



이석우 Seukwoo Lee

AI Engineering Lead · 10년차 개발 리더

seukwoo88@gmail.com

seukwoolee.vercel.app

github.com/seukwoo

Last updated: 2026.10.12

한 줄 소개

연구·시험 단계의 기술을 실제 사용자가 쓰고 돈을 내는 제품으로 만드는 10년차 개발 리더입니다. 직접 설계하고 코드를 쓰며, 3명 개발 파트부터 50명 연구 본부까지 이끌었습니다.

핵심 역량

01 시험 단계의 기술을 상용 제품으로

- 연구 조직이 시험 운영하던 LLM 서비스 [Alan](#)의 유료화를 기획부터 출시까지 리드(PO) — Pro 구독 런칭(2025.07), 첫 유료 매출(수치 비공개)
- 3D 웹 컴포넌트 도구 [MX Studio](#)의 산출물로 [닥터메타·Meta.CRO](#)를 만들어 전국 암센터에서 상용 운영

02 AI 시스템을 직접 설계하고 코드로 증명

- 룰 기반 모듈과 AI 모델을 결합한 코드 생성 파이프라인을 설계하고 코어(PoC)를 직접 개발 → 팀과 함께 2026년 10월 [ProtoPie MCP](#)로 정식 출시
- 의사결정 추출 LLM 파이프라인 [Decision Graph](#)를 1인 설계·개발 — 결정 관계 그래프 자동 시각화, 사람이 만든 골든셋 기준 정답 결정의 80% 이상 추출

03 감이 아니라 측정으로 결정

- 모델 선택은 테스트로 — 경량 모델 전환안은 테스트 24건 중 17건만 통과해 기각, 호출 구조를 고쳐 호출 74%·비용 25% 절감
- Google Analytics·Amplitude로 트래픽 흐름과 기능별 사용률을 보고 개발 우선순위 결정

04 팀 규모에 맞춘 리딩

- 3명 개발 파트부터 50명 R&D 본부까지 팀 빌딩·리딩 — 본부장으로 CTO 공백 1년간 기술 총괄, 그룹사 수상 3회
- AI 엔지니어·앱 개발자 4~5명 애자일 팀 운영 — 작게 만들고 빠르게 검증
- 팀원·리더 평가를 직접 맡고, 주고받은 피드백으로 리딩 방식을 계속 고쳐 옴

직무 및 이력

스튜디오씨드코리아(프로토파이) · Head of Product Dev Team

2026.01 - 현재

Product Dev Team

미션 디자인 → 코드 AI를 PoC부터 정식 출시까지 — 2026.10 ProtoPie MCP 출시로 완료

의사결정 추출 LLM 파이프라인 (Slack·Notion → 근거 있는 결정 기록)

2026.08 - 2026.10

설계·개발 (1인) · 신규 제품 PoC: [Decision Graph](#)

- 직접** PO 요구사항을 기술 명세서로 정리하고, Slack·Notion에서 '누가·무엇을·왜' 결정했는지 원문 근거와 함께 추출하는 LLM 파이프라인을 1인 설계·개발(PoC)
- 직접** 추출된 결정을 관계도·타임라인으로 자동 시각화 — 전제·대체·중단 관계 자동 연결, 결정마다 근거 원문 참조
- 직접** 실제 프로젝트 1건에 사람이 직접 정답을 표시한 골든셋으로 PoC 결과 검증 — 정답 결정의 80% 이상을 맞게 추출
- 직접** PoC로 우려되던 기술 리스크를 직접 검증·검토 (사람이 만든 정답 기준으로 품질 판단, 단방향 기록, 재실행 중복 반영 방지)
- 직접** 2-tier 추론 구조(1차 분류: 경량 모델, 추출·검증: 고성능 모델)를 같은 테스트로 비교해 결정 (전부 경량 모델은 24건 중 17건 통과로 기각)
- 직접** 요청별 시간·비용을 기록해 병목을 찾고 호출 구조 개선 — 같은 데이터 기준 호출 74%(1,289 → 336회)·비용 25%(\$10.2 → \$7.6) 절감, 바뀐 부분만 다시 돌리면 \$0.7
- 직접** 정답을 정해 둔 테스트 24건으로 수정할 때마다 품질 확인 (평가 비용 상한 설정)

AI 기반 코드 생성 시스템 (PoC → 제품화)

2026.01 - 2026.10

Head of Product Dev Team · 제품명: [ProtoPie MCP](#) (Dev View · Code MCP) 정식 출시

- **직접** 룰 기반 모듈과 AI 모델 단계를 결합한 코드 생성 파이프라인 설계, 코어 파이프라인(PoC) 개발
- **직접** 이미지-레이아웃(구조) 이해 보조 모델의 학습 설계, 학습 데이터 구축
- **직접** 코드 생성 파이프라인을 기존 제품(ProtoPie)에 붙이는 제품 통합 구조 설계
- **리드** AI 엔지니어·앱 개발자 4~5명 애자일 팀 운영 — 모델 학습은 AI 엔지니어, 제품 통합 개발은 팀과 함께
- **리드** 데이터 정제 → 학습 → 배포로 이어지는 MLOps 파이프라인 설계
- **리드** AOS·iOS·Web 크로스 플랫폼 확장, 2026년 10월 ProtoPie MCP로 정식 출시 (Dev View · Code MCP, 7개 프레임워크 코드 생성 지원)

이스트소프트 · Product Owner

2025.04 - 2026.01

AI Agent Lab / Alan 개발 팀 / PO

미션 연구 조직의 시험 서비스 Alan을 유료 상용 서비스로 — Pro 구독 런칭(2025.07)·첫 유료 매출로 완료

AI 검색 엔진 서비스 (LLM 기반 Agentic AI) 'Alan' 고도화 (이스트소프트)

2025.04 - 2026.01

Product Owner · 제품명: Alan

- **리드** 연구 조직에서 시험 운영 중이던 서비스를 상용화·수익화까지 리드 (PO)
- **리드** AI 연구원·앱 개발자(FE, BE) 개발 팀 운영 — 기능 기획, 일정, 리스크 관리
- **리드** Azure·FastAPI·React·LangGraph 구조 설계, Dev·QA·Stage·Release 서버 분리 운영
- **리드** 이미지 서치, 유튜브 서치·요약, 보고서 생성 등 기능과 특화 에이전트 자체 개발
- **직접** 슬라이드 생성 기능 기획 — Genspark 등 경쟁 서비스 벤치마킹, 사용자 시나리오·생성 플로우 정의
- **직접** 슬라이드 생성 에이전트 구조 설계 — 의도 파악 → 범위·구성 → 정보 검색 → 템플릿·스타일·폰트 → HTML 렌더링 → 수정의 단계별 오케스트레이션, 중간 결과를 사용자가 확인·수정하는 human-in-the-loop
- **직접** AI 서비스 유료화 기획 — 콜당 추론 원가로 마진을 계산하고 경쟁사 가격·유료 전환율을 근거로 Pro 플랜의 가격과 사용 한도 설계
- **리드** 유료화 개발·출시 — 플랜별 권한·결제·해지/환불 흐름, 약관 개정·유료 전환 고지 (2025.07, [공식 발표](#))
- **협업** 사내 QA·인증·결제·인프라 팀과 품질 테스트, 마케팅·사업부와 출시 발표 준비
- **리드** 딥서치·슬라이드 생성 서비스 배포, 백오피스 내부 운영 툴 개발
- Pro 구독으로 서비스의 첫 유료 매출(수치 비공개), 이를 바탕으로 엔터프라이즈 상품 기획 (이후 기관 계약 매출의 발판)
- 상용화 운영 중 ([myalan.ai](#))

티맥스 그룹 · 8년 3개월

2017.01 - 2025.04

티맥스메타에이아이 · 개발팀 Project Leader

2022.07 - 2025.04

Meta AI 연구본부 / 연구원 (실장)

3D Web Component 제작 소프트웨어 'MX studio' 개발 및 이를 기반으로 한 제품화

2022.07 - 2025.02

Project Leader · 제품명: MX studio

- **직접** 엔진·렌더러 설계 — 물리 엔진, 실시간 렌더링·후처리, 3D 이벤트·액션, 노드 기반 비주얼 코드 시스템
- **리드** 엔진팀·TF팀 리드, 제품화(프론트 UI/UX·백엔드 서버·인증 등) 개발
- **리드** 산출물로 닥터메타·Meta.CRO 제품화, 외부 베타 테스트

전국 암센터 활용 메타버스 플랫폼 '닥터메타' 개발 (한국스마트헬스케어협회)

2024.06 - 2025.01

Tech Lead · 제품: 닥터메타

- **리드** 개발 본부 테크 리드(PM 별도) — React 웹앱·Unity 앱 연동, 관리자·권한 기능 설계·개발 관리

- 전국 암센터에서 상용 운영 (web.drmeta.kr)

3D 기반 임상시험 가상 시뮬레이션 교육 플랫폼 'Meta.CRO' 개발 (한국스마트헬스케어협회)

2023.06 - 2025.01

Tech Lead · 제품명: Meta.CRO

- **리드** 개발 본부 테크 리드(PM 별도) — 기술 검토·설계, 인력·일정 산출, 개발 관리, 3D render engine library(private npm)
- 전국 암센터에서 상용 운영

콘택트렌즈 온라인 마켓 플랫폼 '내눈N' 개발 (픽셀로)

2024.03 - 2024.09

Project Leader · 제품명: 내눈N

- 규제 샌드박스로 처음 열린 콘택트렌즈 온라인 구매·배송 서비스 — 웹뷰 기반 iOS·Android 앱 출시, 결제·배송 API 연동·관리자 페이지 설계 리드, 상용 운영

GIS 기반 삼성 데이터 센터 정보 시스템 'GIS S-DCIS' 개발 (삼성물산)

2023.12 - 2024.08

Project Leader · 제품명: GIS S-DCIS

- **리드** GeoServer·PostGIS·OpenLayers 기반 GIS 시스템, 폐쇄망·온프레미스 구축 — 연우테크놀러지와 공동 개발·납품 (B2B)

실시간 다중 동기화 서버 'MVS: Metaverse Server' 연구 (사내 프로젝트)

2023.01 - 2024.09

Tech Lead · 제품명: MVS

- **리드** 테크 리드로 C++ 실시간 다중 동기화 서버 엔진 기술 검토·설계·개발 관리 — 닥터메타 의료진 컨퍼런스 멀티플레이 서버로 적용

티맥스에이아이 · Project Leader

2020.07 - 2022.06

Meta Vision 연구본부 / 연구원 (실장, 본부장 겸직)

- R&D 연구본부장(실장 겸직) — 최대 50명 R&D 조직 리딩
- CTO 부재 기간 약 1년간 기술 총괄 역할 수행
- 팀원·팀장 평가와 피드백 운영

메타버스 교육 플랫폼 'Mint' 개발

2021.07 - 2022.06

Tech Lead · 프로젝트명: Mint

- **리드** 테크 리드로 메타버스 교육 플랫폼(Phaser·WebRTC·WebGL) 기술 검토·설계·개발 관리 — 공주대학교 납품

선행 기술 연구 Deep Learning, 3DMM, SLAM 진행

2020.07 - 2021.06

Researcher · 기술 연구: 디지털 휴먼, 메타버스 공간 연구

- **협업** 팀원들과 딥러닝 기반 디지털 휴먼(TTS)·SLAM 3D 공간 생성 선행 연구 — 2020 티맥스데이 시연

티맥스에이앤씨 · Product Engineer

2017.01 - 2020.07

Graphics 연구본부 / 연구원 (팀장)

협업 솔루션 'WAPL' 개발

2019.01 - 2020.06

Product Engineer · 제품명: WAPL

- 협업 솔루션 캘린더·메신저 프론트엔드 개발 — 티맥스와플에서 상용화

Linux 기반 제품 'TmaxOS' 개발

2017.06 - 2018.12

Product Engineer · 제품명: TmaxOS

- Linux 기반 OS의 C++ 개발 — 설정 화면, 비디오 플레이어 개발·리팩토링

통합 시스템 인터페이스 솔루션 소프트웨어 'Anylink' 구조 분석

2017.02 - 2017.06

구조 분석 및 리팩토링 설계 · 제품명: Anylink

- **협업** 통합 인터페이스 솔루션 구조 분석·리팩토링 설계 — 엔진 연구팀과 개선점 도출, 티맥스소프트 상용 제품

보유 스킬

AI · LLM — Python · LLM API · LangGraph · MCP ·
Computer Vision

프론트엔드 · 크로스플랫폼 — TypeScript · JavaScript ·
React · React Native · Three.js · Unity

플랫폼 — Windows · Linux · iOS · Android

백엔드 · 인프라 — Node.js · FastAPI · Java · Spring · C/C++
· Docker · Jenkins · AWS · Azure

협업 · 분석 — Git · Jira · Notion · Figma · Google Analytics
· Amplitude

학위

한국과학기술원(카이스트) 문화기술 전공 · 공학 석사 (Master's degree) 2013.09 - 2016.02 (졸업)
3.5 / 4.3 · 인간과 컴퓨터 상호작용, 컴퓨테이셔널 디자인, 게임학, IoT

아주대학교(정보통신대학) 미디어학 전공 · 공학 학사 (Bachelor's degree) 2007.03 - 2013.08 (졸업)
3.76 / 4.5 · 컴퓨터프로그래밍, 컴퓨터구조, 객체지향 프로그래밍, 정보 디자인

수상 및 활동

수상

2023.01 **연간기술혁신상 수상** — 그룹사 전체 연 1회, 10명 내외
2022.06 **Super Leader 수상** — 그룹사 전체 연 2회, 5명 내외
2022.01 **Maestro 수상** — 그룹사 전체 연 1회, 3명 내외

논문·학술

2016.02 **졸업 논문 (석사)** — 일상적인 신체활동을 증진하기 위한 즐거움과 자기효능감을 높이는 모바일 게임 디자인 전략 에 대한 연구
2016.01.29 **학술대회 2** — 일상 생활에서 신체 활동을 증진하기 위해 게임화와 상징화 전략을 활용한 모바일 게임 디자인 연구
2016.01.28 **학술대회 1** — Gamification Can Affect the Sustainability of The Wearable Device for Physical Activity? : User Case Study
2014.11 **학술지** — 건강관리를 위한 웨어러블 디바이스의 사용성과 지속성에 영향을 미치는 요인에 대한 탐색 연구 - 기술, 심리, 인터랙션 융합 관점의 사용자 경험 고찰

자격증 & 언어

2025.01.12 **OPic Speaking** — 영어 (IM1) · ACTFL
2010.09.03 **MOS Master 2007** — Microsoft Corporation