

프로필	
이름	서재영
LinkedIn	<a href="https://www.linkedin.com/in/jaeyoungsuh/">https://www.linkedin.com/in/jaeyoungsuh/</a>
이메일	tjwodud04@gmail.com
GitHub	<a href="https://github.com/tjwodud04">https://github.com/tjwodud04</a>
Huggingface 프로필	<a href="https://huggingface.co/dddsaty">https://huggingface.co/dddsaty</a>
Google Scholar	<a href="https://scholar.google.com/citations?user=QpEwMCwAAAAJ&amp;hl=ko">https://scholar.google.com/citations?user=QpEwMCwAAAAJ&amp;hl=ko</a>

학력			
학위	학교명	기간	전공
석사	한양대학교 일반대학원	2020.03 ~ 2022.02	인텔리전스컴퓨팅학과
학사	독학학위제	2020.02	컴퓨터과학
학사	연세대학교 원주캠퍼스	2014.03 ~ 2018.02	역사문화 및 영어영문학과

경력	
회사명	기간
(주) 오투오 부설연구소	2023.09 ~ 2025.03
바스젠바이오 기업부설연구소	2022.03 ~ 2023.09

논문			
연도	논문명	링크	PDF
2025	Jae Young Suh, Mingyu Jeon, "A Modular Prototype of Emotion-Aware Proactive Voice Agent with Live2D Embodiment", submitted to ProActLLM 2025 (CIKM 2025 Workshop)		
2024	mingyu jeon, Jae Young Suh, "Mimicking Human Emotions: Persona-Driven Behavior of LLMs in the 'Buy and Sell' Negotiation Game", Language Gamification Workshop 2024 @ NeurIPS, 2024 (Non-archival)	<a href="#">링크</a>	<a href="#">PDF</a>
	Jaeyoung Suh, Eunchan Lee, Yohan Jeong, Donggil Park, Sungmin Ahn, "Teaching Large Language Models to Understand Jeju Island with Domain-Adaptive Pretraining", 2nd International Conference on Foundation and Large Language Models (FLLM), pp.21-28, 2024	<a href="#">링크</a>	<a href="#">PDF</a>
	Jae Young Suh, Minsoo Kwak, Soo Yong Kim, Hyungseo Cho, "Making a prototype of Seoul historical sites chatbot using Langchain", Journal of Electrical Electronics Engineering 3(1), pp.01-05, 2024	<a href="#">링크</a>	<a href="#">PDF</a>
2023	김성우, 서재영, 박지원, 김동관, "ChatGPT의 한국어 처리 능력 검증과 고찰", 한국정보과학회 2023 한국컴퓨터종합학술대회 논문집, pp.286-288, 2023	<a href="#">링크</a>	<a href="#">PDF</a>
2022	Jae Young Suh, "Developing Speech Dialogue Systems of Social AI in social survival game", 2022 (졸업논문)	<a href="#">링크</a>	<a href="#">PDF</a>
2021	Jaeyoung Suh, Casey C. Bennett, Benjamin Weiss, Eunseo Yoon, Jihong Jeong, Yejin Chae, "Development of	<a href="#">링크</a>	<a href="#">PDF</a>

	Speech Dialogue Systems for Social AI in Cooperative Game Environments”, 2021 IEEE Region 10 Symposium (TENSYP), pp.1-4, 2021		
--	---	--	--

자격증	
자격증명	취득일
OPIc IH	2025.09
AICE(AI Certificate for Everyone)	2023.08
ADsP(Advanced Data Analytics semi-Professional)	2022.11
SQLD(SQL Developer)	2022.09
정보처리기사	2019.05

프로젝트			
연도	프로젝트명	내용	
2025	Live2D 캐릭터 음성 챗봇 데모 구현	<ul style="list-style-type: none"> <li>- OpenAI API와 Live2D 샘플 캐릭터를 연동하여 사용자 음성에 반응하는 챗봇 구현</li> <li>- Flask 백엔드로 구성하고, Vercel을 통해 웹에 배포</li> <li>- 기술스택: gpt-4o-audio-preview, Whisper, Flask, JavaScript, Vercel</li> </ul>	초기: <a href="#">링크</a> 변경: <a href="#">링크</a>
2024	LLM 기반 질의응답 시스템 프로토타입	<ul style="list-style-type: none"> <li>- LangChain을 사용한 음식점 추천 프로토타입 구현</li> <li>- OpenAI API를 활용하여 SQL 쿼리 변환 구성.</li> <li>- Crawl4AI, PandasAI 및 Streamlit을 사용한 부동산 검색 프로토타입 구현</li> </ul> 기술스택: Python, , OpenAI API, LangChain, PandasAI, Streamlit	<a href="#">링크</a>
2024	제주 관광 데이터 기반 LLM 튜닝	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Llama 3, Polyglot-ko 모델을 활용하여 제주도 관광지 데이터를 기반으로 fine-tuning 실험을 수행</li> <li>- 논문으로 정리하여 FLLM 2024, CKAIA 학회에 투고</li> </ul> 기술스택: Python, Llama3, Pytorch, Huggingface	
2022	바이오 도메인 NER 테스트	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papers With Code 기반 공개 바이오 의학 데이터를 활용하여 질병, 기관, 유전자 등 개체를 분류하는 NER 모델 실험을 수행</li> <li>- Simple Transformers 및 Flair 프레임워크 기반으로 BioBERT, BioLinkBERT 등 모델 학습 및 결과 비교</li> </ul> 기술스택: Python, PyTorch, Simple Transformers, Flair	
2021	HCI 프로젝트	석사과정 중 “Don't Starve Together” 협동 게임 환경에서 사람과 AI의 상호작용에 대한 실험을 수행 <ul style="list-style-type: none"> <li>- STT/TTS 기반 규칙 대응 시스템을 구성하고, 음성 인터페이스에 대한 사용자 피드백 및 개선점을 수집</li> </ul> 기술스택: pyttss3, MS Azure STT/TTS, Lua (게임 모드 연동)	<a href="#">링크</a>

## 추가 기술서

연도	내용
2025	<p><b>프로젝트명</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Live2D 캐릭터와 음성 인터랙션을 활용한 한국어 챗봇 프로토타입 개발</li> </ul> <p><b>사용 기술 및 도구</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gpt-4o-audio-preview, Whisper API, Live2D Cubism, Vercel, Flask, HTML/CSS, Javascript</li> </ul> <p><b>개요</b></p> <p>한국어 음성 상호작용 챗봇을 개발하고, 이를 Live2D 애니메이션과 결합하여 시각적인 요소도 충족할 수 있는 인터페이스를 구현하는 것을 목표로 하였습니다. gpt-4o-audio-preview 모델을 활용해 음성 인식(STT)과 음성 합성(TTS)을 통합 구성하고, 웹 브라우저 기반 환경에서 대화 흐름을 처리할 수 있도록 구성하였습니다.</p> <p><b>작업 내용</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gpt-4o-audio-preview 기반 STT/TTS를 구현하고, 캐릭터 음성 응답 및 입 모양 연동이 가능한 Live2D 인터페이스를 구현</li> <li>- 음성 입력, 텍스트 전환, OpenAI API 응답과 음성 합성 및 캐릭터 애니메이션 출력까지의 구조를 구성하였습니다.</li> <li>- 전체 시스템을 Vercel 및 Flask 기반으로 웹에서 테스트가 가능하도록 배포하였습니다.</li> </ul> <p><b>*비고:</b> 해당 내용을 다양한 방식으로 변경하여 계속해서 논문 투고 작업을 진행하고 있습니다.</p>
	<p><b>프로젝트명</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국관광공사 API 기반 Claude Desktop용 MCP 구현</li> </ul> <p><b>사용 기술 및 도구</b></p> <p>FastMCP, Claude Desktop App, Cursor</p> <p><b>프로젝트 개요</b></p> <p>한국관광공사에서 제공하는 공공 데이터를 활용하여, Claude Desktop 앱에서 관광지 정보를 검색하고 응답하는 MCP를 구현하였습니다. FastMCP 라이브러리를 활용하여 Claude Desktop과 외부 API 간의 통신을 가능하게 하였으며, 사용자 질의에 따라 관광 정보를 제공하는 구조를 구성하였습니다.</p> <p><b>작업 내용</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국관광공사의 공공 API를 활용하여 관광지 정보를 조회할 수 있는 기능을 구현하였습니다.</li> <li>- FastMCP 라이브러리를 활용하여 Claude Desktop과 외부 API 간의 통신을 처리하는 MCP를 적용하였습니다.</li> </ul>
2024	<p><b>프로젝트명</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 부동산 검색 PoC (Crawl4AI + PandasAI)</li> </ul> <p><b>사용 기술 및 도구</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crawl4AI, PandasAI, OpenAI API, Pandas, Streamlit</li> </ul>

	<p><b>프로젝트 개요</b></p> <p>사용자의 자연어 질의(예: "강남구 10억 이하 30평 이상 아파트")에 따라 조건을 분석하고, 필터링된 부동산 정보를 제공하는 질의응답 시스템의 프로토타입을 구현하였습니다. 웹에서 수집한 아파트 데이터를 기반으로 PandasAI와 OpenAI API를 활용하여 결과를 제공하는 구조로 구성하였습니다.</p> <p><b>작업 내용</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹에서 아파트 거래 정보를 Crawl4AI로 수집하고, Pandas AI를 통해 표 형태로 만들었습니다.</li> <li>- Streamlit을 사용해 질의 입력과 결과 표출이 가능한 인터페이스를 구성했습니다.</li> </ul>
	<p><b>프로젝트명</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제주도 지역 관광 데이터 기반 Llama 3 Fine-Tuning 프로젝트</li> </ul> <p><b>사용 기술 및 도구</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hugging Face Transformers, LoRA, OpenAI API</li> </ul> <p><b>프로젝트 개요</b></p> <p>제주도 관광 관련 공개 데이터를 활용하여 Llama 3 모델을 한국어 QA 태스크에 특화된 형태로 미세조정(Fine-Tuning)한 프로젝트입니다. 소규모 데이터로 LLM 성능을 끌어올릴 수 있는 가능성을 검증하고자 하였습니다.</p> <p><b>작업 내용</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- OpenAI API를 활용해 기존 텍스트 데이터를 활용하여 QA 학습셋을 구축하였습니다.</li> <li>- Hugging Face 라이브러리를 이용해 Llama 3 모델의 fine-tuning을 수행하였습니다.</li> <li>- 실험 결과를 정리하여 학회에 논문으로 게재하였습니다.</li> </ul>
2021	<p><b>프로젝트명</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 협동 게임 환경 내 사회적 AI를 위한 음성 대화 시스템 개발</li> </ul> <p><b>사용 기술 및 도구:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- OBS Studio, Zoom, MS Azure STT/TTS, pytsx3, Loomie Virtual Avatar, Excel/Google Sheets (수집데이터 정리)</li> </ul> <p><b>프로젝트 개요</b></p> <p>"Don't Starve Together" 게임 환경을 기반으로, 사람과 협동하는 AI 캐릭터가 음성 상호작용을 수행하도록 'Social AI' 시스템을 구축하고 평가한 석사과정 연구입니다. 사용자와 AI의 상호작용 흐름에서 규칙 기반 음성 대화 시스템을 구현하였습니다.</p> <p><b>작업 내용</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 상황에 따라 발화를 생성하는 음성 출력 구조와 Loomie 가상 아바타를 연동하여 실시간 규칙기반 상호작용 구현하였습니다.</li> <li>- 학생들과 함께 실험 진행 후, 설문 및 개선점을 도출하였습니다.</li> </ul>