

# 박상연 (SANGYEON PARK)

Daejeon, Republic of Korea | +82 10-8422-1289 | [tkddus0421@gmail.com](mailto:tkddus0421@gmail.com) | [Google Scholar](#) | [GitHub](#)

## 연구 관심 분야 (Research Interest)

### 가소성 손실 (Loss of Plasticity)

- 가소성 (Plasticity): 신경망이 주어진 데이터에 대해 학습하는 능력 (손실을 줄이는 능력)
- 실제 환경처럼 학습 데이터가 지속적으로 변화하는 상황에서도 모델이 가소성을 잃지 않고 끊임없이 적응하는 방법론 연구

## 학력 (EDUCATIONS)

GIST (광주과학기술원, GWANGJU INSTITUTE OF SCIENCE AND TECHNOLOGY) Sep 2023 – Feb 2026

Master of Science | AI 융합학부 (GPA: 4.08 / 4.5)

- 졸업 논문: Activation by Interval-wise Dropout (지도교수: Kyung-Joong Kim)

송실대학교 (SOONGSIL UNIVERSITY) Mar 2017 – Feb 2023

Bachelor of Science | 소프트웨어학부 & 수학과 (GPA: 4.26 / 4.5)

## 논문 목록 (PUBLICATIONS)

FIRE: Frobenius-Isometry Reinitialization for Balancing the Stability-Plasticity Tradeoff ICLR '26 (Oral)

Isaac Han, Sangyeon Park, Seungwon Oh, Donghu Kim, Hojoon Lee, Kyung-Joong Kim

Activation by Interval-wise Dropout: A Simple Way to Prevent Neural Networks from Plasticity Loss ICML '25

Sangyeon Park, Isaac Han, Seungwon Oh, Kyung-Joong Kim

Recovering Plasticity of Neural Networks via Soft Weight Rescaling Preprint '24

Seungwon Oh\*, Sangyeon Park\*, Isaac Han, Kyung-Joong Kim

Smart Insole: Predicting 3D human pose from foot pressure NeurIPS '24 (Workshop)

Isaac Han, Seoyoung Lee, Sangyeon Park, Ecehan Akan, Yiyue Luo, Kyung-Joong Kim

## 수상 내역 (AWARDS)

PokéAgent Challenge | 2<sup>nd</sup> Place in Track 1: Battling (Gen10U) | Team: 4thLesson NeurIPS '25

- 오프라인 강화학습 (Offline RL) 모델을 [Kron Optimizer](#) 와 [Interval-wise Dropout](#) 을 활용한 fine-tuning 으로 성능 향상

Student Grand Competition - Computational Intelligence in Biomedicine and Healthcare | 2<sup>nd</sup> Place Award IEEE CIS '24

## 경력 (WORK EXPERIENCES)

수업 조교 | 게임 인공지능 (Game Artificial Intelligence) | GIST Sep 2025 – Dec 2025

CoRE 튜터링 | 수학 (이산수학 및 선형대수학) | 송실대학교 Mar 2022 – Dec 2022

인턴 | Brain and Machine Intelligence Lab, 송실대학교 Dec 2021 – Jan 2022

- 자율주행 환경에서의 강화학습 연구 (이론 공부 및 보상 함수 변경)

인턴 | 기초과학융합연구소, 송실대학교 Jul 2021 – Aug 2021

- 강화학습을 이용한 보드게임 'Yacht Dice'에 대한 Agent 를 Tabular 및 DQN 알고리즘을 이용하여 개발

## 프로젝트 (PROJECTS)

2D 플랫폼 슈팅 게임 및 ML-Agents | 송실대학교 Mar 2021 – Jun 2021

- Unity 를 활용한 게임 개발 및 ML-Agents 를 이용한 게임 에이전트 생성

## 기술 및 자격증 (SKILLS AND CERTIFICATES)

- Language: Korean (native), English (advanced, OPIc IH)
- Programming Language: Python, PyTorch, Jax