



이 훈 재

Hunjae Lee / 李勳宰

연락처

온라인 포트폴리오: <http://hunjae.net>

이메일: kinpain@gmail.com

학력

2013. 09 – 중퇴

뉴욕 시립 대학교(Graduate Center, City University of New York)

심리학 (Behavioral and Cognitive Neuroscience Program) 박사과정 중퇴

2009. 09 – 2011. 08

연세대학교 일반대학원 인지과학협동과정 졸업

인지과학 석사 (학위논문 국문제목: 시각 정보 강도 추정: 영역, 개수, 평균 크기)

2003. 03 – 2009. 08

연세대학교 문과대학 심리학과 졸업

심리학 학사 / 인지과학 연계전공

경력

2012. 10 – 현재

(주) 두앤컴패니(Do&Company Inc.) / 설립자, 대표이사

- 모바일 서비스, 앱 설계

2012. 1학기

극동대학교 / 시간강사 (연구방법론 강의)

2011. 09 – 2013. 08

연세대학교 인지과학연구소 / 연구원

2007. 06 – 2008. 06

(주) 플로우게임즈(Flowgamez Co., LTD) / 웹 프로그래머

- 신규 게임 커뮤니티 개발 및 유지 보수(<http://aion.thisisgame.com>)

제품/서비스

책마을 - Bookvil for iOS (주) Do & Company



책마을 앱은 한국군(육해공 3군 모두) 내에서만 접속이 가능했던 군 인트라넷 책마을 클럽의 추억의 글들을 모바일에서 편하게 읽고 공감하기 위해 제작되었습니다. 과거 책마을 클럽에서 활동했던 다양한 경험과 배경, 전공을 가진 수많은 회원들은 전역 후 사회 곳곳에서 활발히 활동을 이어가고 있습니다. 지금도 방대한 분량의 에세이와 칼럼, 독서감상평 등이 꾸준히 데이터베이스에 복원되고 있습니다. 책마을 앱은 이 글들을 편안하게 읽고 서로 공유할 수 있는 소셜 e-book 기능을 제공하고 있습니다.

페이스북으로 친구 만들기 - Friends Maker For Facebook (주) Do & Company



Friends Maker는 Facebook 아이디를 기반으로 친구를 찾아 사이버 엽서(카드)를 주고 받는 소셜 서비스입니다. 원하는 조건의 상대를 검색한 뒤 다양한 디자인의 카드 중 하나를 골라 바로 메시지를 보내보세요. Friends Maker 에는 아티스트들이 작업한 수십종의 다채롭고 훌륭한 디자인의 카드들이 준비되어있습니다. 전세계 28개국에 동시 출시하였으며 인종과 국가를 넘나들며 전세계의 친구를 만날 수 있습니다. Facebook 계정을 이용하지만 사용자의 Facebook에는 어떠한 흔적도 남기지 않으며, 기존 익명 채팅/데이팅 서비스의 익명성으로부터 오는 위험성만 낮추었습니다.

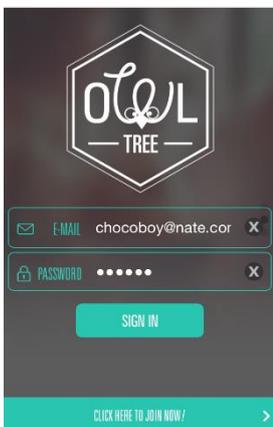
(현재 컨셉을 수정한 PostTalk 으로 재출시를 위하여 AppStore에서 임시 삭제함)

Seoul Travel Guide – Garosu edition (주) Do & Company 설계 및 개발



이제 서울을 찾은 외국인들도 국내 맛집 블로거가 직접 탐방하여 작성한 맛집 리뷰를 자국어로 읽을 수 있습니다! Seoul Travel Guide는 강남구에서 가장 핫 플레이스인 가로수길 맛집에 대하여, 한국어 외에 영어, 중국어 일본어로 된 콘텐츠를 제공합니다. 여행자를 위하여 인터넷 연결 없이도 앱의 모든 기능을 이용할 수 있도록 설계되었습니다. 모든 콘텐츠가 앱 안에 내장되어 있고, GPS기능을 내장한 자체 지도를 제공합니다.

[개발중] OwlTree – Big Data Social Dating (주) Do & Company



OwlTree는 사진이 딸린 간단한 프로필의 이성을 매일 한 두명씩 소개시켜주는 기존 데이팅 앱들과는 완전히 다른 접근을 시도하고 있다. OwlTree는 사용자 간의 매칭 성공을 목표로 하지 않는다. 그 보다 사람들의 근본적인 욕구인, “나는 어떤 사람인가?”, “사람들은 나에게 대해 어떻게 생각할까?”를 빅 데이터 분석을 통하여 해소시켜주고자 한다.

사용자 간 외모(사진) 및 프로필 평정, 성격 검사 및 취향 데이터를 수량화 시킨 것을 바탕으로 빅 데이터 분석 및 결과 보고서가 생성되어 사용자에게

제공될 것이다. 사람들은 자신에 대한 정보에 매우 민감하다. 흔히 “나도 잘 모르는 내 이상형은 어떤 사람인가?”, “나를 좋아하는 사람들은 대체로 어떤 사람들일까?”, “나는 눈이 높은 걸까, 낮은 걸까?”와 같은 질문을 던지곤 한다. 이에 실제 데이터에 기반한 답은 무엇보다도 매력적인 콘텐츠가 될 것이다.

‘연애’, ‘사랑’, ‘소개팅’ 등에 대한 사용자의 요구는 그칠 줄 모른다. 모바일 앱 마켓에서 게임을 제외하고 여러 앱이 번갈아 새로이 출시되면서 매출 기준 100위 권 안쪽을 꾸준히 유지하는 유일한 앱 카테고리 바로 소셜 데이팅 앱이다. OwlTree는 단순히 하나의 소셜 데이팅 앱을 넘어, 빅 데이터 활용이라는 새 트렌드를 회사 수준에서 개인 수준으로 끌어내리는 첨병이 될 것이다.

제5보병사단 전우찾기 군 복무 중 개발

전우 찾기 (Search Friend)

열쇠부대에 복무 중인 전우를 검색합니다.
찾고자 하는 병사의 이름을 입력하여 주십시오.
(예: 훈재 또는 이훈재)

+ 아래의 이름목록에서 선택하여 주십시오.+

순번	계급(저장정보)	계급(날짜계산)	이름	군번	생년월일	현주소지	소속부대	군사특기명	입대일	전역일
1	일병	상병 (16개월차)	김태균	04-73044995	1981-12-12	경남 합천군	5사27연대3대대9중대	소총	2004-09-07	2006-09-06
2	상병	병장 (19개월차)	이태균	04-76049027	1982-01-04	경남 마산시	5사27연대본부대	시청각장비 운용	2004-06-07	2006-06-06

뒤로가기 | 창 닫기

군 복무 중 직접 작성한 간단한 PHP, C++콘솔 프로그램. 사단 홈페이지에 배너 링크가 걸리는 식으로 탑재되어 방문객이 쉽게 사단 내 전우를 찾을 수 있도록 해주었다. 뜻밖의 선풍적인 인기를 얻어 다른 육군 사단들에도 널리 탑재되었으며 덕분에 포상휴가를 받았다! 인터페이스 및 디자인은 당시 유명했던 제로보드 4.0 의 우편번호 찾기를 차용했다. 보안상 각 부대 인사과 등에서 육군 병 자력 시스템으로 다운로드 한 사단 내 인원을 별도의 mysql DB에 지속적으로 업데이트 해주어야하는 번거로움이 있었다. 이 문제를 해결하기 위해 병 자력 시스템 raw파일을 SQL query 로 전환해주는 C 프로그램을 작성했다.

창업 (주) Do & Company

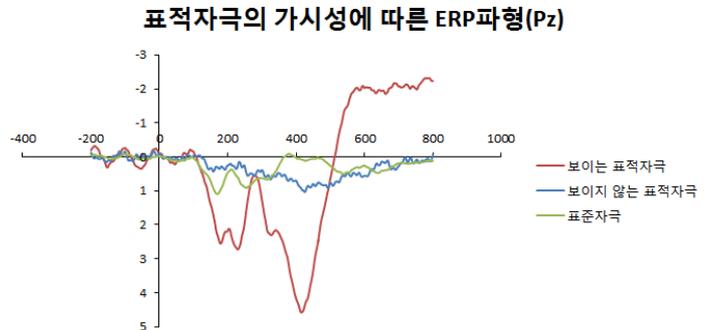


모바일 서비스 개발을 위한 실험적인 스타트업 법인. 소수의 뛰어난 참여자(고급개발자, 디자이너, 화가, 작가, 마케터, 영업/유통)들과 프로젝트 단위 협업을 수행하고 있다. 세상은 하루가 다르게 빠르게 변화한다. 그리고 말로만 떠들어 대는 것은 의미가 거의 없다. 일단 하고 싶은 걸 시작해보아라(do). 그렇다면 우리가 함께 할 것이다(company)!

설립자이자 대표이사로서 저는, 다양한 사람들을 묶어 최종결과물을 끌어내는 일을 맡고 있습니다. 구체적으로는, 운영관리, 기획, 서비스 설계 및 데이터 연구 직무를 수행 중입니다.

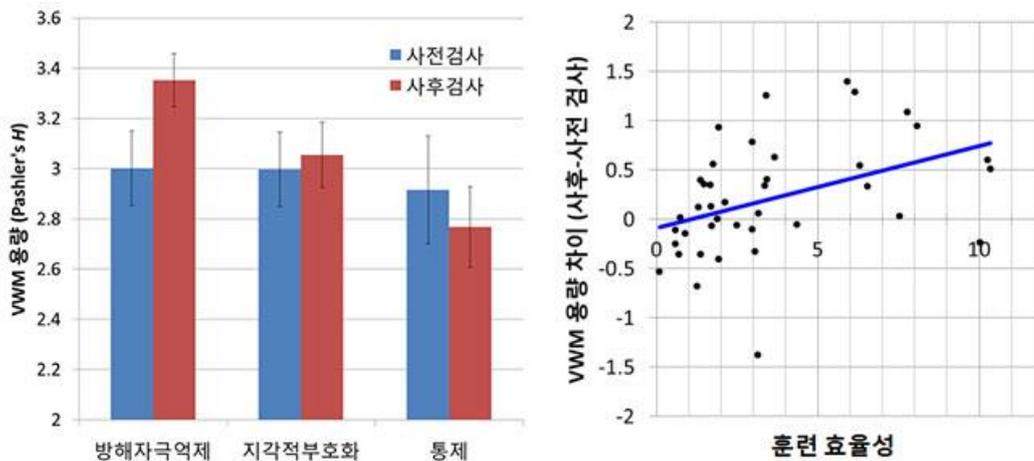
연구

보이지 않는 자극에 의한 P300 사건관련전위(ERP) 측정 생리신호(EEG) 측정



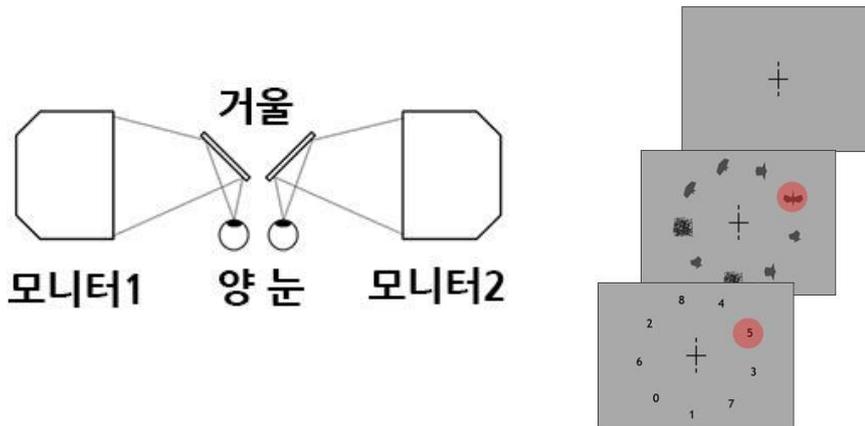
P300(P3)은 자극 제시 후 약 300ms 지점에서 관찰된다. 이 파형은 선택적 주의, 불확실성, 확률, 의 사결정 등에 민감한 것으로 알려져 있다. 신경생리연구의 보편화 추세와 더불어, 최근에는 스포츠, 거짓말 탐지, 각성수준과 후각 등과 같은 응용 분야에서도 P300 연구가 이루어지고 있다. 본 연구에서는 희미해서 보이지 않는 자극의 제시 확률을 조작했을 때에도 P300 사건관련전위가 관찰되는지 알아보았다.

시각 작업 기억 훈련 기억 한계를 고려한 디자인



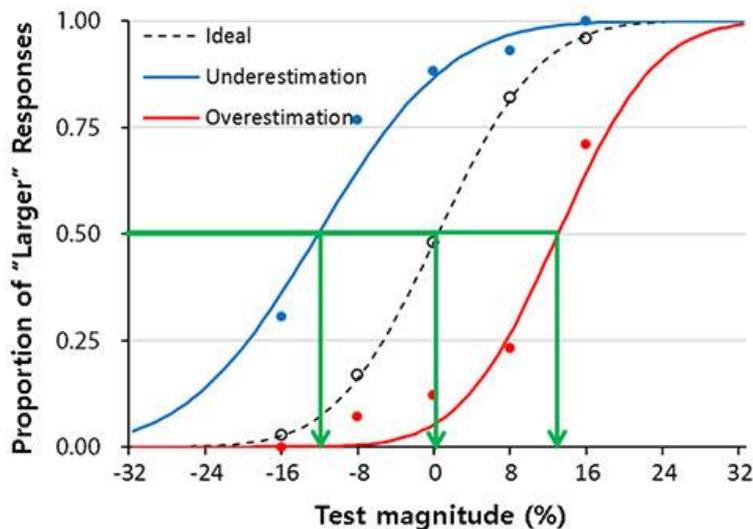
사람의 작업 기억은 매우 제한적이어서 조금 전에 들은 전화번호나 잠깐 눈으로 봤던 장면에 대한 기억이 단 몇 초안에 사라진다. 때문에 작업 기억 한계를 고려한 제품 및 서비스 디자인이 필수적이다. 메뉴나 아이콘의 단계, 배열, 구조, 개수 등이 이러한 고려 속에서 훌륭하게 설계될 수 있다. 한편 평범한 사람이 시각 작업 기억에 한번에 저장할 수 있는 정보는 3~4개 정도로 알려져있다. 본 연구에서는 이러한 시각 작업 기억을 훈련을 통해 향상시키기 위하여, 개인화된 적응적 훈련 방법을 성공적으로 개발하였다.

보이지 않는 자극에 의한 맥락 단서 효과 사용자의 빠른 행동 유도



일상생활에서 우리는 복잡한 시각장면 속에서도 손쉽게 원하는 물체를 찾아낸다. 우리가 자신도 모르게 목표한 물체뿐만 아니라 그 주변의 맥락 정보를 학습하여 이를 탐색에 이용할 수 있기 때문이다. 이렇게 맥락 정보를 활용하면 시각 탐색에 걸리는 시간과 노력이 줄어든다. 맥락 단서로 활용될 수 있는 정보를 적절히 제공한다면 사용자가 화면 속에서 손쉽게 원하는 정보를 찾도록 유도해낼 수 있다. 본 연구에서는 양 눈 억제를 통하여 보이지 않게 된 자극도 맥락 단서로서 활용될 수 있는지 조사하였다.

시각 정보 강도 추정: 영역, 개수, 평균크기 쾌적한 시각 디스플레이 설계



인간은 밀도, 전체크기, 개수, 평균크기 등 다양한 시각 정보 등을 꽤 빠르고 정확하게 어림 짐작해 낸다. 이러한 추정들을 잘 해낼 수 있음을 보여준 수많은 사전연구들을 바탕으로, 본 연구에서는 본격적으로 어떤 계산 방식으로 이런 추정들이 가능한지, 각 추정들 간에 서로 어떤 관련성이 있는지를 연구하였다. 예컨대 과일 가게 가판대에 굴의 개수가 많다면 개수가 적을 때보다 평균 크기가 작아보일 수 있다. 같은 개수이더라도 크기가 작은 물체들은 더 많아 보일 것인가? 밀도는 체계적으로 어떤 영향을 미칠 것인가? 이러한 흥미로운 질문들에 대한 답을 바탕으로 사람들에게 보다 쾌적한 시각 디스플레이가 설계될 수 있을 것이다.

배경과 글자의 대비 부호와 강도가 웹 문서의 가독성에 미치는 효과 가독성

글자와 배경의 밝기 대비가 클

글 읽기에 요구되는 처리수준

어두운 조명과 밝은 조명 조건

개인이 눈에 편한 정도도 다르

가독성 연구의 어려움: 글꼴, 줄 간격, 글줄길이, 글자 크기 등 수많은 요소들이 가독성에 영향을 미칠 수 있다. 심지어 종이 를 통한 글 읽기와 컴퓨터 화면, 모바일 디스플레이 상에서의 글 읽기도 많은 점에서 다르다. 조명에 따라서도 달라진다. 심지어는 객관적인 가독성이 나쁘더라도 사용자가 눈에 덜 피로 하거나 예쁘다는 이유로 선호하는 디스플레이가 있을 수 있다. 가독성으로 무엇을 측정할 것인가도 어려운 문제다. 많은 연구 들이 대부분 특정한 양의 글을 읽는데 걸린 시간을 재거나 특

정한 시간 동안 읽은 글자 수를 측정하여 가독성 연구를 수행한다. 이 경우 글을 읽는 사람이 대강 훑어보는지 아니면 정독하는지에 따라 그 편차가 매우 크게 발생하고 이를 통제하기 쉽지 않다는 문제가 발생한다.

본 연구에서는 이러한 제약들을 십분 고려하여, 배경과 글자의 대비 부호, 대비 강도, 조명 조건, 글 읽기에 요구되는 처리 수준의 깊이에 따라 웹 문서의 가독성이 어떻게 달라지는지 살펴 보았다. 대부분의 조건에서 밝은 회색 배경에 짙은 회색 글자로 작성된 웹 문서를 읽는 시간이 가장 빨랐으며 주관적인 평가에서도 가장 읽기 편하다고 느끼는 것으로 나타났다.

다차원척도법으로 알아본 음료 TV광고 인식구조 광고 포지셔닝 맵

1 계속 영상을 다 보시고 난 후 우측 영상 재생 버튼을 눌러 주세요.

* 제시된 두 동영상을 충분히 보시고 응답 해 주세요.

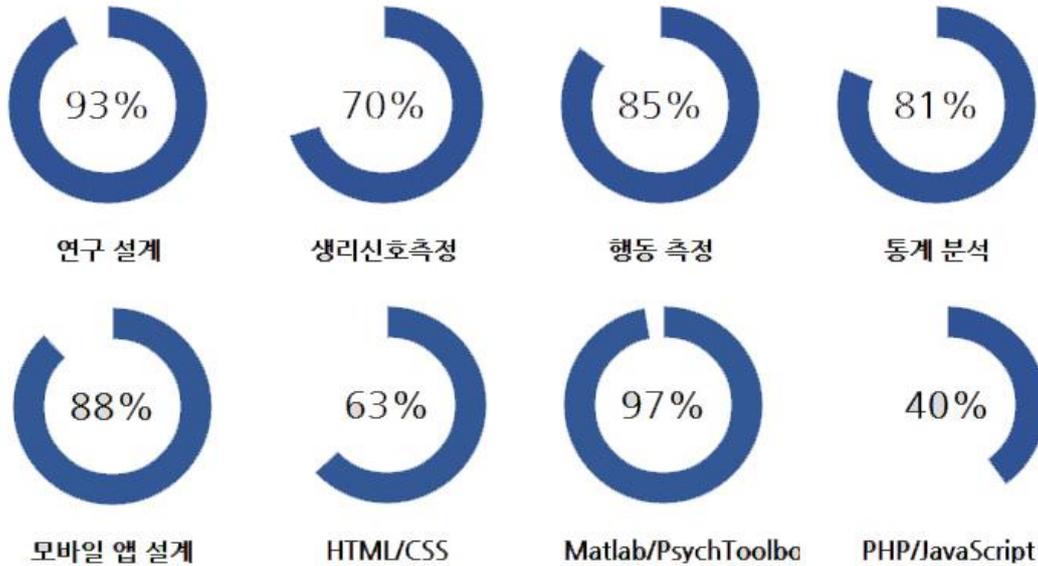
매우 나쁘다 보통 매우 유사하다

제시된 두 광고 영상은 전반적으로 어느 정도 유사하다고 생각하십니까

1 2 3 4 5 6 7

소비자가 광고를 어떤 기준으로 인식하는지 기존 연구들은 주로 그 판단기준을 연구자가 제시하고 그에 따른 평가를 받아왔다. 본 연구에서는 다차원척도법을 이용하여 아무런 사전 제약없이 광고 인식에 대한 소비자의 내적 기준을 보다 객관적으로 이끌어 내고자 하였다. 제시되는 두 광고 쌍이 얼마나 유사한지 판정하는 단순한 방법을 기초로 포지셔닝 맵을 도출해낼 수 있다. 이렇게 도출된 음료 광고 3차원 포지셔닝 맵의 각 차원은 내용에 대한 주의, 색상, 움직임에 대한 주의 요소와 높은 상관을 보였다. 또한, 내용이 강조된 광고에 대한 선호가 높았으며 실제 구매의도도 높았다. 이렇게 포지셔닝 맵을 이용하여 여러 브랜드 혹은 다양한 제품들 간의 인식 구조를 밝히고 유사성에 따른 정보 시각화도 가능할 것이다

보유기술



연구성과

논문

Lee, H., & Chong, S. C. The relationships among area, number and mean size estimations. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 심사중.

김은영, **이훈재**, 정상철. 다차원척도법으로 알아본 음료 TV광고 인식구조 : 주의 속성을 중심으로. 한국인지과학회지, 심사중.

Lee, H., & Chong, S. C. Contextual cues must be visible to be effective. *Visual Cognition*, 준비중.

Lee, H., Yoo, S-A., Shin, E., & Chong, S. C. Adaptive Training Improves Visual Working Memory Performance. *Psychological Science*, 준비중.

해외 학회 발표

Lee, H., Yoo, S-A., Shin, E., & Chong, S. C. (2013. 05). Looking into training effects on visual working memory capacity: With individualized training and performance trends. 포스터 발표, Annual Meeting of Vision Science Society, Naples, FL, 미국.

Lee, H., & Chong, S. C. (2012. 05). Contextual cues must be visible to be effective. 포스터 발표, Annual Meeting of Vision Science Society, Naples, FL, 미국.

Lee, H., & Chong, S. C. (2010. 05). Magnitude estimation of visual displays: numerosity, area and mean size. 포스터 발표, Annual Meeting of Vision Science Society, Naples, FL, 미국.

국내 학회 발표

정상철, **이훈재**, 유상아, 신은삼 (2014. 01). 개인별 적응형 훈련을 통한 시각 작업 기억 용량 증가, 2014 인지 및 생물심리학회 연차학술대회, 부여.

정상철, **이훈재**. (2013. 05). 인간은 수, 시간, 크기를 느끼는가? : 크기 지각. 구두 발표, 2013 한국인지과학회 춘계학술대회, 서강대학교.

정상철, **이훈재**. (2012. 09). Implicit computation of ensemble statistics in patients with mild neglect and normal. 구두 발표, 2012 뇌인지과학 학술대회, 서울대학교.

이훈재, 정상철. (2012. 06). 맥락 단서 효과 패러다임에서 억제된 자극의 역할. 구두 발표, 2012 한국인지과학회 춘계학술대회, 고려대학교.

이훈재, 박희우, 정상철. (2011. 06). 보이지 않는 자극에 의한 맥락 단서 효과. 구두 발표, 2011 한국인지과학회 춘계학술대회, 연세대학교.

이훈재, 정상철. (2010. 09). 시각 자극의 강도 추정: 영역, 평균크기, 개수. 포스터 발표, 2010 뇌인지과학 학술대회, 서울대학교

정우현, **이훈재**, 김유민. (2005, 05). 배경과 글자의 대비 부호와 강도가 웹 문서의 가독성에 미치는 효과. 포스터 발표, 2005 대한인간공학회/한국감성과학회 춘계학술대회 및 제8회 한일 공동 인간공학 심포지움, 부산

병역사항

2005. 01 – 2007. 01

육군 제5보병사단 본부대 부관부 병장 만기 전역

- 신병 부대분류, 군사특기분류, 병 자력관리 시스템 유지 보수

기타사항

교환학생

2008. 09 – 2009. 02. Kristianstad University, 스웨덴

연구경험 키워드

- 정신물리학: 평균표상, 시각 강도 추정, 작업 기억 용량, 기억 훈련, 맥락 단서 효과, 광고 인식 구조, TV광고, 웹 문서 가독성, 주의, 시각 의식, 맹점, 양안 경쟁, 깊이 지각, 항상법, 밝기 대비
- 심리생리학: Event-Related Potentials (Neuroscan 활용 P300 컴포넌트 측정)
- 프로그래밍:
 - Matlab (PsychToolbox 2, 3, Cogent, Psignifit, Curve fitting)
 - 웹 프로그래밍 (HTML, PHP, Javascript)
 - C, C++ (basic level for console)
- 통계: SPSS, 변량분석, 부트스트래핑, ROC분석, 다차원척도법, 포지셔닝 맵