

프로필			
이름	서재영		
이메일	tjwodud04@gmail.com	거주지	대한민국
소개 페이지	<a href="https://tjwodud04.github.io/intro/?lang=ko">https://tjwodud04.github.io/intro/?lang=ko</a>		

학력			
학위	학교명	기간	학위/전공명
석사	한양대학교 일반대학원	2020.03 ~ 2022.02	인공지능석사 (데이터사이언스전공)
학사	독학학위제	2020.02	공학사 (컴퓨터과학)
학사	연세대학교 원주캠퍼스	2014.03 ~ 2018.02	문학사 (역사문화학, 영어영문학)

경력			
회사명	근무형태	직무	기간
(주)아이피아	계약직	AI 엔지니어 (이미지 생성)	2025.10 ~ 현재
(주)오투오 부설연구소	정규직	AI 엔지니어 (LLM)	2023.09 ~ 2025.03
(주)바스젠바이오 기업부설연구소	정규직	AI 엔지니어 (NLP, CV)	2022.03 ~ 2023.09

논문				
연도	논문명	링크	PDF	
2025	Mingyu Jeon, Suwan Cho, and Jae Young Suh. "PPoGA: Predictive Plan-on-Graph with Action for Knowledge Graph Question Answering." Accepted to GMLLM 2025 (Frontiers in Graph Machine Learning for the Large Model Era), CIKM 2025 Workshop			
	Jae Young Suh and Mingyu Jeon. "A Modular Prototype of Emotion-Aware Proactive Voice Agent with Live2D Embodiment." Accepted to ProActLLM 2025 (Proactive Conversational Information Seeking with Large Language Models), CIKM 2025 Workshop			
2024	Mingyu Jeon and Jae Young Suh. "Mimicking Human Emotions: Persona-Driven Behavior of LLMs in the 'Buy and Sell' Negotiation Game." Language Gamification Workshop 2024 @ NeurIPS (Non-archival)	<a href="#">링크</a>	<a href="#">PDF</a>	
	Jae Young Suh, Eunchan Lee, Yohan Jeong, Donggil Park, and 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, and Hyoungseo Cho. "Making a Prototype of Seoul Historical Sites Chatbot Using LangChain." Journal of Electrical Electronics Engineering, 3(1): 1–5, 2024	<a href="#">링크</a>	<a href="#">PDF</a>	
2023	김성우, 서재영, 박지원, 김동관, "ChatGPT의 한국어 처리 능력 검증과 고찰." Proceedings of KCC 2023 (Korean Computer Congress 2023), 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." Master's Thesis, Hanyang University, 2022.	<a href="#">링크</a>	<a href="#">PDF</a>
2021	Jae Young Suh, Casey C. Bennett, Benjamin Weiss, Eunseo Yoon, Jihong Jeong, and Yejin Chae. "Development of Speech Dialogue Systems for Social AI in Cooperative Game Environments." IEEE Region 10 Symposium (TENSYP 2021), pp. 1-4, 2021	<a href="#">링크</a>	<a href="#">PDF</a>

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>- 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>- Crawl4AI, PandasAI 및 Streamlit을 사용한 부동산 검색 프로토타입 구현</li> <li>기술스택: Python, OpenAI API, PandasAI, Streamlit</li> </ul>	<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 실험 수행</li> <li>- 논문으로 정리하여 학회에 투고</li> <li>기술스택: Python, Llama3, Pytorch, Huggingface</li> </ul>	
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(Named Entity Recognition) 모델 실험을 수행</li> <li>- Simple Transformers 및 Flair 프레임워크 기반으로 BioBERT, BioLinkBERT 등 모델 학습 및 결과 비교</li> <li>기술스택: Python, PyTorch, Simple Transformers, Flair</li> </ul>	
2021	HCI 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> <li>식사과정 중 "Don't Starve Together" 협동 게임 환경에서 사람과 AI의 상호작용에 대한 실험을 수행</li> <li>- 규칙 기반 STT/TTS 응답을 구성하고, 음성 인터페이스에 대한 내부 간이 피드백 및 개선점 수집</li> <li>기술스택: pyttts3, MS Azure STT/TTS, Lua (게임 모드 연동)</li> </ul>	<a href="#">링크</a>

추가 기술서	
연도	내용

2025	<p>프로젝트명</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Live2D 캐릭터와 음성 인터랙션을 활용한 한국어 챗봇 프로토타입 개발</li></ul> <p>사용 기술 및 도구</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• gpt-4o audio-preview, whisper-1, Live2D Cubism, Vercel, Flask, HTML/CSS, JavaScript</li></ul> <p>프로젝트 개요</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 한국어 음성 상호작용 챗봇을 개발하고, 이를 Live2D 애니메이션과 결합하여 시각적 몰입감을 제공하는 인터페이스를 구현하였습니다. GPT-4o Audio Preview 모델을 활용해 음성 인식(STT)과 음성 합성(TTS)을 통합 구성하고, 웹 브라우저 기반 환경에서 실시간 대화 흐름을 처리할 수 있도록 설계하였습니다.</li></ul> <p>주요 역할 및 수행 내용</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• gpt-4o audio-preview 기반의 STT/TTS 기능을 구현하고, 캐릭터의 음성 응답과 입 모양을 연동한 Live2D 인터페이스를 개발하였습니다.</li><li>• 사용자 음성 입력부터 OpenAI API 응답 생성, 텍스트 기록, 캐릭터 애니메이션 및 음성 출력까지의 전체 대화 파이프라인을 구현하였습니다.</li><li>• Vercel을 통해 웹 환경에서 테스트가 가능하도록 구성하였습니다.</li></ul> <p>비고</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 상기 프로젝트를 기반으로 모델을 교체하며 실험을 수행하고, 그 결과를 바탕으로 논문 투고를 진행하고 있습니다. 최근에는 gpt-4o, gpt-4o-mini-search-preview, gpt-4o-mini-tts, whisper-1 등을 적용하였습니다.</li></ul>
	<p>프로젝트명</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 한국관광공사 API 기반 Claude Desktop용 MCP 구현</li></ul> <p>사용 기술 및 도구</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• FastMCP, Claude Desktop App, Cursor</li></ul> <p>프로젝트 개요</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 한국관광공사에서 제공하는 공공 데이터를 활용하여, Claude Desktop 앱 내에서 관광지 정보를 검색하고 응답할 수 있는 MCP를 개발하였습니다. FastMCP 라이브러리를 통해 Claude Desktop과 외부 API 간의 통신을 구현하였으며, 사용자 질의에 따라 관광 정보를 실시간으로 제공하는 구조를 설계하였습니다.</li></ul> <p>주요 역할 및 수행 내용</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 한국관광공사의 공공 API를 연동하여 관광지 정보를 조회하는 기능을 구현하였습니다.</li><li>• FastMCP 라이브러리와 Cursor를 활용해 Claude Desktop과 외부 API 간의 데이터 통신을 처리하는 MCP 모듈을 개발하였습니다.</li></ul>
2024	<p>프로젝트명</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 부동산 검색 PoC</li></ul> <p>사용 기술 및 도구</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Crawl4AI, PandasAI, OpenAI API, Pandas, Streamlit</li></ul>

	<p>프로젝트 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 사용자의 자연어 질의(예: “강남구 10억 이하 30평 이상 아파트”)를 분석하여 조건에 맞는 부동산 정보를 필터링하고, 결과를 표 형태로 제공하는 질의응답 시스템의 프로토타입을 구현하였습니다. 수집한 데이터를 기반으로 PandasAI와 OpenAI API를 연동해 응답을 하도록 구성하였습니다.</li> </ul> <p>주요 역할 및 수행 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crawl4AI를 활용해 웹에서 부동산 데이터를 수집하고, PandasAI로 표 형태로 가공하였습니다.</li> <li>• Streamlit을 이용해 질의 입력과 결과 출력이 가능한 사용자 인터페이스를 구현하였습니다.</li> </ul>
	<p>프로젝트명</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 소량의 제주도 지역 관광 데이터 기반 Llama 3 Fine-Tuning 프로젝트</li> </ul> <p>사용 기술 및 도구</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hugging Face Transformers, LoRA, OpenAI API</li> </ul> <p>프로젝트 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 사내에서 보유한 제주도 관광 관련 데이터를 활용하여, Llama 3 모델을 한국어 질의응답(QA) 태스크에 특화된 형태로 미세조정(Fine-Tuning)하였습니다. 소규모 데이터로도 도메인에 적합한 응답을 생성할 수 있는지 검증하는 것을 목표로 하였습니다.</li> </ul> <p>주요 역할 및 수행 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hugging Face 라이브러리를 활용해 Llama 3 모델의 Fine-Tuning을 수행하였습니다.</li> <li>• 실험 결과를 정리하고, 해당 내용을 학회 논문으로 게재하였습니다.</li> </ul>
2021	<p>프로젝트명</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 협동 게임 환경 내 사회적 AI를 위한 음성 대화 시스템 개발</li> </ul> <p>사용 기술 및 도구</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• OBS Studio, Zoom, MS Azure STT/TTS, pyttsx3, Loomie Virtual Avatar, Excel / Google Sheets</li> </ul> <p>프로젝트 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Don’t Starve Together” 게임 환경을 기반으로, 인간과 협동하는 AI 캐릭터가 음성으로 상호작용하도록 구현한 석사과정 연구입니다. 사용자와 AI 간의 상호작용 과정을 규칙 기반 음성 대화 시스템으로 설계하고 실험을 통해 기능을 검증하였습니다.</li> </ul> <p>주요 역할 및 수행 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 내 상황에 따라 발화를 생성하는 음성 출력 구조를 설계하고, Loomie 가상 아바타와 연동하여 실시간 규칙 기반 상호작용을 구현하였습니다.</li> <li>• 실험 참여 학생들과 상호작용 테스트를 진행하고, 결과를 바탕으로 개선점을 도출하였습니다.</li> </ul>