**RESUME**

**개인정보**

성 명: 양 종 열

사진

생년월일: 1981년 01월 13일

주 소: 경기도 용인시 수지구 신봉1로 27 우남A 502-704

연 락 처: yangjy0113@gmail.com / 010-4475-7896

**핵심역량 및 업무상 강점**

* **다양한 개발 시스템의 제품 상용화 경험**
* **최근 AI 기술 트렌드 follow-up 및 개발 경험**
* **음성/NLP/금융 데이터의 데이터 Featuring 경험**
* **오픈소스를 활용한 개발 및 협업**
* **탁월한 문제해결 능력**

**학력사항**

2008.03 ~ 2010.02 광주과학기술원 정보통신공학과 석사 졸업 (4.1/4.5)

1999.03 ~ 2008.02 인하대학교 전자공학과 학사 졸업 (3.9/4.5)

**경력사항 (8년6개월)**

2018.09 ~ 현 재 슈페릭스 / Researcher / ML 기반 트레이딩 시스템 개발 (1.1y)

2017.08 ~ 2018.09 전자부품연구원 / 선임연구원 / 음성 및 텍스트의 AI 시스템 개발 (1.1y)

2016.07 ~ 2017.08 NCSOFT / AI Center / 강화학습 시스템 개발 (1.1y)

2012.06 ~ 2016.06 LG전자 / 음성 및 영상 분류 시스템 개발 (4y)

2010.02 ~ 2012.05 삼성전자 / 음성합성 시스템 개발 (2.4y)

**상세경력사항**

**슈페릭스 2018.09 ~ 현 재**

**Researcher**

**트레이딩 시스템 구축**

* **자동매매 시스템 개발 (Sharp Ratio 3.5, CAGR 300% )**
* **RAW DATA를 금융 데이터에 맞게 정재 및 이를 활용한 머신러닝 시스템 개발**
* **최신 금융 AI 논문 리서치 (CNN을 활용한 단기 변동성 예측 등)**
* **Market Microstructure 분석을 통한 Market Making 시스템 개발**

**KETI 2017.08 ~ 2018.09**

**인공지능연구센터 / 선임연구원**

**음성합성 시스템 학습 및 구축**

* **임베디드 음성합성 시스템 학습 및 구축**
* **Tacotron 기반 딥러닝 음성합성 시스템 개발**

**Sentence semantic 분류 시스템 개발**

* **뉴스 데이터의 semantic 분류 및 오류 detection 시스템 개발**

**NCSOFT 2016.07 ~ 2017.08**

**AI Center / 과장**

**블레이드&소울(NCSOFT에서 개발한 대전기능이 있는 MMORPG 게임)에 들어가는 대전용 AI Player가 상위 Player를 상대로 승률을 높일 수 있도록 강화학습 시스템 구축**

* **상위 10% 수준의 Player를 상대로 승률이 35%가량 높아짐. (30% -> 75%)**
* **Supervised Learning, DQN(Deep Q-Network Learning), Adaptive Exploration 등의 알고리즘을 사용**

**Tensorflow Framework을 이용하여 비동기 방식의 data-parallel 분산 학습 환경을 구축 (2GPUs \* 3 Servers)**

**LG전자 2012.06 ~ 2016.06**

**Deep Learning 팀 / 선임연구원**

**Torch를 이용해 비디오 정보로부터 사람의 움직임을 분류하는 모델 개발. CNN, LSTM 알고리즘을 적용**

**세탁기의 진동센서로부터 나오는 값을 이용하여 unbalancing 측정방법으로 약 40초의 탈수시간 감축.**

**Torch framework을 이용해 다양한 DNN 알고리즘을 실험 및 구현**

**Speech 팀 / 선임연구원**

**W2 스마트 워치에서 훈련데이터를 새로 디자인하고 엔진에서 추가 검증 모듈을 구현함으로 Keyword Spotting의 성능을 15% 개선**

**Kaldi를 이용하여 키워드와 주변 소리를 감지할 수 있는 DNN 모델 및 검증 엔진 구현**

**HTS open source를 참고하여 빠른 속도에서 text-to-speech의 음성 품질이 떨어지는 문제를 개선. (MOS 2.9 -> 3.2)**

**Naïve Baye’s 알고리즘을 활용해 텍스트 문장의 감정을 분류하는 모듈 개발. LG 스마트폰의 개인버시인 LG Qvoice에 탑재됨.**

**감성 음성 합성기 개발. Qvoice에 탑재됨**

**Bash 스크립트 및 중복 작업 제거를 통해 음성 데이터를 레이블링하는 과정을 단축시킴 (1달 -> 1주)**

**총 50여명이 활동하는 사내 코딩 전문가로 선발됨.**

**삼성전자 2010.02 ~ 2012.05**

**무선사업부 / 선임연구원**

**한국어, 영어, 일본어, 이탈리아어 text-to-speech 개발. Galaxy S 등의 smart phone에 svoice와 talkback 기능으로 탑재**

**생산기술연구원 / 연구원**

**HDD의 공정 자동화 시스템 개선 및 Smart Phone의 테스트 자동화 시스템에 사운드 체크 모듈 추가**

**기타사항**

외국어 TOEIC 820

Programming C, C++, Python, Java, Lua, Perl

병역사항 만기제대

수상내역 LG전자 사내 코딩대회 1등 (2015, 2016)

논문 국내 저널 및 학회 4편 등재

특허 국내 및 해외 각 1건 출원

대외활동 모두의 연구소 멤버

**자기소개서**

과거의 시대에는 학교에서 배운 내용을 회사에서 적용하는데 부족함이 없었다면 현재는 학교에서 배운 것 만으로 업무를 하기에 기술의 변화 속도는 너무도 빠르게 진행되는 것 같습니다. 제가 졸업한 후 사회생활을 시작한지 얼마 지나지 않았을 때도 AI/딥러닝 기술이 빠르게 발전하면서 제가 일하던 연구 내용도 빠르게 변화되기 시작했습니다. 기존의 기술을 답습하던 사람은 얼마 지나지 않아 도태되었고 빠르게 새로운 기술을 익히고 학습한 사람에겐 더 많은 기회가 주어졌습니다.

짧은 경력 기간이지만 굉장히 많은 기회가 있었고 이에 자연스럽게 자의반 타의반으로 여러 회사와 여러 부서에서 경험을 쌓을 수 있었습니다. 새로운 것을 배우고 경험하는 것을 좋아하지만 안정성 또한 중요하게 여기는 저에게 이러한 경험은 재미있으면서도 힘든 결정들이었습니다. 하지만 변하지 않으면 결국 도태될 것이란 마음에 계속해서 배움을 이어갈 수 있는 길을 선택하려 했고 그 결과로 여러 회사를 이직하게 되는 결과를 낳게 되었습니다.

다양한 사람을 만나며 다양한 경험을 하면서 사람들과 협업하는 능력이 많이 길러진 것 같습니다. 기술이 발전하면서 시스템의 규모도 점점 커지면서 사람들과 함께 협업하는 능력은 점점 필수가 되어가고 있는 것 같습니다. 이런 점에서 여러 환경을 경험하고 여러 사람과 협업했던 경험은 앞으로의 변화되는 환경 가운데 다양한 사람과 협업하여 새로운 기술을 개발하는데 큰 도움이 되리라 생각합니다.

**처우현황**

현재처우 GROSS 12000만원 (Base 9000만원 + Incentive 3000만원)

희망처우 면접 후 별도 협의

입사가능 별도 협의