## 한경진

이메일: kjinn.han@gmail.com 연락처: +821091782112

AI, AI Driven XR 기술 기반 프로젝트 기획 및 제안서를 포함한 프로젝트 리딩 IT 프로젝트 예산 관리 및 연구 산출(결과)물을 포함한 사업계획, 목표 수립

디즈니 리서치 스튜디오, 스위스 취리히 연방공대(ETH), 노르웨이 과학기술대학교(NTNU) 등 해외 우수 대학 및 산업체의 연구자들과 함께 국제 협력 연구

AI 개발사, 앱 런칭사를 포함한 심리학과, 영문학과 등 관계자와의 커뮤니케이션을 통한 융합 프로젝트 진행 조직 내 외국인을 포함한 연구원(석, 박사 과정) 역량 강화를 위한 프로젝트 방향 제시 및 연구 지도 지식재산권 등록을 위한 아이템 선정 및 수행, 문서 작성 및 관리 지식재산권 출원, 학술 논문 게재 등 성과 관리

## 경력 **세종대학교산학협력단 ❖** 소프트웨어학과/책임연구워

2021.09 - 현재 재직중

● 외국인의 한국 정착을 위한 의사소통 서비스 모델 개발(과학기술정보통신부 한국지능정보사회 진흥원) 2024.05 - 2024.12

대화형 서비스 모델 개발을 위한 가용 기술 타당성 검토

AI 모델 기반 프로젝트 기획 및 제안서 작성

조직 내, 외부 커뮤니케이션을 통한 프로젝트 리딩

시스템 기획서(기능 정의서, 요구사항 정의서) 작성을 통한 프로젝트의 구체화 핵심 서비스 출시를 위한 개발 계획 수립

- 외국인 근로자의 한국어 맞춤형 교육을 위한 대화형 서비스 모델 개발 프로젝트 리딩
- 음성, 안면 데이터를 활용, 멀티모달 데이터 기반 사용자 감정 인식 및 분류 기술 연구
- GPT를 이용한 사용자 맞춤(수준)형 대화생성 모델, RAG를 활용한 질의응답, LLM 언어모델 기술 기반 학습자 문장 이해, 분석 가능한 모바일 애플리케이션 및 3D 서비스 설계 및 기획
- 모바일 앱 서비스와 메타버스 환경에서의 사용자 맞춤형 감성 콘텐츠 제공을 위한 요소 가이드 라인 정의
- 사용자 감정 유도 여부 확인을 위한 사용자 테스트 실험 설계
- 실-가상 연계 메타버스를 위한 초실감 XR 핵심기술 개발(과학기술정보통신부 정보통신기획평 가원) 2022.07 - 2029.06

XR 핵심기술 개발을 위한 프로젝트 기획 및 제안서 작성 및 세부 책임 리딩

내·외국인 연구원들의 아이디어의 발전과 기술적 애로사항 컨설팅과 멘토링을 통한 프로젝트 지 도 전담 멘토 활동

Al Driven XR 콘텐츠 생성 및 평가를 위한 핵심 기술 연구

- 사용자 발화, 생체 신호 등 멀티모달 데이터 분석 기반 감정, 인식 및 분류 연구
- 사용자 감정 변화 유도를 위한 XR 콘텐츠 변경 요소 정의 및 예측 기술 연구
- XR 콘텐츠 변경 요소를 적용, GPT 생성 모델을 활용한 사용자 맞춤형 콘텐츠 생성 프로세스 설계
- 사용자 감정 변화 여부를 확인하기 위한 생체신호 분석 기술 연구

- 사용자가 인지할 수 있는 감각과 종류를 분류하고 XR 콘텐츠 기반 상호작용 기술 사용성 평가에 적합한 형태의 평가 요소 및 절차 방법 연구
- 사용자 감정유도 XR 콘텐츠 특성과 요구사항을 반영하여 콘텐츠의 기능 및 질적 수준을 평가할 수 있는 수행 절차와 방법 정립
- 가상·증강현실을 위한 지능형 콘텐츠 제작도구 개발(산업통상자원부 한국산업기술진흥원 국제 공동 기술연구 사업) 2021.12 2023.11

디즈니 리서치 스튜디오, 스위스 취리히 연방공대(ETH), 노르웨이 과학기술대학교(NTNU) 등 해외 대학 및 산업체와의 협업참여프로젝트 초기 기획 및 제안서(pre-proposal 포함) 작성, 사업 이행 완료까지 주요 실무자로서 프로젝트 세부 리딩

가상, 증강현실 콘텐츠 기반 AI 기술 적용 기획 및 시스템 설계

- 디지털 소외계층의 이해를 바탕으로 다양한 능력 차이를 가진 사용자가 VR과 AR콘텐츠 경험을 지원하는 XR Access 확장을 위한 Assistive Technology 연구
- 학습 모델을 통한 사용자의 시각적 차이 인식, 시각적 속성의 세분화 프로세스 설계
- 자동 정의된 사용자 속성을 반영하여 XR 콘텐츠를 체험 시 Outliner, 실시간 Object Detection을 통한 텍스트 증강, 보조화면 등 사용자 맞춤형 변환 기술 도입
- Assisstive Technology의 시스템 유저빌리티 테스트를 위한 Task based 실험 설계
- 테스트 결과의 수치화, 객관화, 정량화
- 실감체험형 비대면 반려식물 판매지원 시스템(과학기술정보통신부 정보통신기획평가원) 2021.04 - 2022.12

Al driven XR 기술 기반 프로젝트 초기 기획 및 제안서 작성, 시스템 설계 및 서비스, 핵심 기술 연구

- 비대면 식물 구입을 지원하는 증강현실 기술 기반 실감체험형 비대면 반려식물 판매지원 시스템 개발
- 사용자 구매 이력, 일정에 따른 AI 기술 기반 사용자 선호도 예측, 추천기술 프로세스 설계
- 3D 실감렌더링 기술, 증강 현실기반 실감 시각화 기술, 공간 모델링 및 인식기술 등 사용자 디바이스에 적용 가능한 기술 선정, 판매지원 시스템 설계 및 서비스화
- 키오스크, 모바일 애플리케이션 요구정의서, 기능정의서 작성
- 이종 기술 융합 연구로 기술 도입 회사(클라이언트)의 니즈를 파악, 문서 기반 협업으로 필드에서 사용 가능 한 고객 서비스 구축
- 노년인구의 심리 케어를 위한 활력 증진 프로그램 개발 2021.09 2022.08

융합적 접근을 통한 노년 인구의 마인드 케어 중심 활력 측정 시스템 기획 및 설계

- 한 개인의 활력을 신체 활동 및 가치/정서/관계 등 다양한 측면에서 평가할 수 있는 시스템 설계
- 가치 기반 행동 활성화를 통한 마인드 헬스 케어 프로그램 설계
- 노인들의 환경에서 스마트폰을 통해 인지 기능을 측정하기 위한 인지 훈련 시스템 개발
- 사용자의 주변 환경 요소를 반영할 수 있는 증강현실 기술 기반 인지 훈련 시스템 설계
- 노년층 친화 모바일 UI/UX 개발 및 연구

## 고려대학교 산학협력단 🧇

2020.03 - 2021.09

심리학과/박사 후 연구원

● ICT 기반 심리학 융합 연구 2020.03 - 2022.08 심리케어 서비스를 위한 활력 측정 및 평가 시스템 설계

- 행동활성화치료 및 자서전적 기억 훈련 프로그램 등 근거기반 치료 기법을 적용한 시스템 설계
- 기존 회상에 의존한 심리 측정에 EMA기술을 접목한 활력의 질적인 부분까지 생태학적으로 타당하게 측정하는 방법 연구
- 모바일 활용하여 노년의 활동 내용과 그에 따른 경험을 EMA방식으로 측정하고 주관적인 활동과 그 경험을 수치화하는 알고리즘 개발
- SCI급 논문 및 특허 문서 작성

학력 세종대학교 일반대학원

2016.03 - 2020.02

박사: 디지털콘텐츠공학과 디지털콘텐츠학 전공(컴퓨터공학, 소프트웨어) 증강현실 콘텐츠 품질평가 모델 연구

세종대학교 일반대학원

2014.03 - 2016.02

석사: 디지털콘텐츠공학과 디지털콘텐츠학 전공 증강현실 전공

**가천대학교** 경영학과 학사 2009.03 - 2014.02

스킬 Figma, Axure, Notion

외국어 영어

비즈니스회화