의 외적 요소(음반 앨범 커버, 노래 가사의 감성, 뮤직비디오 등)에 대한 분석은 미비하다. 이에 텍스트마이닝과 Vision AI를 활용
하여 음악의 흥행에 외적 요소가 영향을 미치는지 분석하였다.

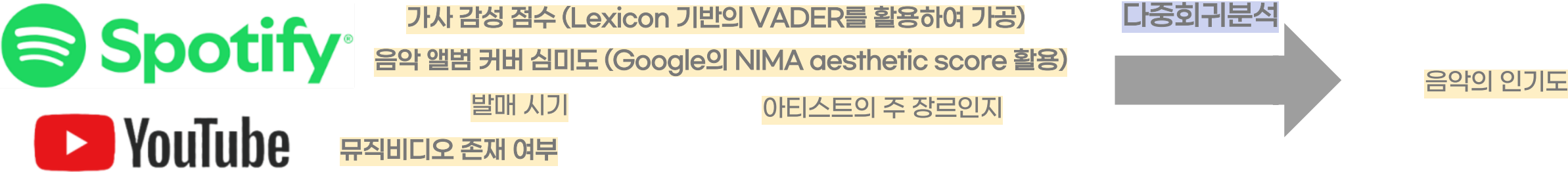
HYPOTHESIS

- H1: 음악 가사의 감성 점수는 음악 흥행에 영향을 미칠 것이다.
H2: 음악의 외적 요소는 음악 흥행에 영향을 미칠 것이다.
H2-1) 음악의 앨범 커버 심미도는 음악의 인기도에 영향을 미칠 것이다.
H2-2) 음악의 뮤직비디오 존재 여부는 음악의 인기도에 영향을 미칠 것이다.
H2-3) 타 아티스트와 콜라보 여부는 음악의 인기도에 영향을 미칠 것이다.
H2-4) 음악의 발매 시기는 음악의 인기도에 영향을 미칠 것이다.
H2-5) 음악의 장르와 아티스트의 주 장르가 일치하는지 여부는 음악의 인기도에 영향을 미칠 것이다.

DATA

- 음원 스트리밍 최대 플랫폼인 Spotify API 활용
- 종속변수: Spotify에서 제공하는 음악의 인기도 지표
 - 독립변수: Spotify API 가공 및 유튜브 뮤직비디오 데이터

MODEL



CONCLUSION

- 음악의 흥행을 위해서는 음악의 외적 요소도 고려해야 한다.
- 음악 가사가 긍정적일수록
 - 음악의 앨범 커버가 심미적으로 아름다울수록
 - 음악의 뮤직비디오가 존재할 때
 - 10월에 발매하지 않을 때
- 아티스트 혹은 앨범 제작자는 음악적 성공을 얻을 수 있다.

PROJECT_02

영화 포스터
디자인과
관람객의
심리적 기대
충족에
관한 분석

#데이터마이닝개론

#Vision AI

#그림우월효과

작업기간 2024.09~2024.12
참여인원 총 3명
작업 기여도 Vision AI 분석, 다중회귀분
석 및 결과 정리, 발표

OVERVIEW

데이터마이닝개론 강의에서 진행한 팀 프로젝트로 영화 포스터 디자인과 관람객의 심리적 기대 충족에 관한 내용을 데이터를 활용해 분석하였습니다. 조금 더 정리하면 학술지에 게재할 수 있을 것 같다는 교수님의 피드백을 받고 마무리되었습니다.

INTRODUCTION

영화 산업은 현대 사회에서 가장 중요한 대중문화 콘텐츠 중 하나로 자리잡고 있으며 영화의 흥행 여부는 개봉 초반 성과에 크게 좌우한다. 영화 포스터는 영화의 주제, 장르, 분위기, 그리고 스토리를 시각적으로 전달하는 주요 마케팅 도구로 관객의 관심을 유도하고 영화 선택에 있어 중요한 첫 관문의 역할을 수행한다. 실제로 그림 우월 효과에 따르면 시각적 자료는 텍스트 자료보다 더 빠르고 효과적으로 정보를 전달하는 경향이 있다. 그에 비해 포스터에 대한 정량적 분석은 이루어진 적이 없기 때문에 본 프로젝트에서 장르별 영화 포스터 디자인을 정량적으로 분석하여 관람객들의 기대를 만족시킬 수 있는지에 관한 분석을 진행하였다.

HYPOTHESIS

H1: 영화 장르에 따라 영화 포스터의 이미지적 특징이 관람객의 기대를 충족해 영화의 초반 인기도에 영향을 미칠 것이다.

H1-A) 영화 장르가 SF일 때 영화 포스터의 이미지적 특징이 영화의 초반 인기도에 영향을 미칠 것이다.

- 영화 포스터의 시각적 복잡성이 영화의 초반 인기도에 영향을 미칠 것이다.

- 영화 포스터의 색채 다채로움이 영화의 초반 인기도에 영향을 미칠 것이다.

- 영화 포스터의 대칭성이 영화의 초반의 인기도에 영향을 미칠 것이다.

- 영화 포스터에서 사용된 색상이 영화의 초반 인기도에 영향을 미칠 것이다.

H1-B) 영화 장르가 공포일 때 영화 포스터의 이미지적 특징이 영화의 초반 인기도에 영향을 미칠 것이다.

H1-C) 영화 장르가 판타지일 때 영화 포스터의 이미지적 특징이 영화의 초반 인기도에 영향을 미칠 것이다.

H1-D) 영화 장르가 로맨스일 때 영화 포스터의 이미지적 특징이 영화의 초반 인기도에 영향을 미칠 것이다.

DATA

IMDb 사이트 크롤링 및 KOFIC KOBIS 영화관 입장권 통합 전산망 엑셀 가공

- 종속변수: 영화 초반 관객 수
- 독립 변수: 통제변수(감독의 전 작품 수, 출연진 수, 영화 예고편 개수, 영화 예고편 길이), 영화 포스터의 시각적 복잡성, 영화 포스터의 색채 다채로움, 영화 포스터의 대칭성, 영화 포스터의 심미도, 포스터에 사용된 색상, 영화 장르

MODEL



영화 포스터의 시각적 복잡성, 색채 다채로움, 대칭성
(pyaesthetics complete analysis 활용)
영화 포스터 심미도 (Google의 NIMA aesthetic score 활용)
포스터에 사용된 색상 (python Colorthief 라이브러리 활용)
영화 장르

다중회귀분석



CONCLUSION

영화 포스터에 사용된 색상이 관람객이 그 영화에 심리적으로 기대하는 내용을 예측하는데 도움이 되어 영화 초반 관객 수를 늘리는 거에 도움이 된다.

- 판타지 장르의 미스터리, 권위, 어두움을 검정색에서 신뢰감을 파란색에서 자연, 조화 분위기를 초록색에서 느낄 수 있어서
- 공포 영화에서 위험, 경고 분위기를 검정, 빨간색을 통해 전달할 수 있어서
- 로맨스 영화에서 행복, 희망을 노란색, 평화, 청결을 흰색을 통해 전달할 수 있어서

관련 색상의 포스터를 사용한 영화 초반 관객 수가 많은 편이다.

SCI PAPER

The differential impact of IT investments in the long term: a long-horizon event study

#투자 경영 전략 제시

#event study

#Industrial Management & Data Systems

발행일자 2024. 08.28
참여인원 총 5명
작업 기여도 Fama-French three-factor model을 이용한 결과 분석

OVERVIEW

연구실 출신 박사님들과 공동 작업으로 작성한 SCI 논문으로 경제학에서 사용하는 event study를 경영학 투자 전략에 접목하여 새로운 인사이트를 도출 하였습니다. Python과 STATA를 활용한 데이터 분석을 도맡아 진행했습니다.

INTRODUCTION

본 연구는 기업의 기술 투자가 기업 내 중요한 이슈임을 인지해 IT 투자의 경제적 효과와 그 지속성을 평가하기 위해 기업들이 IT 투자를 발표한 이후의 주가 성과 및 재무 지표가 산업별, 기간별로 장기적인 성과에 어떤 영향을 미치는지를 분석했다. IT 투자의 장기적 효과를 보다 정밀하게 검토하기 위해, Fama-French Three-Factor Model을 주요 분석 도구로 활용했으며 분석의 견고성을 높이기 위해 Buy-and-Hold Abnormal Returns(BHAR)의 통계적 유의성을 측정했다.

HYPOTHESIS

- H1: 기업에서 IT 투자 발표는 장기적으로 시장 가치에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.
- H2: 자체 IT 개발에 투자하면 IT 아웃소싱에 투자하는 것보다 장기적으로 더 높은 AR을 얻을 수 있을 것이다.
- H3: 새로운 IT에 대한 투자는 기존 IT에 대한 투자보다 장기적으로 더 높은 AR을 얻을 수 있을 것이다.
- H4: 보안 관련 투자는 보안 관련이 아닌 다른 관련 투자보다 장기적으로 더 높은 AR을 얻을 수 있을 것이다.
- H5: 데이터 관련 투자는 데이터와 관련되지 않은 투자보다 장기적으로 더 높은 AR을 얻을 수 있을 것이다.
- H6: 제조업 분야의 IT 투자는 서비스업 분야의 IT 투자보다 장기적으로 더 높은 AR을 얻을 수 있을 것이다.

DATA

- 한국의 IT 투자 붐이 시작된 2000년부터 2018년까지 한국에서 일어난 IT 투자 발표 뉴스 데이터를 수집
- 데이터 수집 시 키워드는 '정보 시스템', '시스템 개발', 'IT 아웃소싱', 'SCM', 'CRM', '지식 관리 시스템', '지식 관리', 'ERP', '프로세스 통합', 'EIS', 'VPN', 'OA' 등
- fn guide를 통해 재무 데이터 수집

MODEL

Fama-French Three-Factor Model

$$R_{pt} - R_{ft} = \alpha + \beta_1 MKT_t + \beta_2 SMB_t + \beta_3 HML_t + \epsilon_t$$

Buy-and-Hold Abnormal Returns(BHAR)

$$BHAR_i(t, T) = \prod_{t=1}^T (1 + R_{i,t}) - \prod_{t=1}^T (1 + R_{B,t})$$

CONCLUSION

- IT 투자는 장기적으로 한국 기업들의 시장 성과와 재무적 성과에 긍정적인 영향을 미친다.
- 아웃소싱보다는 자체 개발에 투자하는 기업이 더 높은 성과를 낸다.
 - 제조업에 대한 IT 투자는 서비스업보다 더 높은 성과를 보인다. 이는 제조업에서는 IT 투자가 생산성 증대, 운영 최적화 등 직접적인 경쟁력 강화를 유도할 수 있기 때문으로 추정한다.
 - IT 투자의 영향은 시간이 지남에 따라 달라지며 시장 환경에 따라 성과가 변화할 수 있다.
- 그러므로 기업 내 의사 결정권자들은 시장 환경과 시간적 범위를 고려한 산업 맞춤형 투자 전략을 수립해야 한다.

LINK

<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/imds-08-2023-0591/full/html>

게임의 첫인상이 인기도에 미치는 영향: 인디 게임의 이미지적 특성을 중심으로

- #초반 진입 경험
- #이미지 분석
- #지능정보연구

발행일자 2025.03.31 게재 확정
참여인원 총 1명
작업 기여도 전체 분석

OVERVIEW

석사 졸업 논문 주제로 24년 추계 한국지능정보시스템학회에서 발표 진행 및 지능정보연구 학술지에 투고하여 현재 25년 3월호 게재를 확정받은 상태입니다.

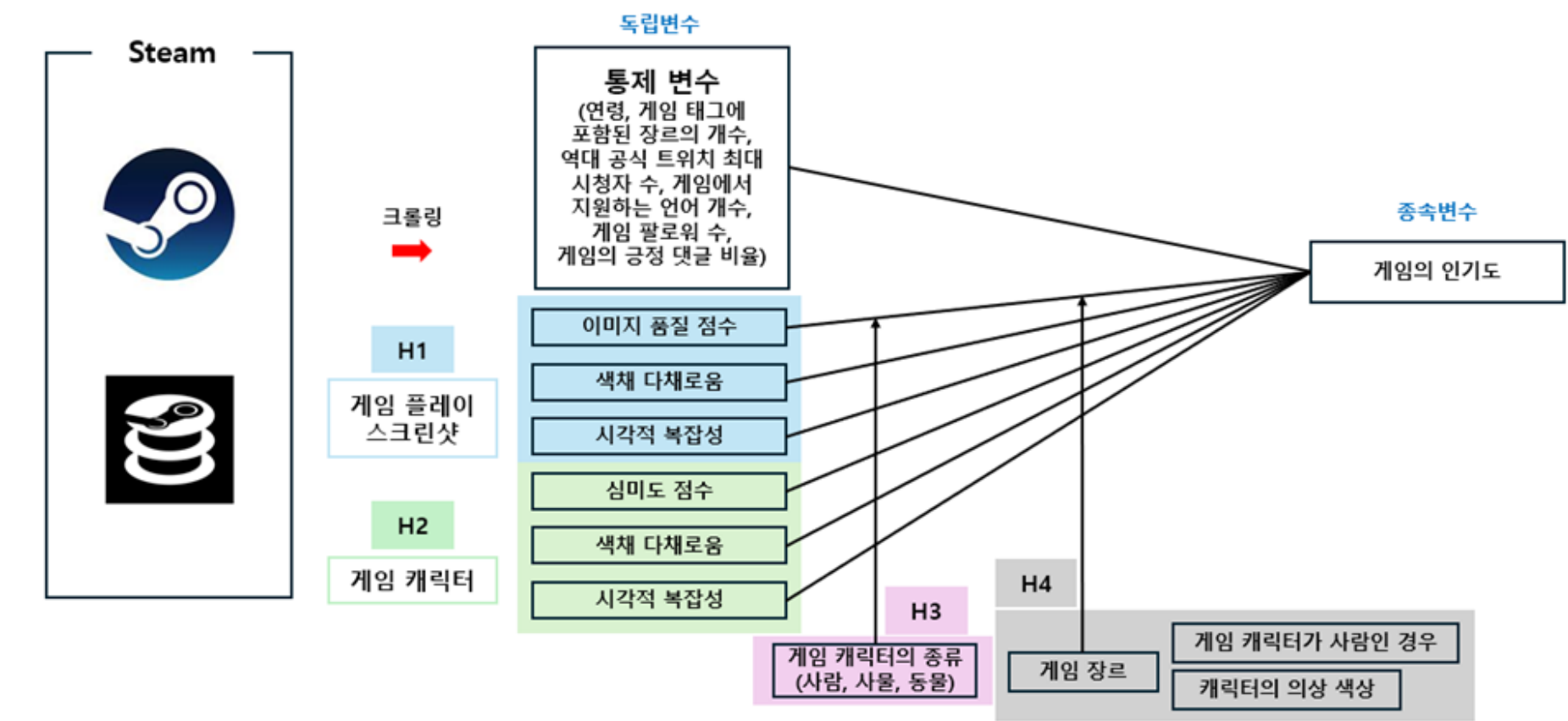
INTRODUCTION

최근 AAA 게임이 선도하던 게임 산업이 변화를 맞으면서 인디 게임은 빠른 성장세를 보이고 있다. 개성이 높은 플레이를 제공하는 인디 게임의 지속적인 접근을 위해서는 초반 진입 경험이 중요하다. 본 연구에서는 인디 게임이 기존에 존재하지 않은 새로운 경험을 제공하는 특성을 가지고 있다는 특성을 이해해 Steam 플랫폼 게임 다운로드 화면에서 마주하는 다양한 이미지적 특징(게임 플레이 스크린샷과 게임 캐릭터에서 얻을 수 있는 시각적 정보)을 통해 초반 진입 경험을 설명하고, 게임의 인기도에 어떤 영향을 미치는지 분석하고자 다중 회귀 분석을 실시하고자 한다.

DATA

Steam 플랫폼 및 SteamDB 크롤링

MODEL



HYPOTHESIS / CONCLUSION

가설	채택 여부
H1: 게임 다운로드 화면에 있는 스크린샷의 이미지적 요소가 게임의 인기도에 영향을 미칠 것이다.	채택
H2: 게임 캐릭터의 이미지적 요소가 게임의 인기도에 영향을 미칠 것이다.	채택
H3: 게임 캐릭터의 유형별 게임의 이미지적 요소가 게임의 인기도에 영향을 미칠 것이다.	부분 채택
H4: 게임의 캐릭터가 사람일 경우 장르별 이미지적 요소가 게임의 인기도에 영향을 미칠 것이다.	부분 채택

