

학 력	년    도	학    교    명	소재지	성    적 (취득 / 만점)
	1997년2월   1일	장훈 고등학교	서울	
	2005년   2월   1일	송실대학교   정보과학대학 컴퓨터학부 (전공) 미디어학부 (부전공)	서울	3.22 / 4.5

# 이 력 서

성 명	양 병 석 (한자 : 梁炳皙 / 영문:Yang Byong Seok)	
현 주 소	서울 특별시 강동구 구천면로 557 명일 중앙하이츠 1동 202호	
휴대전화	(010) 6859 - 3098	
이메일	Luke.yang@caretive.ai	
소속	주식회사 캐럿티브	
직위	CTO	
SNS	<a href="https://blog.naver.com/fstory97">https://blog.naver.com/fstory97</a> (2010~2012 네이버 IT부문 파워블로거)	
	<a href="https://www.linkedin.com/in/fstory97">https://www.linkedin.com/in/fstory97</a>	
	<a href="http://github.com/fstory97">http://github.com/fstory97</a>	
주요관심사	인공지능, 웹기술, XR, 오픈소스	

경력	2005년	인프라웨어	휴대폰 MMI 소프트웨어 개발 및 파견 개발 (C,C++)
	2006년		DMB 브라우저 및 DMB브라우저 탑재 폰 개발 (C,C++)
	2006년	nhn	네이버 책 서비스 본문검색 디지털라이징 서비스 개발, 웹개발자 (PHP, MySQL)
	2007~2008년		이미지 문자인식 엔진 연구 개발 (C++, 패턴인식, 이미지 처리) - 폰트/언어/문자인식기, 구문분석기, 언어처리기 네이버랩 문자인식 런칭 (PHP, Hadoop)
	2009년	nbp	네이버 쇼핑 입찰 광고 개발 (JAVA/Spring) ,네이버 쇼핑 인기상품 서비스 개발 네이버 메인 쇼핑 영역 개발
	2010년	네이버 (nhn)	네이버 모바일 전략 업무(포털전략 M팀) - 경쟁사 서비스 조사, 분석, 개선방안 제안, 네이버 전체 모바일 통계 리포트, 사내 최신 트렌드 및 소식 리포트 공유
	2011년		네이버앱 운영 QR코드 기획 운영 (통계, 코드스타일 런칭), 단축 URL 기획 운영 (Open API 런칭) LG스마트 TV 네이버앱 기획 (런칭), nhn의 모바일 앱 마켓(itunes,구글플레이,이통3사) 관리 운영, KT 쿡TV 네이버앱 운영 및 서스테이닝, 제휴 일부 업무
	2012년		네이버 메인 N스토어영역 운영, N스토어 쿠폰 및 MY영역 기획
	2013년		네이버 웹툰 운영, 기획, 편집(작가관리)
	2014년	소프트웨어정책연구소	개발자 및 소프트웨어 생태계 연구 - 소프트웨어 영향 평가
	2015년		SW교육 연구 및 에반젤리스트 활동
	2016년		VR, 챗봇 소프트웨어 연구 및 에반젤리스트 활동
	2017년~2024년	빌리버	대표, 기획, 기술 전략 VR웹툰 코믹스브이 플랫폼 기획 및 PM (2017-2023) (PHP, Laravel, Unity, Azure Cloud, Alibaba Cloud) 4DVR웹툰 기획, 개발(Unity) VR교육 플랫폼 클래스브이 기획 및 PM (2021) (Unity) 성인VR웹툰 플랫폼 웹버 사업 기획 (2023) (PHP Laravel) VR180 방송 플랫폼 LOOOL기술 연구 (2023) (WebRTC) AI웹툰 제작 기술 연구 개발 (2023) (StableDiffusion) WebXR메타버스 플랫폼 XRCLLOUD 기획 및 PM(2022-2023) WebXR메타버스 플랫폼 XRCLLOUD 개발 및 관련 용역 플랫폼 개발(2024) (Naver Cloud, WebXR, Node.JS, Docker, Next.js, Nest.js, Postgress, Mssql, Erlang)
	2025년	캐럿티브	기획, 기술 전략 바이브 코딩 도구 캐럿 개발

자격증	자격면허명	취득일자	자격증번호	발행처
	정보처리 기사	2004-12-13	04204070758T	한국산업인력관리공단
수상	수상명		수상년월	발령청
	송실대교내소프트웨어공모전 장려상		1997-10	송실대학교
	KWISA WIPI 공모전 장려상 수상		2004-02	KWISA
인터넷 활동	제목	활동 기간/ 선정 년	내용	
	PC통신 나우누리 시삽 활동	1996	나우누리 장훈고등학교 모임 개설 및 최초 시삽 (당시 전국 13번째 PC 통신 고교 동호회)	
	나우누리 SF 환타지 소설 연재	1998	드라고니아의 전설 1부 연재 완료(책 1권 분량, 41화)	
	싸이월드 베스트 미니홈피	2001	싸이월드의 그림판 콘텐츠를 인정받아, 싸이월드 메인 선정 및 베스트 미니홈피 선정	
	네이버 파워블로그	2010, 2011, 2012	네이버 IT부문 파워 블로거. 다음뷰 우수블로거, 다음 Lenz, 디지에코. 네이버me 추천 RSS, IT 트렌드 칼럼 및 에세이.	
수상	수상명		수상년월	발령청
	송실대교내소프트웨어공모전 장려상		1997-10	송실대학교
	KWISA WIPI 공모전 장려상 수상		2004-02	KWISA
저서	논문명		출판일	출판사
	모바일 게임 아바타 변환기 설계 및 구현		2004	한국정보과학회
	공공기관 SW사업의 문제점 및 개선제안 - SW무상배포 사례를 중심으로		2014.08	소프트웨어정책연구소
	SW규제 개선을 통한 SW산업기반 확충안		2015.01	소프트웨어정책연구소
	온라인 공개강의(MOOC) 생태계 활성화 방안		2015.08	소프트웨어정책연구소
	미래 디지털 인재 양성을 위한 온라인 SW 교육 방안		2016.01	소프트웨어정책연구소
	자유학기제 연계 SW교육 활성화 방안		2016.01	소프트웨어정책연구소
	온라인 SW교육 활성화 방안		2016.01	소프트웨어정책연구소
	효과적인 초중고 SW온라인 교육체계 연구, 레퍼지토리와 평가를 중심으로		2016.02	소프트웨어정책연구소
	포켓몬GO의 성공요인과 파급효과		2016.07	소프트웨어정책연구소
	2016년 가상현실 시장변화의 의미와 시사점		2016.09	소프트웨어정책연구소
	가상현실/증강현실기술발전 방향과 시사점		2017.01	소프트웨어정책연구소
	VR / AR의 발전방향과 국내 산업 활성화 방안 연구		2017.04	소프트웨어정책연구소
저서	도서명		출판일	출판사
	가상현실 세상이 온다		2016.04	한스무크

특허				
발명의명칭	출원인	출원일자	등록번호	등록일자
실시간 3D 방송용 동영상데이터 전송방법	주식회사 빌리버	2022.11.30	1026823150000	2024.07.02
아바타토크정보를 이용한 오픈소스기반 메타버스 플랫폼 접속방법	주식회사 빌리버	2022.03.16	1027284130000	2024.11.06
VR 콘텐츠 거래 플랫폼	주식회사 빌리버	2021.01.11	1022451660000	2021.04.21
가상현실을 이용한 이미지입력시스템 및 이를 이용한 이미지데이터 생성방법	주식회사 빌리버	2020.01.31	1022884310000	2021.08.04
전자적 재고 추적 시스템 및 연관된 사용자 인터페이스	쿠팡 주식회사	2019.06.12	1023786060000	2022.03.21
가상 현실 장치 및 그 제어 방법	주식회사 빌리버	2019.04.04	1024449240000	2022.09.14
이미지에 작가의 화풍을 적용하여 제공하는 방법, 서버 및 프로그램	주식회사 빌리버	2018.07.19	1020733880000	2020.01.29
TV 애플리케이션을 이용한 방송 영상 검색 장치, 방법 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체	네이버 주식회사	2013.01.15	1014865450000	2015.01.20
커뮤니케이션 서비스에서의 동기화된 브라우저 제공 시스템, 장치, 방법 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체	네이버 주식회사	2012.12.03	1015801910000	2015.12.18
태그를 이용한 모바일 페이지 자동 생성 시스템 및 방법	네이버 주식회사	2011.11.14	1014800410000	2014.12.31
경로정보를 이용한 소셜 커머스 딜 노출방법, 서버 및 컴퓨터로 판독 가능한 기록매체	네이버 주식회사	2011.10.11	1015851190000	2016.01.07
커뮤니케이션 서비스 제공 시스템 및 방법	네이버 주식회사	2011.06.28	1015441360000	2015.08.06
웹 페이지의 시각적 파라미터 조절 시스템 및 방법	네이버 주식회사	2011.06.15	1015788430000	2015.12.14
영상 통화 시 소셜 정보를 이용한 광고 제공 시스템 및 방법	네이버 주식회사	2011.06.15	1015972490000	2016.02.18
멀티 터치를 기반으로 한 드로잉 기법 및 이를 이용한 정보 인식 방법, 장치 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체	네이버 주식회사	2010.12.22	1016821620000	2016.11.28
사용자 태그를 이용하여 웹문서의 기능 확장을 제공하는 방법, 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체	네이버 주식회사	2010.12.21	1015752120000	2015.12.01
모바일 카메라를 이용한 다중 정보 인식 및 이를 이용한 검색 방법, 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체	네이버 주식회사, 네이버클라우드 주식회사	2010.05.07	1011934850000	2012.10.16
OCR 결과를 보정하기 위한 방법, 시스템 및 컴퓨터 판독가능한 기록 매체	네이버 주식회사	2008.12.30	1009928580000	2010.11.02
검색 서비스를 위해 데이터를 생성하기 위한 방법, 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체	네이버 주식회사	2008.10.22	1011171710000	2012.02.09
이미지 매칭에 기초한 상품 정보 제공 방법, 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체	네이버클라우드 주식회사	2008.10.22	1010170160000	2011.02.16
언어 인식을 이용하여 이종의 언어를 포함하는 문서의문자를 분할하기 위한 방법, 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한기록 매체	네이버 주식회사	2008.05.08	1009216890000	2009.10.07
이미지 전처리를 위한 방법, 장치 및 컴퓨터 판독 가능한기록 매체	네이버 주식회사	2008.04.11	1009422570000	2010.02.05
웹 페이지에 포함되는 이미지에 대하여 태깅을 수행하고 그결과를 이용하여 웹 검색 서비스를	네이버 주식회사	2008.04.11	1009403650000	2010.01.27

제공하기 위한 방법,장치 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체				
이미지 정보에 기초하여 웹 검색을 수행하기 위한 방법,시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체	네이버 주식회사	2007.12.24	1009332700000	2009.12.14
이미지를 이용한 브라우저 제어 방법 및 시스템	네이버 주식회사	2007.06.29	1009308020000	2009.12.01

수행과제					
사업명	과제/프로그램명	지원기관	협약 기간	총사업비 (천원)	역할
2023년 JCEP 콘텐츠 (지역 웹툰 영상 상용화형) 제작지원 사업	AI웹툰 바이올렛 각테일 제작 프로젝트	전라남도정보문화 산업진흥원	23.06.01~ 23.12.10	33,333	사업기 획 및 PM
2023 전남 지역 사회· 산업 연계형 실감콘텐츠 제작 지원사업	순천 생태환경 메타버스 플랫폼 개발	전라남도정보문화 산업진흥원	23.06.16~ 2023.12.1 5.	81,250	
지역.사회.사업연계형 실감콘텐츠 제작 지원 사업	VR180영상 플랫폼 기반의 순천 생태 교육프로그램 제작	전라남도정보문화 산업진흥원	2022.06.0 1~2022.1 1.30	70,000	
2022 시장선도콘텐츠 제작지원 사업	'메타돌 베리의 <드림걸> 프로젝트' 메타버스 기반의 전남 지역 참여형 VR 스트리머 크로스 콘텐츠 제작 사업	전라남도정보문화 산업진흥원	2022-06- 01 ~ 2022-11- 30	193,910	
중소기업기술개발지원사 업	B2B 클라우드 기반의 웹 메타버스 서비스 개발	중소기업기술정보 진흥원	2021.10.0 1~2023.0 9.30	832,500	
벤처창업.스타트업 Growth-Project 실감콘텐츠 MVP 제작지원	라이브 VR스트리머IP 개발을 위한 MCN콘텐츠 제작	전라남도정보문화 산업진흥원	2021.08.0 1~2021.1 1.30	33,333	
2021 기업 자율형 만화 해외 프로모션 지원	한국 VR웹툰 오픈 플랫폼 온라인 프로모션 및 일본 만화 마켓 참가 사업	한국콘텐츠진흥원	2021.05.1 5 ~ 2022.11.1 5	48,000	
2020년도 5G콘텐츠 플래그십 프로젝트	5G클라우드 기술기반의 비대면 6DOF가상현실 교육 커뮤니케이션 플랫폼 개발	한국전파진흥원	2020.08.1 0 ~ 2020.12.3 1	237,500	
팁스프로그램(TIPS)	확장형 N스크린 환경의 이미지 콘텐츠 서비스 플랫폼	중소기업기술정보 진흥원	2020.08.0 1~2022.0 7.31	555,557	
2020 한류연계 협업콘텐츠 기획개발- 게임부문	2020 한류연계 협업콘텐츠 기획개발-게임부문	한국국제문화교류 진흥원	2020.07.1 4~2021.0 2.26	30,000	
2019 콘텐츠 원캠퍼스 구축 운영	차세대 콘텐츠IP로서의 VR 웹툰 창작 및 비즈니스모델	한국콘텐츠진흥원	2020.05.0 9~2020.0	25,000	

	협업 프로젝트		2.28		
2020 콘텐츠원캠퍼스구축운영 지원사업	한국전통캐릭터(도깨비) IP 개발을 통한 VR웹툰과 관광유도 지역캐릭터 콘텐츠 개발 프로젝트	한국콘텐츠진흥원	2020.04.0 1~2021.0 1.31	25,000	
NRP 제5회 경기 VR/AR 오디션	360도 4D VR 웹툰 무비 제작 사업	경기콘텐츠진흥원	2019.06.0 1~2019.1 2.31	65,000	
2019 만화 해외 플랫폼 구축 및 운영지원	VR웹툰 중국 플랫폼 구축	한국콘텐츠진흥원	2019.05.0 1~2019.1 1.30	213,250	
뉴콘텐츠레벨업	VR웹툰 일본 현지화 사업	한국콘텐츠진흥원	2019.05.0 1~2019.1 1.30	41,860	
2019 수출작품 번역지원 사업	VR웹툰 중국어 번역	한국만화영상진흥 원	2019.03.2 7~2019.1 1.30	10,000	
창업기업글로벌사업화	VR웹툰 인도네시아 진출 사업	경기테크노파크	2018.06.2 9~2018.1 1.30	36,000	
세대융합 창업캠퍼스	개방형 VR웹툰 갤러리 개발	창업진흥원	2018.05.1 4~2018.1 2.31	85,530	
2018 수출번역지원사업	VR웹툰 번역지원	한국만화영상진흥 원	2018.05.0 4~2018.1 1.30	13,700	
VR/AR/MR 기업육성지원사업	VR웹툰 4D체험기구 개발	정보통신산업진흥 원	2018.05.0 1~2018.0 7.31	40,000	
제20회 부천국제만화축제 프로그램공모 지원	VR웹툰 전시	한국만화영상진흥 원	2017.07.1 9~2017.0 7.23	41,767	
2017 VR/AR 개발 라이선스 및 기술지원	VR웹툰 개발	성남산업진흥재단	2017.06.1 5~2018.1. 31	16,725	
2017년도 만화콘텐츠 스타트업육성 지원	가상현실 만화 서비스	한국만화영상진흥 원	2017.05.1 8~2017.1 1.30	15,000	