

김주영 Juyoung Kim

관심 분야 컴퓨터 비전 이메일 ✉ nestiank@naver.com
프론트엔드 개발 GitHub 🔗 github.com/nestiank

교육	2017.03-현재	고려대학교 컴퓨터학과(8학기 휴학) 전체 3.75/4.50 전공 3.70/4.50 🔗 transcript.nestian.kr
경험	2022.01-2022.06 (대략 5개월 간)	boostcamp AI Tech(네이버 커넥트재단) 컴퓨터 비전 트랙 🔗 boostcamp.connect.or.kr
	2019.06-2019.07 (대략 1개월 간)	몰입캠프(KAIST 전산학부) 🔗 madcamp.io
연구	2021.01-2021.03 (대략 2개월 간)	고려대학교 컴퓨터 비전 연구실 학부연구생 🔗 cvlab.korea.ac.kr
	2020.10-2021.01 (대략 4개월 간)	고려대학교 지능시스템 연구실 학부연구생 🔗 sing.korea.ac.kr
어학	영어	논문을 읽는 과정에서 영어로 인한 어려움은 없음 TOEIC 980(2021.03)
인증	국가기술자격	정보처리기사(2021.11)

보유 기술

아래의 설명을 참고해주시면 감사하겠습니다.

1 - Used	2 - Basic	3 - Demonstrating
관련 경험이 제한적이어서 앞으로 꾸준하게 공부를 해야 합니다.	능숙하지는 않아도 관련 경험으로 배워 가면서 일할 수 있습니다.	관련 경험이 어느 정도 있어서 빠르게 적응할 수 있습니다.

언어	Python(3) C++(2) Unity/C#(2) Android/Java(1)
딥러닝	PyTorch(3)
OS	Linux(2) Windows(2)
웹	HTML(2) CSS(2) JavaScript(2) React.js(2) node.js(1)
데이터베이스	mongoDB(1) postgresSQL(1)
도구	Git(3) VS Code(3) Slack(3) Notion(3) VS(1)

주요 프로젝트 및 활동

2021.01-2021.03 **Transformer를 이용한 Flow Field 예측 모델 연구 참여**

학교(연구실)

컴퓨터 비전 연구실에서 Transformer를 이용해서 Matching 문제를 해결한 대표적인 논문들을 추천 받아 30편 정도 읽고, Transformer를 이용해서 Flow Field를 예측하는 새로운 모델을 구상하는 단계에 참여하였습니다.

- Encoder-Decoder 구조 뒤에 Flow Estimation Transformer를 붙인 모델 제안
- 연구실 내부의 컴퓨터 비전 논문 세미나 및 ML 세미나 참석
- Matching 팀 회의에서 여러 프로젝트의 진행 과정을 공유 받음

2020.11-2021.01 **BD-LSTM 기반 Video Action Recognition 논문 구현**

학교(연구실)

지능시스템 연구실에서 Pytorch 연습을 목적으로, IEEE Access에서 모델이 간단한 논문을 찾아서 모델대로 학습을 진행하는 코드를 작성하였습니다.

[🔗 github.com/nestiank/action-recognition-cnn-bd-lstm](https://github.com/nestiank/action-recognition-cnn-bd-lstm)

- Pytorch를 사용해서 CNN 뒤에 BD-LSTM을 붙인 영상 분류 모델을 구현
- Pytorch에 대한 이해 및 파이썬 개발 환경에 대한 이해 향상

2019.06-2019.07 **안드로이드 생활 어플리케이션 개발**

몰입캠프

몰입캠프에서 종합적인 개발 연습을 목적으로, 팀원과 함께 간단한 안드로이드 생활 어플리케이션을 2주 동안 개발하고 동료들에게 발표했습니다.

[🔗 github.com/nestiank/madcamp-android-serverless](https://github.com/nestiank/madcamp-android-serverless)

[🔗 github.com/nestiank/madcamp-android-server-sync](https://github.com/nestiank/madcamp-android-server-sync)

- RecyclerView와 Intent로 로컬 연락처와 사진의 표시, 추가, 수정, 삭제 기능 구현
- 로컬 연락처와 사진을 node.js로 구축한 서버를 통해서 mongoDB에 동기화
- Google Places API를 이용하여 주변의 음식점들이 표시된 지도를 앱에서 표시

2019.07

몰입캠프

클릭어 점수를 능력치로 해서 시작하는 Galaga 형식의 모바일 게임 개발

Galaga를 더욱 재미있고 복잡하게 하려고, Universal Paperclips를 먼저 하게 만든 다음, 여기서 얻은 점수가 Galaga의 능력치가 되는 2스텝 모바일 게임을 팀원과 함께 1주 동안 Unity로 개발했습니다.

[🔗 github.com/nestiank/madcamp-clicker-galaga-game](https://github.com/nestiank/madcamp-clicker-galaga-game)

- 널리 알려진 두 개의 게임을 Unity로 따라서 개발
- Unity로 UI를 제작하고 오브젝트에 연결되어 동작하는 C# 스크립트를 작성
- 두 개의 게임에서 아이템별 능력 밸런싱을 위한 여러 가지 실험을 진행

2019.07
몰입캠프

미니게임 7개가 포함된 멀티플레이어 PC 보드게임 개발

모두의마블을 더욱 긴장감 있게 하려고, 위치에 따라 미니게임 7개를 수행하면서 보드에 있는 모든 과목을 이수하면 승리하는 멀티플레이어 PC 보드게임을 팀원과 함께 10일 동안 Unity로 개발했습니다.

🔗 github.com/nestiank/madcamp-marble-board-game

- 널리 알려진 게임들을 Unity로 따라서 개발
- Unity로 UI를 제작하고 오브젝트에 연결되어 동작하는 C# 스크립트를 작성
- 미니게임별로 전체 게임에 미치는 영향을 밸런싱하기 위해 여러 가지 실험을 진행

2018.06-2018.07
학교(동아리)

시드 마이어의 문명 V 클론 코딩 및 확장 개발 참여

게임 개발 동아리에서 문명을 할 때 머리를 더 쓰게 하려고, 넥슨의 지원을 받아 문명을 클론 코딩하고 퀘스트와 궁극기라는 요소를 추가했습니다.

🔗 github.com/nestiank/extended-civilization-refactoring

- Unity에서 메인 Scene의 개발에 직접 참여
- 턴 진행, 유닛 작업, 투자 탭, 운영 탭, 퀘스트 탭의 작동 관련 C# 스크립트 작성
- 7인 프로젝트 경험을 통해 버전 관리와 프로젝트 관리에 관해 집중적으로 경험

기타 프로젝트 및 활동

GitHub에 다른 여러 교과 프로젝트의 결과물들이 있습니다.

2021년 상반기
학교(교과수업)

OCaml로 제한적인 함수형 언어를 위한 인터프리터와 타입 검증기를 개발

🔗 github.com/nestiank/ml-interpreter-type-analyser-design

2019년 상반기
학교(교과수업)

OpenGL로 Cartoon Rendering과 Phong Shading을 구현

🔗 github.com/nestiank/opengl-mirror-car-accident

2018년 상반기
학교(교과수업)

Python의 Tornado를 이용하여 관리 기능이 있는 간단한 채팅 서버를 개발

🔗 github.com/nestiank/python-chat-server

2016년 상반기
개인 프로젝트

XpressEngine을 설치하여 고등학교 교내 커뮤니티를 운영

🔗 github.com/nestiank/community-cshians

교내 활동

2019.03-2019.08	고려대학교 블록체인 학회 KUBL	개발자
2019.08-현재	고려대학교 게임개발 동아리 CAT&DOG	개발자
2018.02-2018.07		
2017.03-2018.02	고려대학교 웹개발 동아리 KWEB	스터디원
2017.03-2018.10	고려대학교 알고리즘 동아리 ALPS	스터디원

자기소개서

직관적이고 다채롭고 유용한 결과물을 신속하게 만듭니다

프로젝트의 결과물이 직관적으로 눈에 바로 보이는 것을 좋아하고, 다채로운 데이터를 이용해서 다채로운 결과물을 내는 것을 좋아합니다.

동기 부여에 있어서 코드의 수정이 바로 프로덕트의 변화로 이어지는 것을 작업 과정에서 확인하는 것과 서비스를 사용하는 사람들에게 실질적으로 유용한 것을 만드는 것을 중요하게 여깁니다.

지속 가능하게 열정적입니다

작업을 나눠 일단 작업 단위를 정하면 끝을 보는 성격입니다. 하지만 스프린트를 즐기는 것은 아닙니다. 가능한 경우라면 작업을 최대한 효율적으로 나누고 낮에 집중해서 작업을 마쳐 불필요한 밤샘을 피하고자 합니다.

새로운 도전을 찾아서 합니다

재미있는 일을 하는 것을 좋아합니다. 도전 의식이 강해서 새로운 도전이 될 수 있을 만한 것들을 최대한 찾아서 꾸준히 시도해 왔습니다. 그래서 다양한 분야의 포트폴리오를 보유하게 되었습니다. 현재는 컴퓨터 비전에 재미를 느껴 노력하고 있습니다.

동료들을 믿습니다

서로에게 성과에 대한 부담을 지우며 분업하기보다는 서로에 대한 신뢰를 기반으로 솔직한 피드백을 주고받으며 작업의 효율을 끌어올리는 팀워크를 지향합니다.

먼저 들은 다음 분명하게 말합니다

대화는 다른 사람의 생각을 듣고 그것을 고려해서 원래 하려던 말보다 더 나은 말을 하기 위해서 하는 것이라고 생각합니다. 먼저 말해야 하는 차례에는 먼저 말하더라도 먼저 들어야 하는 차례에는 먼저 동료들의 말을 충분히 듣고 나서 말합니다.

결과를 가감 없이 분명하게 말해서 동료들의 시간을 절약합니다. 애매하게 말해서 제가 이미 고민해 본 것을 다시 고민하게 만들지 않습니다. 확신이 없으면 확신이 없다고 말해서 동료들이 제 의견의 무게까지 고려한 판단을 내릴 수 있도록 합니다.

신속하고 정확한 피드백을 위해 코드를 동료들이 쉽게 이해할 수 있도록 작성합니다.

책임감을 가지며 도움을 구합니다

맡은 일은 다른 사람이 다시 하지 않도록 최선을 다해서 합니다. 하지만 맡은 일을 혼자서 끝내기 어려운 경우나, 도움을 받았을 때 훨씬 효율적으로 일을 끝낼 수 있는 경우에는 적극적으로 상황을 공유하고 도움을 구합니다. 그래도 동료들의 시간을 절약하기 위해 무엇을 물어봐야 하는지 미리 고민해 보고 나서 도움을 구합니다.

언제나 지금의 마음으로 최선을 다하겠습니다.

2022 년 2 월 15 일

김 주 영