

김정학

Jeong Hak Kim

kimhaggie@gmail.com

<https://github.com/kimhaggie>



Hello world?

안녕하세요

저는 _____인 사람입니다.

김정학

Jeong Hak Kim

kimhaggie@gmail.com

<https://github.com/kimhaggie>

○ 학력

연세대학교 컴퓨터과학과 및 응용통계학과 2021년 8월 졸업예정입니다.

○ 관심사

빅데이터와 인공지능에 관심이 많습니다.

현재(2021년 3월 기준)는 특히 Neural-ODE분야에 관심이 있어서 스터디하고 있습니다.

○ 개발 언어

사용가능 개발 언어 - Python C C++ C# JAVA Pytorch Tensorflow HTML

주로 사용하는 개발 언어 - Python C++ Pytorch Tensorflow2

* https://github.com/kimhaggie/Coding_practice

○ 특징

끈기와 도전정신이 있습니다.

Computer Science를 좋아합니다!

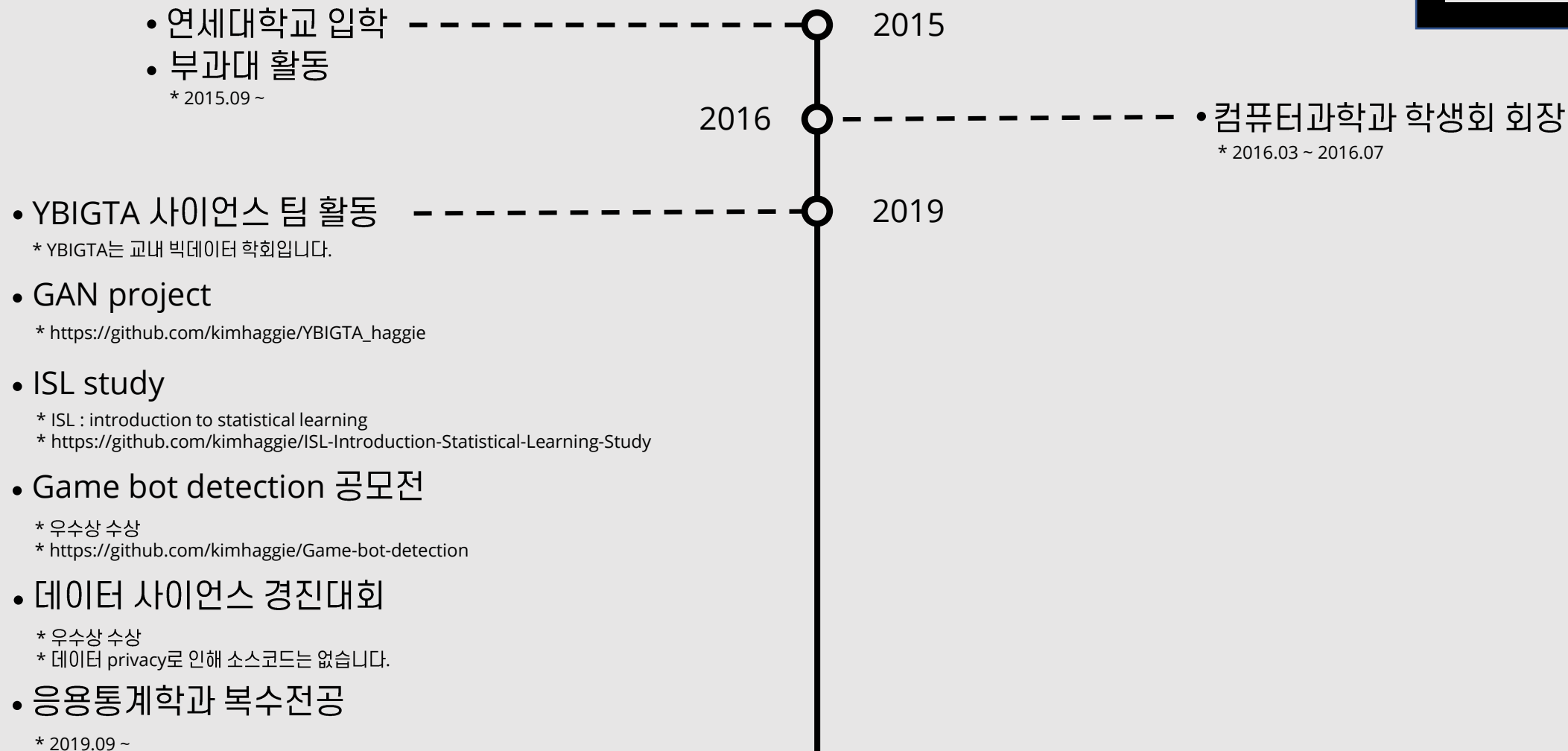
저는 _____ 를

김정학

Jeong Hak Kim

kimhaggie@gmail.com

<https://github.com/kimhaggie>



김정학

Jeong Hak Kim

kimhaggie@gmail.com

<https://github.com/kimhaggie>

2020

• YBIGTA 사이언스 팀장

* 2020.01 ~ 3030.07

• Tensorflow 2 스터디

* https://github.com/kimhaggie/Tensorflow_2.0_study

• GAN 스터디

* https://github.com/kimhaggie/Generative_Deep_Learning_study

• 추천시스템 스터디

* https://github.com/kimhaggie/Recommender_system_study

• dictioARy 프로젝트

* 최우수상 수상

* <https://github.com/kimhaggie/DictionARy-1>

• LG CNS 인턴

* 임직원 프로파일링을 통한 기밀 유출 위험 인물 분류 및 outlier 분류

• Question Answering with Keyword

* <https://github.com/kimhaggie/Question-Answering-with-Keyword>

• 딥러닝 논문 스터디

* https://github.com/kimhaggie/Paper_review

• 연세대학교 연구실 인턴

* 2019.12 ~

* <https://sites.google.com/view/npark>

2021

해왔습니다.

저는 _____가 재미있었습니다.

김정학

Jeong Hak Kim

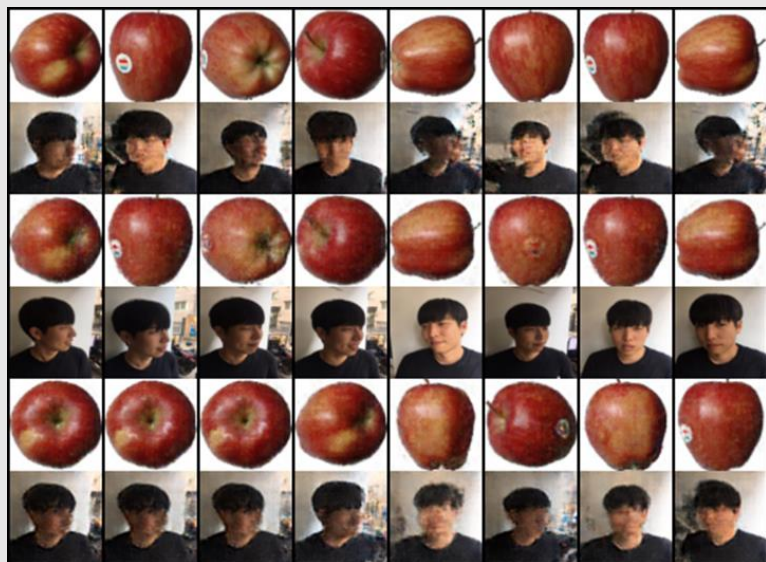
kimhaggie@gmail.com

<https://github.com/kimhaggie>

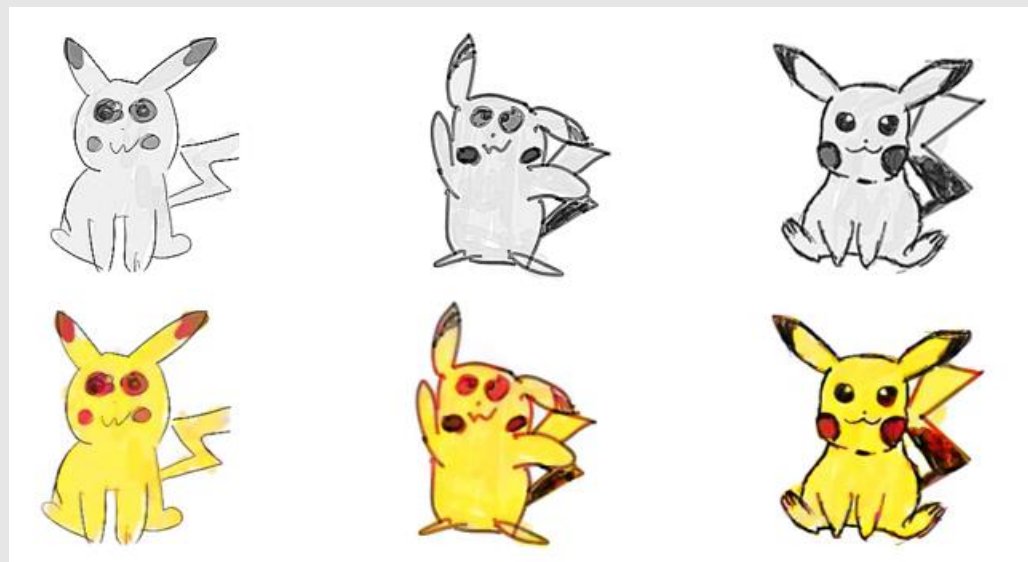
○ 딥러닝 GAN 프로젝트

https://github.com/kimhaggie/YBIGTA_haggie

- 처음으로 인공지능에 관심을 가지고 시작한 프로젝트이고 이 프로젝트 때문에 앞으로 인공지능을 더 공부해야겠다는 다짐을 했습니다.
- cgan(conditional GAN), dcgan(Deep Convolutional GAN), disco-gan, pix2pix 논문을 스터디하고 이를 구현한 후 저희가 원하는 데이터셋에 적용시켰습니다.
- 처음에는 딥러닝이 간단한 줄 알고 덤벼다가 큰코다쳤습니다. 프로젝트를 하면서 '왜 안 되지?', '왜 이걸 이렇게 하지?'가 수십 번 나왔습니다. 덕분에 오기가 생겨서 구글링, 관련 서적 찾기, 선배들에게 물어보면서 잘 마무리했습니다.



* disco-gan을 통해서 사과가 가르키는 방향에 따라서 같은 방향을 보는 사람 사진을 생성



* pix2pix을 통해서 피카츄 채색을 학습한 모델이 사람이 그린 데이터에 채색을 한 결과

저는 _____가 재미있었습니다.

김정학

Jeong Hak Kim

kimhaggie@gmail.com

<https://github.com/kimhaggie>

○ Game bot detection

<https://github.com/kimhaggie/Game-bot-detection>

- 머신러닝을 사용해서 아이온게임 데이터로그로부터 부정 프로그램(핵)을 사용하는 유저 분류하는 공모전입니다.
- 아이온에서 제공해준 데이터 크기가 상당히 커서 처음으로 GCP(Google Cloud Platform)을 사용해봤습니다.
- 유저가 로그인, 로그아웃 한 시간 같은 유저의 정보 이외에도 유저가 몬스터 맵에서 사냥한 시간, 다른 유저와 커뮤니케이션을 얼마나 어떻게 했는지 등 게임이 기록할 수 있는 모든 정보를 데이터셋이 포함하고 있었습니다. 제공받은 데이터셋에서 칼럼을 추가하고 제외하면서 최종 데이터셋을 만들고 모델의 하이퍼 파라미터를 조정했습니다.
- 데이터가 완벽히 주어지지 않는 상태에서 새로운 칼럼을 만들고 영향력이 없는 칼럼을 제외하는 일련의 작업이 재미있었습니다. 저희가 칼럼을 어떻게 새로 만드느냐에 따라서 모델의 성능이 바뀌는 것을 보면서 FE(feature engineering)이 매우 중요한 부분이라는 것을 알게 되었습니다.

게임봇 탐지	1등 학회장상	이재호, 김민준, 김민준, 김민준, 김민준, 김민준	비공개
	2등 우수상	R모르파티 (백진우, 최종문, 김정학, 정희영)	다운로드
	3등 장려상	이재호, 김민준, 김민준, 김민준, 김민준, 김민준	다운로드

* 우수상을 수상했을 때, 만든 모델의 성능이 인정받았다는 생각이 들어서 뿌듯했습니다.

저는 _____가 재미있었습니다.

김정학

Jeong Hak Kim

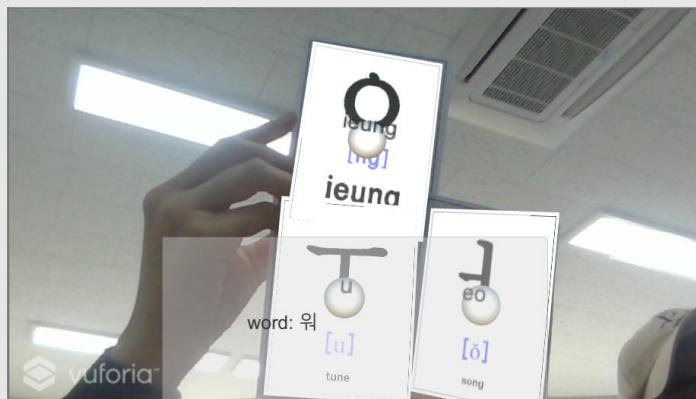
kimhaggie@gmail.com

<https://github.com/kimhaggie>

○ dictionARy

<https://github.com/kimhaggie/DictionARy-1>

- Unity와 Vuforia를 이용해 아동용 AR 한글 교육 애플리케이션을 제작하는 프로젝트입니다.
- 여러 가지 문제점이 있었는데, 첫 번째로는 개발환경이었습니다. 언어는 제가 다뤄보지 않은 C#을 사용해야 했고 Unity와 Vuforia는 처음 사용해보는 API였습니다. 두 번째로는 단어 생성 알고리즘이었습니다. 처음에 고안한 알고리즘이 테스트를 하면서 작동되지 않는 경우가 많았습니다.
- 이를 위해서 첫 번째로 팀원이 정기적으로 모여서 다른 개발자가 작성한 코드와 유튜브에서 API를 사용하는 동영상을 통해서 빠르게 적응해갈 수 있었습니다. 두 번째로는 직접 한글을 써보면서 가장 필수적인 부분과 부가적인 부분을 나누어서 우선순위를 부여한 후 알고리즘을 처음부터 새로 고안했습니다.
- 프로젝트를 진행하면서 유저가 직접 사용할 프로그램이기에 최대한 유저(아동)의 입장에서 생각해보려고 노력했습니다. 이 프로젝트가 끝난 후 새로 배우는 것에 있어서 두려움이 없어지고 오히려 '다른 것도 해보고 싶다'라는 도전정신이 생겼습니다.



* 새로 고안한 단어 생성 알고리즘의 결과입니다. 단어의 필수조건인 모음을 중심으로 단어를 형성합니다.



* 게임을 통해서 한글을 학습할 수 있습니다.

저는 _____가 재미있었습니다.

김정학

Jeong Hak Kim

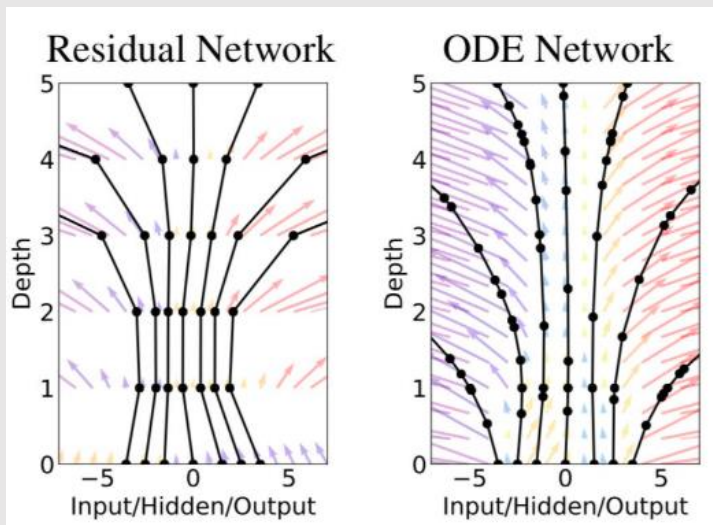
kimhaggie@gmail.com

<https://github.com/kimhaggie>

○ 연구실 인턴

https://github.com/kimhaggie/Paper_review

- 제가 알지 못했던 분야에 도전해보았습니다. 연구실에서는 제가 기존에 알고 있었던 컴퓨터 비전, 자연어처리가 아닌 Neural-ODE라는 분야를 다루고 있습니다.
- 새로운 분야를 공부하면서 느낀 것들이 많이 있습니다. 첫 번째로 딥러닝이 정말 무서운 속도로 변화하고 있음을 알았습니다. 두 번째로 이때문에 절대로 '우물 안 개구리'가 되지 말자고 다짐했습니다. 제가 만일 지금까지 알고 있었던 기술들에 만족했었다면 이런 새로운 분야는 접해보지 못했을 것입니다.
- 처음으로 공부하면서 '이건 또 뭐지? 신기하다'라는 것을 느끼면서 진심으로 즐겁게 공부를 하고 있습니다. '아 이건 이래서 이런 거구나'와 같은 이해를 통해서 성취감을 계속 얻었고, 배움의 즐거움을 알게 되었습니다.



* 출처 : <https://arxiv.org/abs/1806.07366>

* Neural-ODE는 'layer를 연속적인 형태로 보자'에서 출발했습니다. 그래서 기존에는 n 번째 layer의 히든 벡터만 알 수 있었지만 Neural-ODE를 사용하면 $n+0.2$ 번째 layer의 히든벡터를 알 수도 있습니다. 이에 따라서 장점도 많지만 단점도 있고 앞으로 활용될 가능성이 많습니다.

저는 _____가 되고 싶습니다.

김정학

Jeong Hak Kim

kimhaggie@gmail.com

<https://github.com/kimhaggie>

○ 뒷다리 강한 개구리

우물 속에 갇혀 있는 개구리가 아니라 새로운 것을 적극적으로 받아들이는 **개발자**가 되고 싶습니다.

○ 재미

다른 개발자와 함께 하는 것을 좋아하고 더 좋은 시너지를 낼 수 있는 **개발자**가 되고 싶습니다.

○ 골든 리트리버

업무 외에 사람 대 사람으로 친하게 지낼 수 있고 친하게 지내고 싶은 **사람**이 되고 싶습니다.

○ 미어캣

빠르게 변화하는 IT 분야에서 새로운 것을 항상 궁금해하는 **개발자**가 되고 싶습니다.

김정학

Jeong Hak Kim

kimhaggie@gmail.com

<https://github.com/kimhaggie>

Thank you

감사합니다