AI

& Cloud

AI and Human

AI: Artificial Intelligence

컴퓨터와 기계가 인간의 {학습, 이해, 문제 해결, 의사결정,
창의성 및 자율성}을 시뮬레이션할 수 있도록 하는 기술

AI → HUMAN



AI vs Human

AI가 인간의 능력을 시뮬레이션 할 수 있는지에 대한 계속된 검증



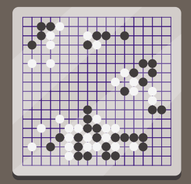
1997

? : Deep Blue



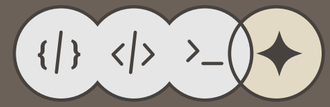
2011

? : Watson



2016

? : AlphaGo



2026

? : OpenAI o3

AI vs Human

AI가 인간의 능력을 시뮬레이션 할 수 있는지에 대한 계속된 검증



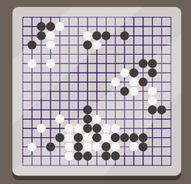
1997

? : Deep Blue



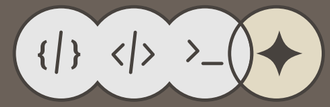
2011

? : Watson



2016

? : AlphaGo



2026

? : OpenAI o3

AI vs Human

- IBM의 딥블루(DeepBlue) VS 1997년 세계 챔피언 카스파로프



1997: 체스의 종말

IBM DEEP BLUE vs 세계 챔피언 카스파로프

대결 결과

1996년	1997년
4:2 인간 승리	3.5:2.5 AI 승리

그 이후...

마스터 레벨에서 인간이 AI를 이길 수 없을 만큼 격차가 커짐

💡 의미

규칙 기반의 상황에서
컴퓨터가 인간보다
효율적일 수 있음을 증명

"계산" 영역의 정복

AI vs Human

AI가 인간의 능력을 시뮬레이션 할 수 있는지에 대한 계속된 검증



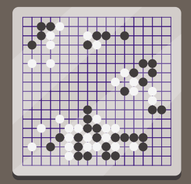
1997

연산 : Deep Blue



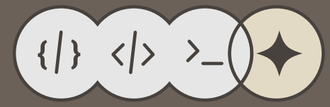
2011

? : Watson



2016

? : AlphaGo



2026

? : OpenAI o3

AI vs Human

AI가 인간의 능력을 시뮬레이션 할 수 있는지에 대한 계속된 검증



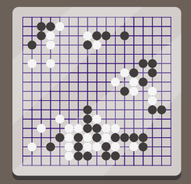
1997

연산 : Deep Blue



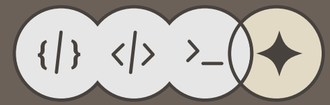
2011

? : Watson



2016

? : AlphaGo



2026

? : OpenAI o3

2011: 퀴즈쇼의 충격

IBM WATSON vs JEOPARDY! 역대 최강자들

🤖 WATSON

IBM 개발
AI 슈퍼컴퓨터

VS

👤 KEN JENNINGS

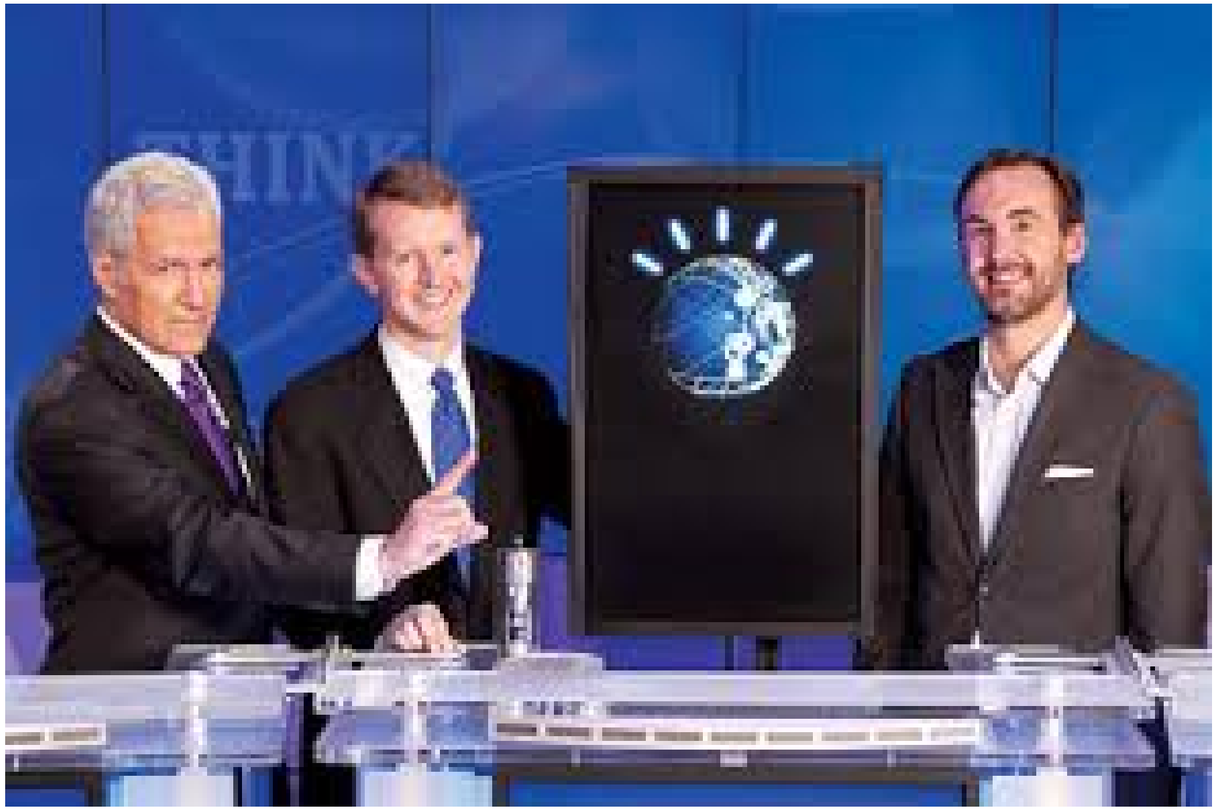
74연승 기록
역대 최다 우승

👤 BRAD RUTTER

최고 상금 기록
역대 상금왕

AI vs Human

- IBM의 Watson이 참가한 제퍼디(Jeopardy!) 특집 방송 (2011년)
  - Watson (IBM 개발 AI 슈퍼컴퓨터)
  - 인간 챔피언 2명 – Ken Jennings와 Brad Rutter (역대 최다 우승자들)



2011: 퀴즈쇼의 충격

IBM WATSON vs JEOPARDY! 역대 최강자들

🤖 WATSON

IBM 개발
AI 슈퍼컴퓨터

$77,147

VS

👤 KEN JENNINGS

74연승 기록
역대 최다 우승

$24,000

👤 BRAD RUTTER

최고 상금 기록
역대 상금왕

$21,600

→ 2위 + 3위 합산보다 높은 점수로 압승

2011: 퀴즈쇼의 충격

IBM WATSON vs JEOPARDY! 역대 최강자들



2011: 퀴즈쇼의 충격

IBM WATSON vs JEOPARDY! 역대 최강자들

그 이후: 의료 분야 활용

- 과학자가 하루 5분씩 읽으면 38년 걸리는 논문 7만 편
- Watson은 한 달 만에 분석
- 항암 유전자에 영향을 미치는 단백질 6개 발견

의미

인간의 언어를 이해하고, 지식을 검색 및 추론할 수 있음을 증명

→ “언어 이해" 영역의 정복

AI vs Human

AI가 인간의 능력을 시뮬레이션 할 수 있는지에 대한 계속된 검증



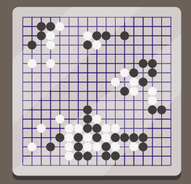
1997

연산 : Deep Blue



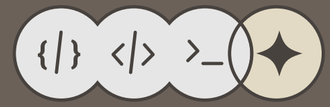
2011

언어 이해 : Watson



2016

? : AlphaGo



2025

? : OpenAI o3

AI vs Human

AI가 인간의 능력을 시뮬레이션 할 수 있는지에 대한 계속된 검증



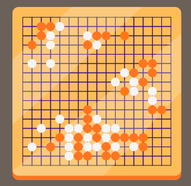
1997

연산 : Deep Blue



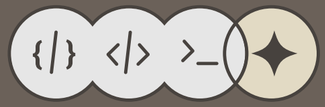
2011

언어 이해 : Watson



2016

? : AlphaGo



2025

? : OpenAI o3

2016: 바둑, 신의 영역

AlphaGo vs 이세돌 9단

전문가 예측 : “AI가 바둑을 이기려면 10년은 더 걸릴 것”

	체스	바둑
경우의 수	10의 120제곱	10의 170제곱 (우주의 원자 수보다 많음)
말의 가치	고정 (퀸=9, 폰=1)	상황에 따라 수시로 변함

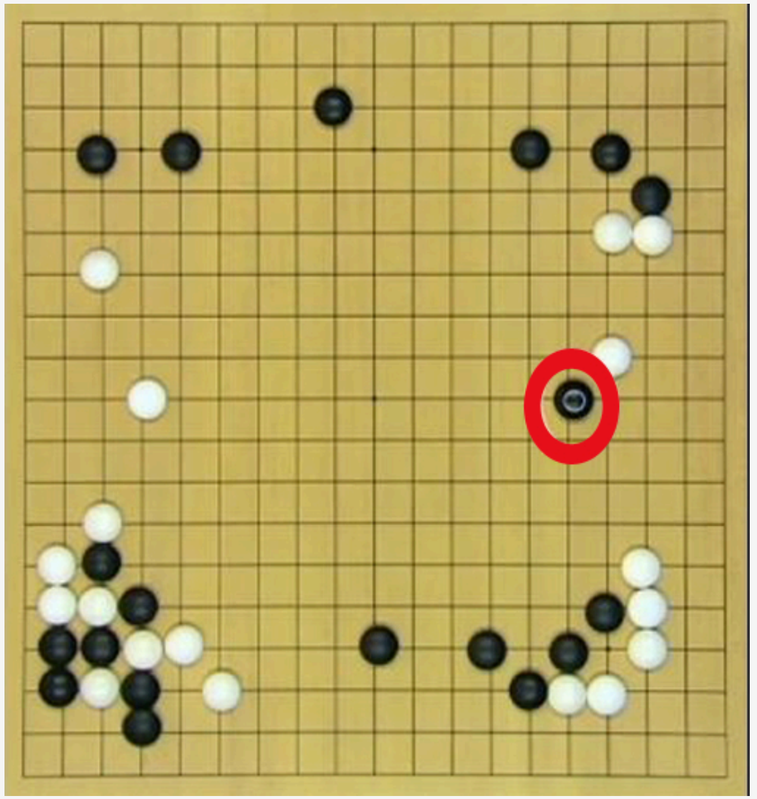
2016: 바둑, 신의 영역

AlphaGo vs 이세돌 9단

4:1 AI 승리

2016: 바둑, 신의 영역

AlphaGo vs 이세돌 9단



알파고의 37수 (MOVE 37)

김성룡 9단: "지금 어디에 뒀죠?"

이희성 9단: "충격적인 자리에 뒀어요.
이 수는 조금 이상하다고 해야 되는 것 아닌가요?"

최유진 아나운서: "없는 수예요.
프로의 감각에서는 생각하기조차도 힘든 수가 나왔습니다."

2016: 바둑, 신의 영역

AlphaGo vs 이세돌 9단

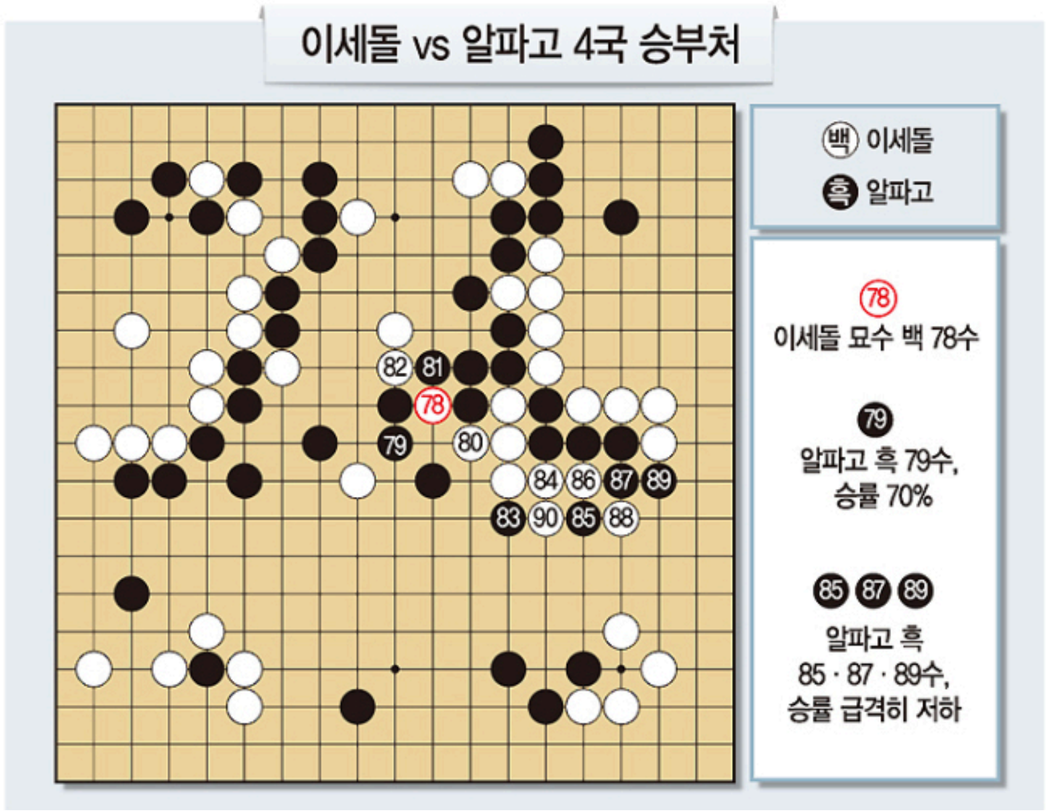
알파고의 37수 (MOVE 37)

- 인간이 이해하기 힘든 수
- 결과적으로는 2국 승리를 이끈 결정타

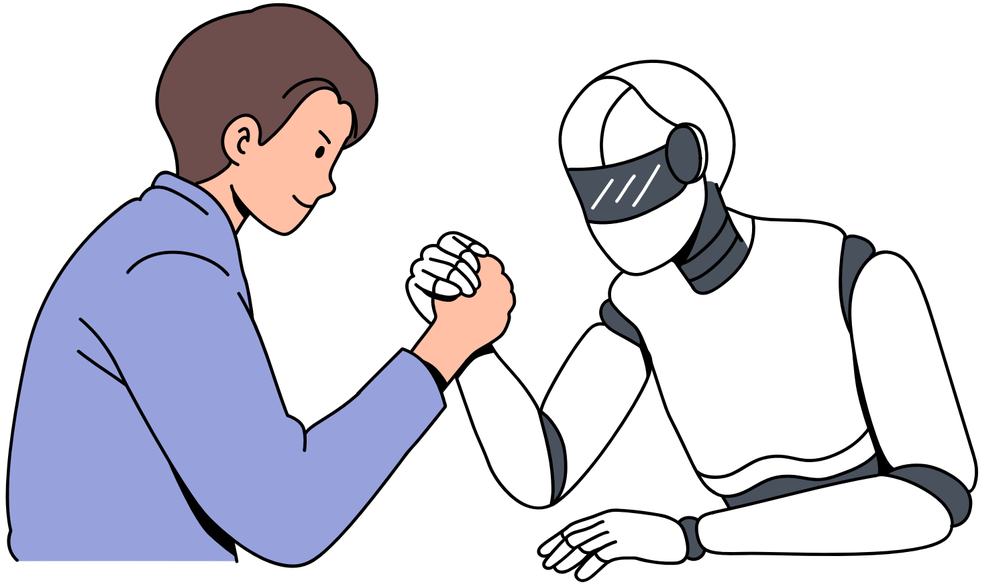
→ AI가 인간이 생각하지 못한 창의적인 수를 둔 것

AI vs Human

- **2016년 알파고 37수(Move 37), 이세돌의 78수(Move 78)**



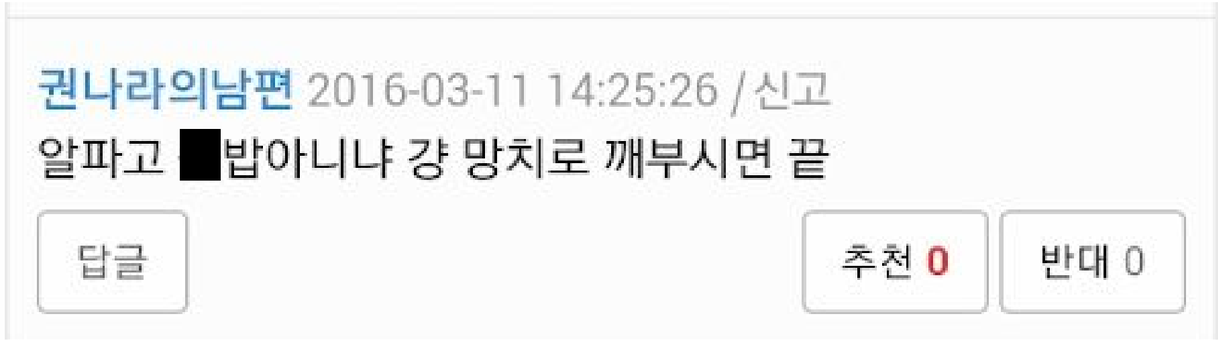
- 역시 인간의 창의성이 AI의 계산력을 이길 수 있는 것인가?
- 아니면 그가 마지막 AI에 승리한 마지막 바둑 기사가 되는가?



AI vs Human

- **사실 별거 아닌거 아냐? 인간의 위대함을 볼 수 있는 사례?**



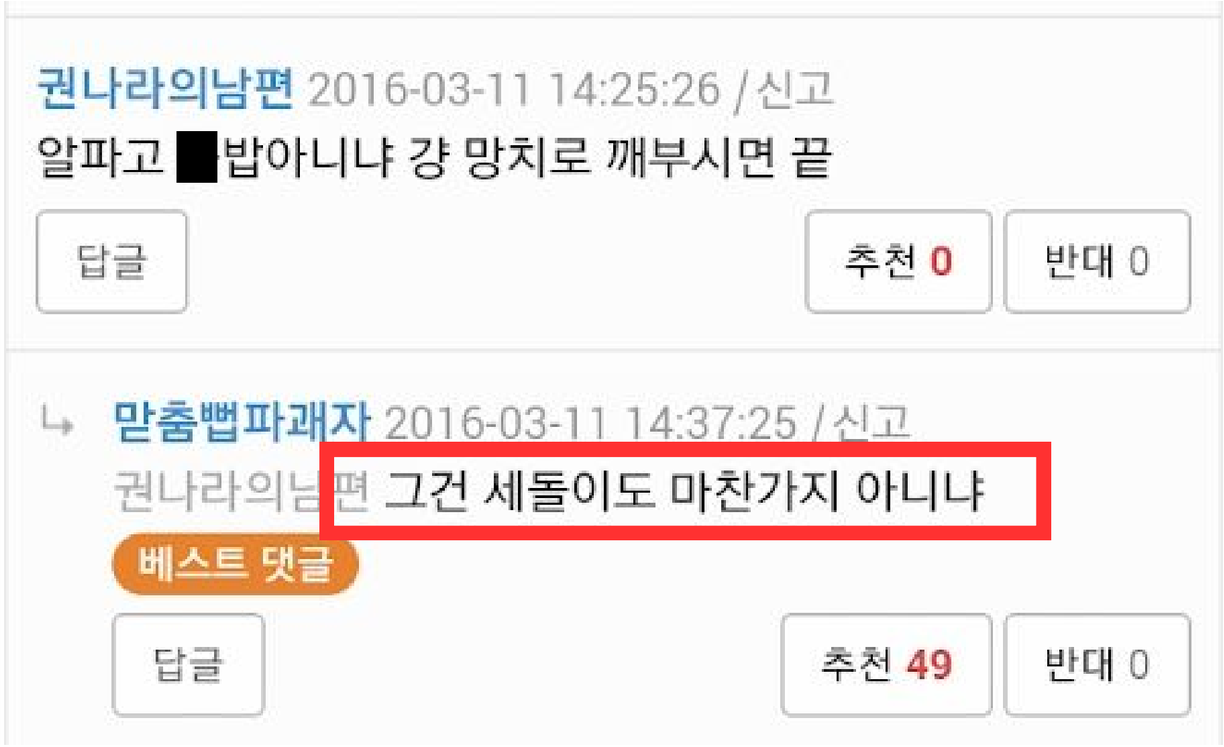




AI vs Human

- **사실 별거 아닌거 아냐? 인간의 위대함을 볼 수 있는 사례?**





2016: 바둑, 신의 영역

AlphaGo vs 이세돌 9단



AI vs Human

AI가 인간의 능력을 시뮬레이션 할 수 있는지에 대한 계속된 검증



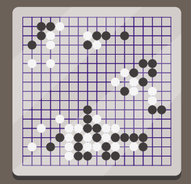
1997

연산 : Deep Blue



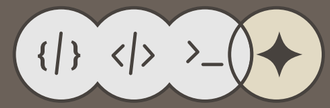
2011

언어 이해 : Watson



2016

직관 : AlphaGo



2025

? : OpenAI o3

AI vs Human

AI가 인간의 능력을 시뮬레이션 할 수 있는지에 대한 계속된 검증



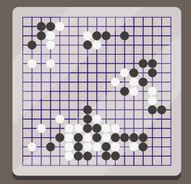
1997

연산 : Deep Blue



2011

언어 이해 : Watson



2016

직관 : AlphaGo

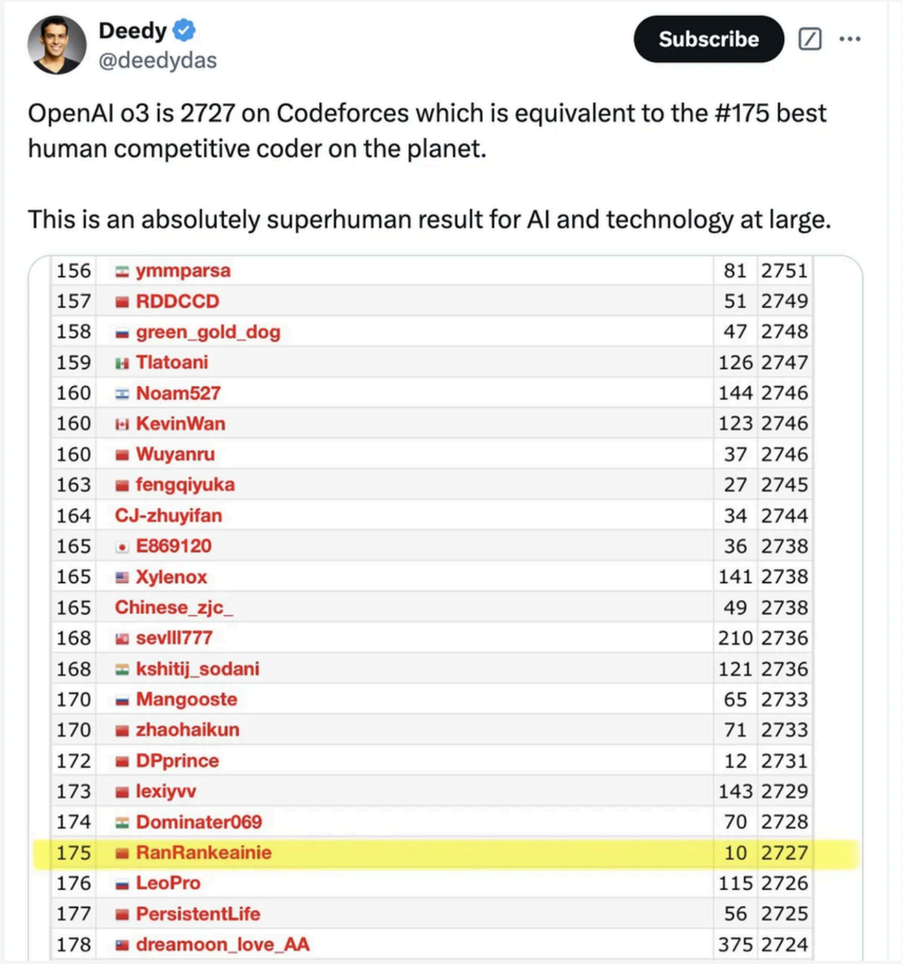


2025

? : OpenAI o3

2024-2025: 코딩의 시대

AI가 프로그래머를 위협하다



Deedy
@deedydas

Subscribe

OpenAI o3 is 2727 on Codeforces which is equivalent to the #175 best human competitive coder on the planet.

This is an absolutely superhuman result for AI and technology at large.

156	ymmparsa	81	2751
157	RDDCCD	51	2749
158	green_gold_dog	47	2748
159	Tlatoani	126	2747
160	Noam527	144	2746
160	KevinWan	123	2746
160	Wuyanru	37	2746
163	fengqiyuka	27	2745
164	CJ-zhuyifan	34	2744
165	E869120	36	2738
165	Xylenox	141	2738
165	Chinese_zjc_	49	2738
168	sevlll777	210	2736
168	kshitij_sodani	121	2736
170	Mangooste	65	2733
170	zhaohaikun	71	2733
172	DPprince	12	2731
173	lexiyvv	143	2729
174	Dominater069	70	2728
175	RanRankeainie	10	2727
176	LeoPro	115	2726
177	PersistentLife	56	2725
178	dreamoon_love_AA	375	2724

2024년 12월: OPENAI O3 모델

CODEFORCES 전세계 175위

상위 0.2% 그랜드마스터 급

(99.9%의 사용자를 능가)

2024-2025: 코딩의 시대

AI가 프로그래머를 위협하다

2025년 7월: ATCODER WORLD TOUR

🥇 1등: PSYHO (슬로베니아)
🥈 2등: OPENAI AHC AI



2024-2025: 코딩의 시대

AI가 프로그래머를 위협하다

Psyho ✓
@FakePsyho

Humanity has prevailed (for now!)

I'm completely exhausted. I figured, I had 10h of sleep in the last 3 days and I'm barely alive.

I'll post more about the contest when I get some rest.

(To be clear, those are provisional results, but my lead should be big enough)

영어에서 번역(Google 제공)

인류가 승리했습니다 (일단은!).

완전히 녹초가 됐어요. 지난 3일 동안 10시간밖에 못 잤는데, 거의 죽을 지경이에요.



AI vs Human

AI가 인간의 능력을 시뮬레이션 할 수 있는지에 대한 계속된 검증



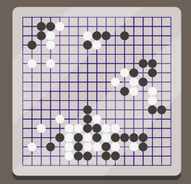
1997

연산 : Deep Blue



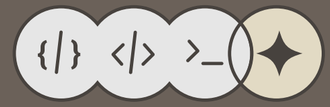
2011

언어 이해 : Watson



2016

직관 : AlphaGo



2025

코딩 : OpenAI o3

이제 모든 곳으로 퍼집니다



글쓰기



분석



비즈니스



법률



디자인



연구



의료



교육

AI는 특정 분야의 이야기가 아닙니다. 모든 분야의 이야기입니다.

AI 시대, 인간의 역할

인간 vs AI

경쟁과 대립

“AI를 어떻게 이길 것인가?”



관점의 변화

인간 + AI

협력과 상생

“AI를 어떻게 활용할 것인가?



AI 시대, 인간의 역할



인간 + AI

협력과 상생

“AI를 어떻게 활용할 것인가?

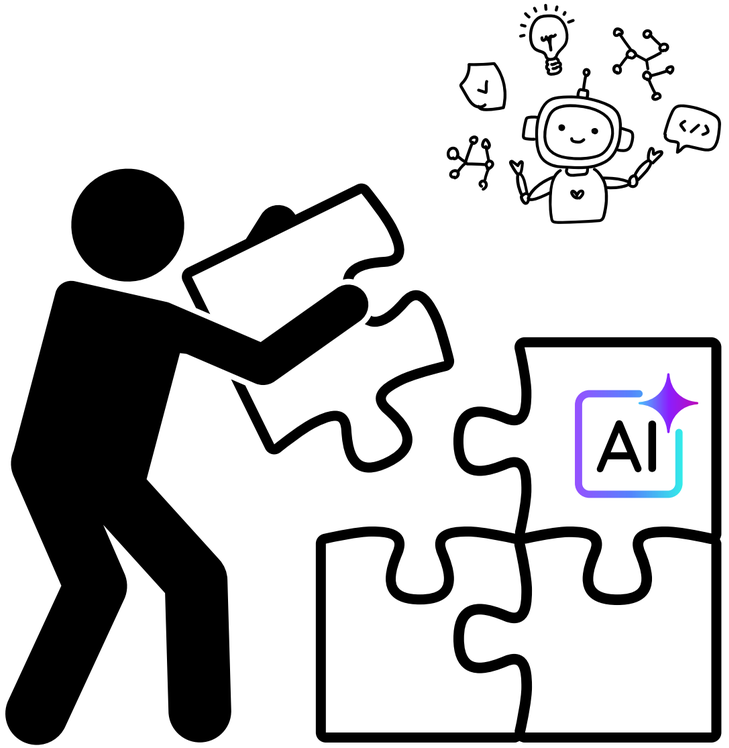
AI 활용의 단계

ChatGPT
Napkin
Claude
Gamma
Gemini
Canva
Runbear

AI Tool 활용

aws certified
AI Practitioner
FOUNDATIONAL

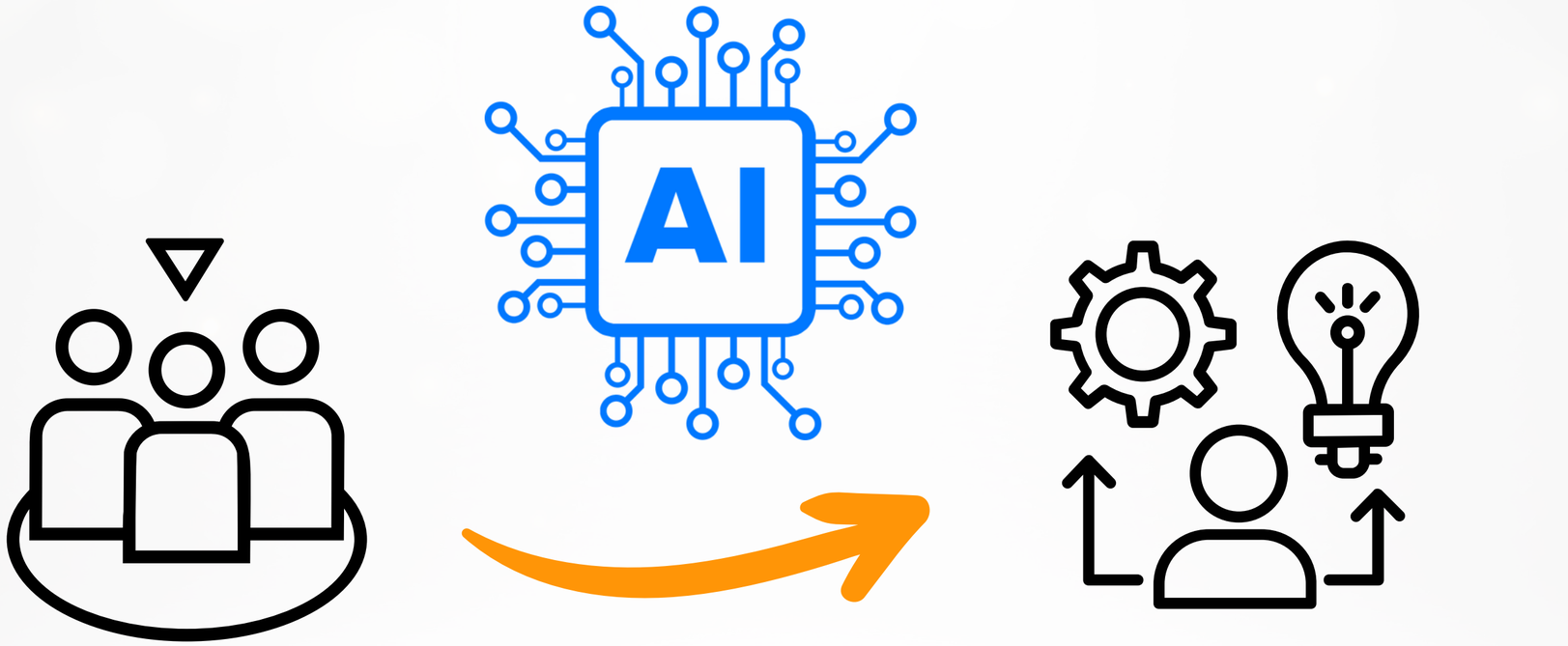
AI 기반에 대한 이해



AI 앱 빌드

Form Ideas to Reality

✅ 서비스 **사용자**에서
✅ 서비스 **제작자, 제공자**의 시점으로



User

Creator / Provider
Developer / Engineer

기업들이 생성형 AI를 활용하는 주요 방법

✅ 고객 경험 향상

- 개인화된 서비스: 고객별 맞춤형 제품 추천 및 콘텐츠 제공
- 자연어 처리 기반 검색: 자연어 검색, 요약, 관련 이미지 제공
- 콘텐츠 생성: 문서 개요 작성, 숏츠 비디오 생성, 창의적인 콘텐츠 제작
- 고객 지원 개선: 24/7 고객 지원 챗봇 제공

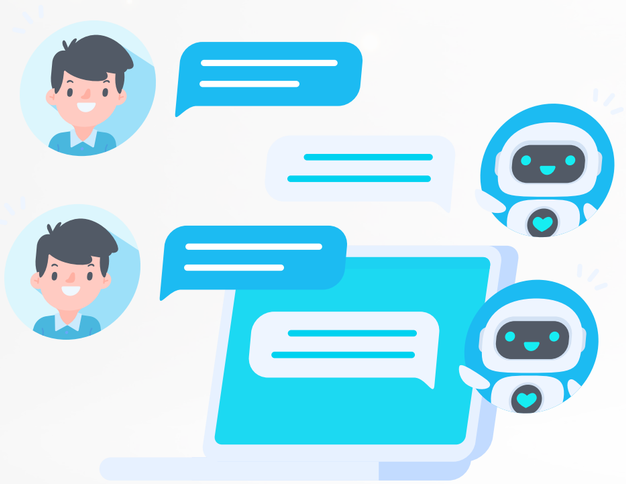
✅ 생산성 향상

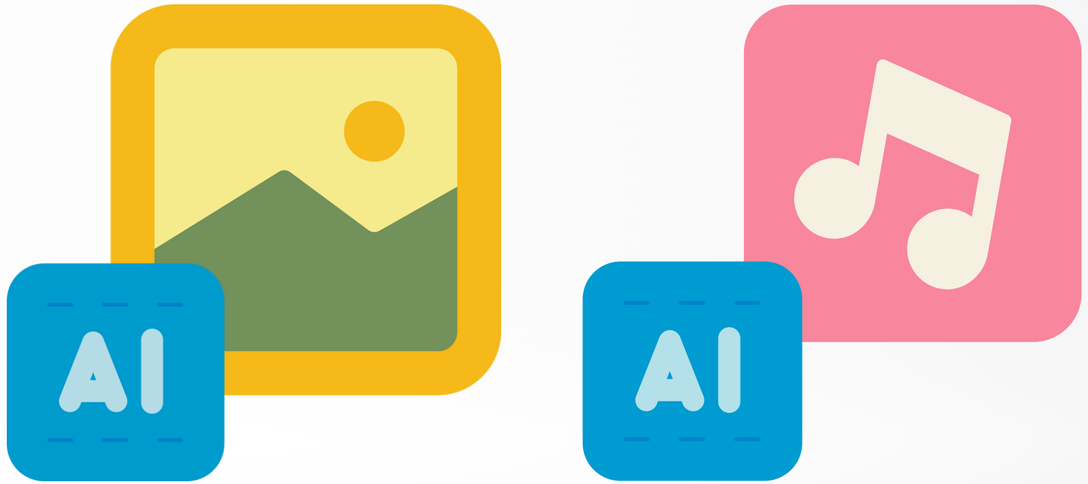
- 업무 자동화 : 내부 자료 검색 챗봇, 문서 자동 생성, 외국어 번역, 데이터 분석 및 시각화
- 의사 결정 지원: 데이터 기반 인사이트 제공, 시장 트렌드 분석, 아이디어 브레인스토밍
- 기술 개발 지원: 코드 자동 생성, 버그 감지 및 수정, 기술 문서 작성
- 시스템 운영 지원: 시스템 로그 분석 및 이상 현상 감지

기업들이 생성형 AI를 활용하는 주요 방법

✅ 고객 경험 향상

- 개인화된 서비스: 고객별 맞춤형 제품 추천 및 콘텐츠 제공
- 자연어 처리 기반 검색: 자연어 검색, 요약, 관련 이미지 제공
- 콘텐츠 생성: 문서 개요 작성, 숏츠 비디오 생성, 창의적인 콘텐츠 제작
- 고객 지원 개선: 24/7 고객 지원 챗봇 제공

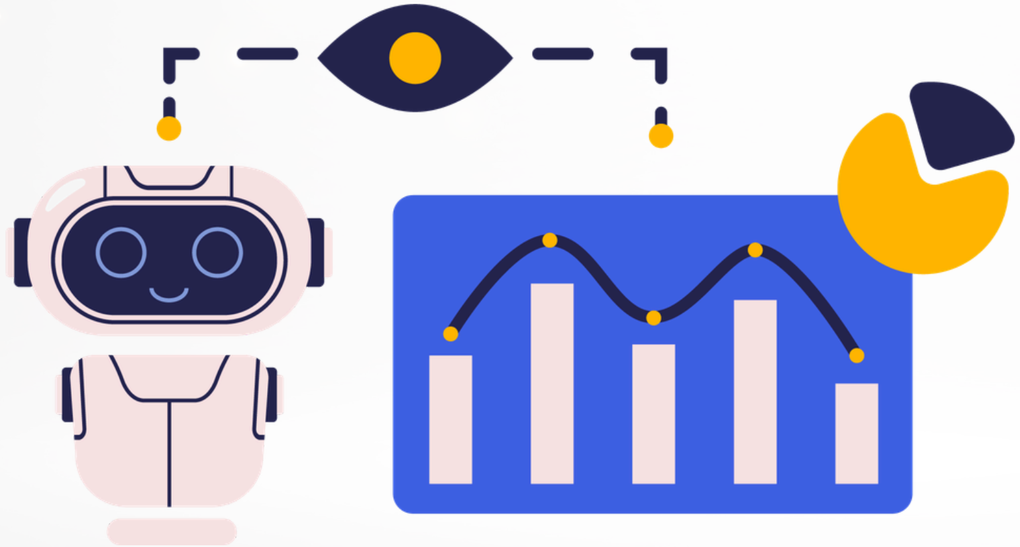




기업들이 생성형 AI를 활용하는 주요 방법

✅ 생산성 향상

- 업무 자동화 : 내부 자료 검색 챗봇, 문서 자동 생성, 외국어 번역, 데이터 분석 및 시각화
- 의사 결정 지원: 데이터 기반 인사이트 제공, 시장 트렌드 분석, 아이디어 브레인스토밍
- 기술 개발 지원: 코드 자동 생성, 버그 감지 및 수정, 기술 문서 작성
- 시스템 운영 지원: 시스템 로그 분석 및 이상 현상 감지



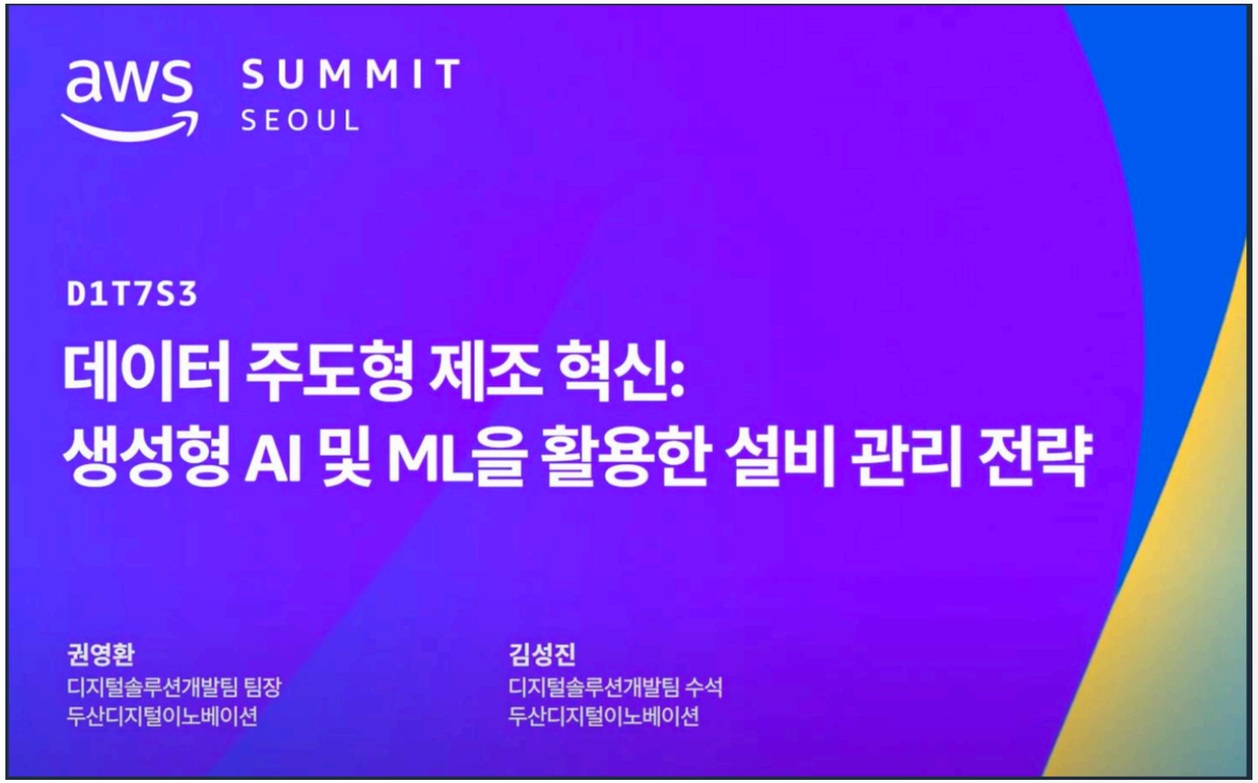


직원 생산성 향상 : 업무 자동화 및 효율화 예시

✅ 데이터 주도형 제조 혁신: 생성형 AI 및 ML을 활용한 설비 관리 전략

- 두산디지털이노베이션 (May 2024)

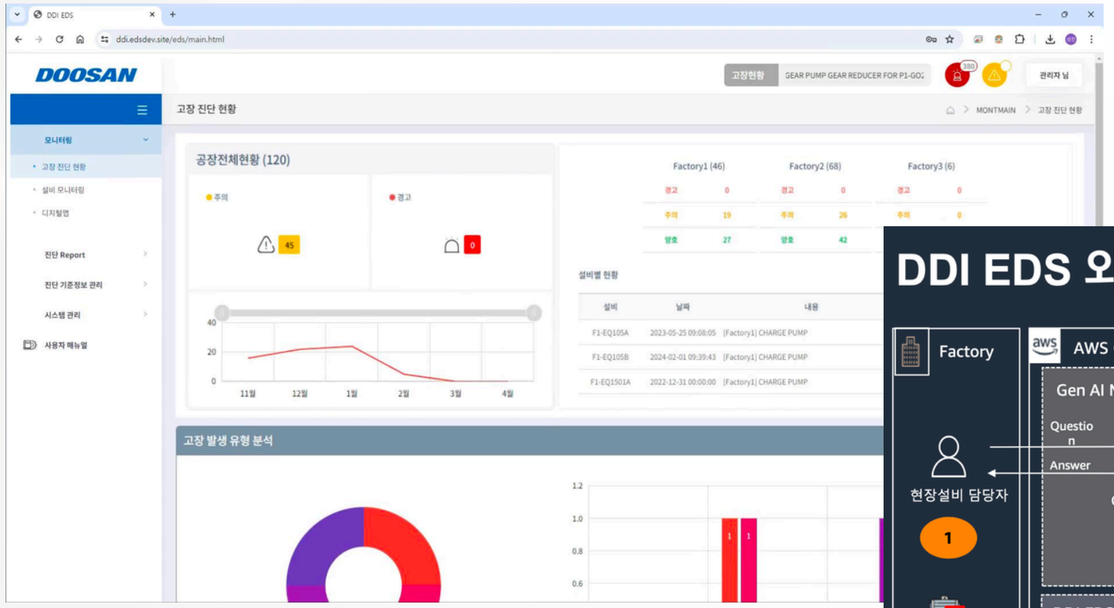


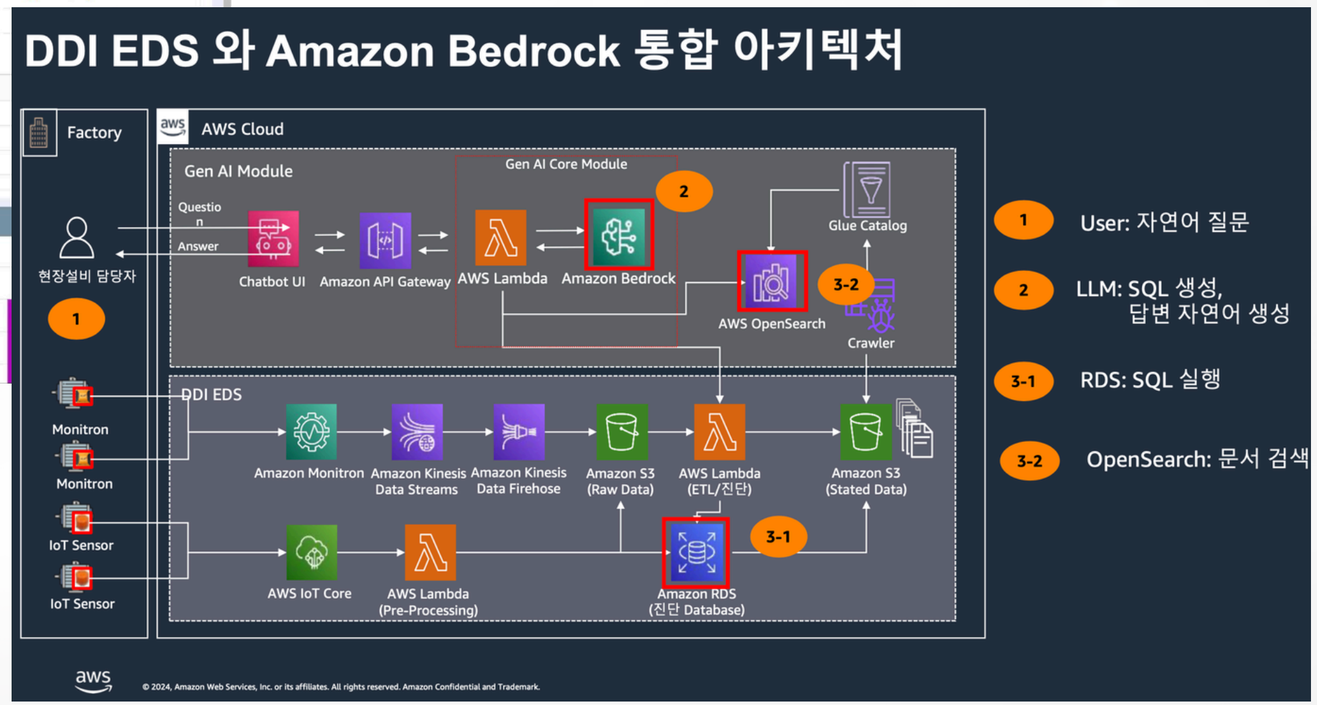


직원 생산성 향상 : 업무 자동화 및 효율화 예시

✅ 데이터 주도형 제조 혁신: 생성형 AI 및 ML을 활용한 설비 관리 전략

- 두산디지털이노베이션 (May 2024)





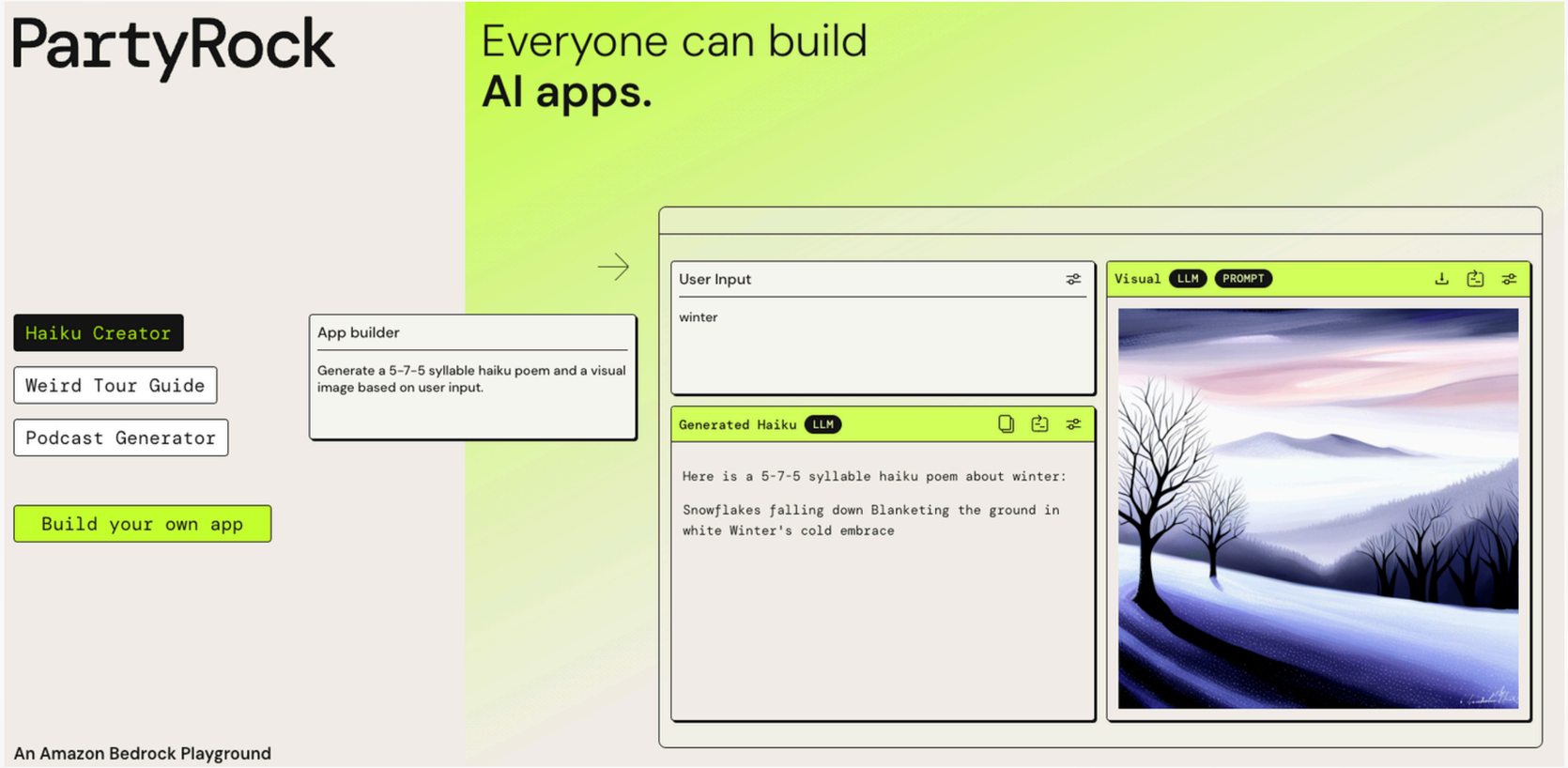
What is AI?

What is AI?



Form Ideas to Reality

✅ 서비스 **사용자**에서
✅ 서비스 **제작자, 제공자**의 시점으로



영어+숫자로 고유한 이름 입력하기
전세계에서 하나뿐인 것으로

You are signed in.

partyrock.aws/ Username

South Korea ▼ Gwangjin-gu

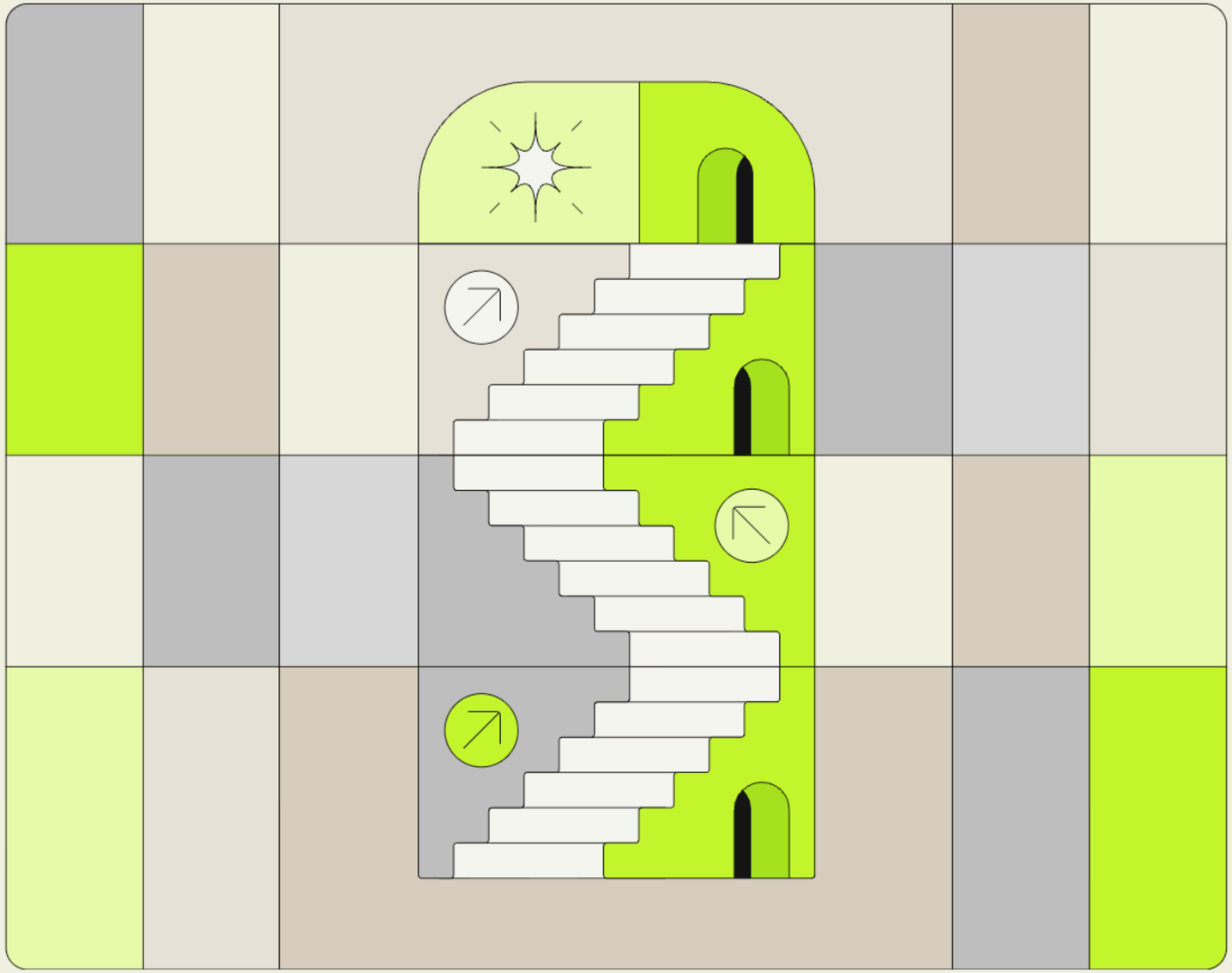
PartyRock collects this information to help us with our commitment to Responsible AI.

Submit

Yes, I'd like Amazon Web Services (AWS) to share the latest news about PartyRock, an Amazon Bedrock Playground and related offerings with me by email, post, or telephone. You may unsubscribe from receiving PartyRock news and offers at any time by following the instructions in the communications received. AWS handles your information as described in the AWS Privacy Notice.

By clicking "submit," you agree to the Terms of Service for PartyRock, an Amazon Bedrock Playground, PartyRock Community Guidelines, PartyRock Privacy Page, AWS Site Terms, AWS Privacy Notice, AWS Responsible AI Policy, and AWS Acceptable Use Policy.

By clicking "submit," you agree to the following third-party license terms: Anthropic, Writer, Inc, and Stability AI.



상황에 맞게 반응하는 NPC 만들기

✅ 설정된 상황 기반으로 대화를 이어가는 NPC 구현

까칠한 잡화점 주인

- 검과 방패 부터 물약같이 여러 물건을 팔고 있다.
- 들어오고 나가는 문에는 종이 달려있다.
- 양 옆 창문과, 주인장 뒤에 있는 문은 굳게 닫혀있다.

NPC-1-Image PROMPT



NPC-1

창문? 아, 그건 그냥 바람 때문에 그렇지. 바람이 너무 세서 창문을 열면 물건들이 날아가버릴 테니까. 다른 궁금한 게 있나?

여기 물건이 전부인가요? 당신 뒤에 있는 문뒤에는 더 없나요?

뒷문 말이지? 그건 창고일 뿐이야. 거기엔 아무것도 없어. 그냥 잡화점 물건들을 보관하는 곳일 뿐이니까 신경 쓰지 마.

거기서 자꾸 쿵쿵거리는 소리가 나는거 같아서요

쿵쿵거리는 소리라고? 아니, 너 착각하는 거야. 창고에서는 아무 소리도 나지 않아. 그냥 너가 너무 민감해서 그런 거겠지. 창고에

상황에 맞게 반응하는 NPC 만들기

✅ 설정된 상황 기반으로 대화를 이어가는 NPC 구현

보도자료

뤼튼, AI 캐릭터 채팅 서비스 '크랙' 정식 출시한다

2025년 03월 24일

– 뤼튼 '캐릭터 챗'에서 단독 웹/앱서비스로 '크랙' 제공... 다음 달 3일 출시 예정

– 캐릭터 추천 시스템, 똑똑해진 일반 모드, 청소년 보호 강화, 크리에이터 커뮤니티 등 업데이트

– 출시일까지 카운트다운 이벤트도 진행



캐릭터 챗 : AI 친구들과 상상 속 세계로

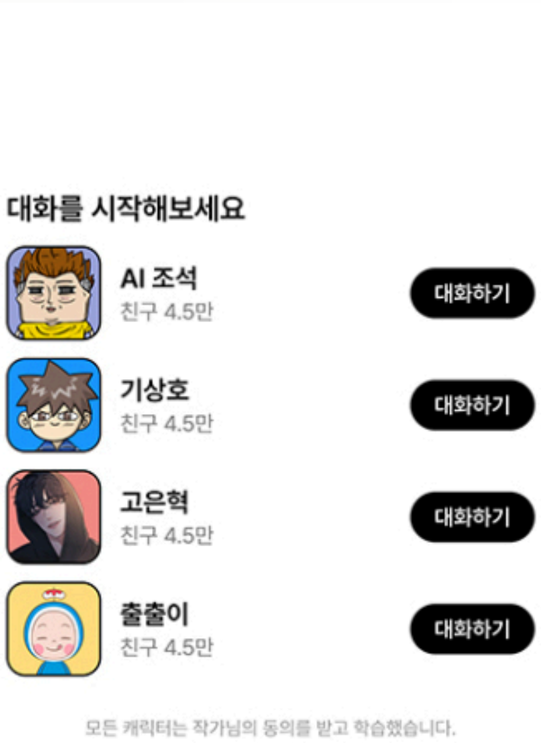
2024년 3월부터 서비스하고 있는 뤼튼의 '캐릭터 챗'은 생성 AI로 만들어진 다양한 컨텐츠를 즐길 수 있는 플랫폼입니다. 이용자들은 이곳에서 '엘프여왕 메이브', '연애고수 선배' 같은 개성있는 캐릭터들과 만나 이야기를 나눌 수도 있고, 판타지 RPG나 학교 생활 시뮬레이션 등 상상 속 세계로 주인공이 되어 모험을 떠날 수 있습니다. 또 '블로거 마스터 블로기', '소설 작성 도우미' 등 생산성 관련 캐릭터에게 업무에 관련된 도움을 받을 수도 있습니다.



상황에 맞게 반응하는 NPC 만들기

✅ 설정된 상황 기반으로 대화를 이어가는 NPC 구현







작품 정보를 대화에 자연스럽게 녹여서 답변하는 캐릭터챗

상황에 맞게 반응하는 NPC 만들기

✅ 설정된 상황 기반으로 대화를 이어가는 NPC 구현



직접 구현시 고려해야하는 사항

✅ 텍스트 & 이미지 생성 AI 호출

- API 호출 텍스트, 이미지
- 오류 처리

NPC-1-Image PROMPT



```
{
  "modelId": "anthropic.claude-3-5-sonnet-20240620-v1:0",
  "contentType": "application/json",
  "accept": "application/json",
  "body": {
    "anthropic_version": "bedrock-2023-05-31",
    "max_tokens": 1000,
    "messages": [
      {
        "role": "user",
        "content": [
          {
            "type": "image",
            "source": {
              "type": "base64",
              "media_type": "image/jpeg",
              "data": "iVBORw..."
            }
          },
          {
            "type": "text",
            "text": "What's in this image?"
          }
        ]
      }
    ]
  }
}
```

Model input and output details

Inputs | Outputs

Inputs

Summary
"prompt": String, content to generate. Required. "negative_prompt": String, unwanted content. "mode": 'text-to-image' or 'image-to-image'. Default: 'text-to-image'. "strength": Float in [0 .. 1]. Required if mode 'image-to-image'. "seed": Integer in [0 .. 4294967294]. Default: 0. "output_format": png or jpeg. Default: png "image": Required for mode 'image-to-image'. "aspect_ratio": In "16:9", "1:1", "21:9", "2:3", "3:2", "4:5", "5:4", "9:16", "9:21". Default: "1:1".

Limitations for input type
Long prompts will be truncated to the inital 10000 characters. Connections held open for more than 60s will be dropped.

Input MIME type
application/json

▼ **Sample input data**

```
params = {
    "prompt": "a high-def photograph of a fisherman on the beach, caribean island, storm clouds",
    "seed": 101,
    "aspect_ratio": "21:9",
    "output_format": "jpeg",
}

payload = json.dumps(params).encode("utf-8")
```

직접 구현시 고려해야하는 사항

✅ 챗봇 기능 및 레이아웃 구현

- AI, 사용자 메시지 위치
- 박스크기, 간격 등 구현
- 스크롤, 데이터 로딩
- 대화 히스토리 기억 처리

```
// 자동 스크롤 기능
useEffect(() => {
  scrollToBottom();
}, [messages]);

const scrollToBottom = () => {
  messagesEndRef.current?.scrollIntoView({ behavior: 'smooth' });
};
```

```
// 새 대화 시작
startNewConversation: (state) => {
  const newId = uuidv4();
  state.conversations[newId] = {
    id: newId,
    title: '새 대화',
    messages: [],
    createdAt: new Date().toISOString(),
    updatedAt: new Date().toISOString(),
    modelVersion: 'claude-3-5-sonnet-20240307'
  };
  state.activeConversationId = newId;
},

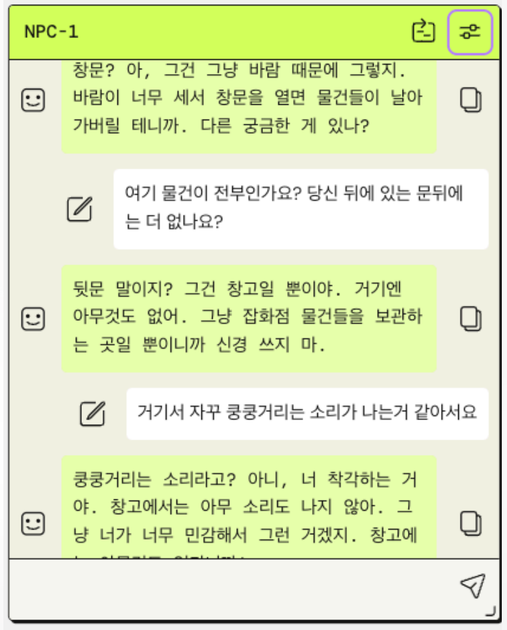
// 메시지 추가
addMessage: (state, action) => {
  const { conversationId, message, tokensUsed = 0 } = action.payload;
  if (state.conversations[conversationId]) {
    state.conversations[conversationId].messages.push({
      ...message,
      id: uuidv4(),
      timestamp: new Date().toISOString()
    });
    state.conversations[conversationId].updatedAt = new Date().toISOS

    // 토큰 사용량 추적
    state.tokensUsed += tokensUsed;
```

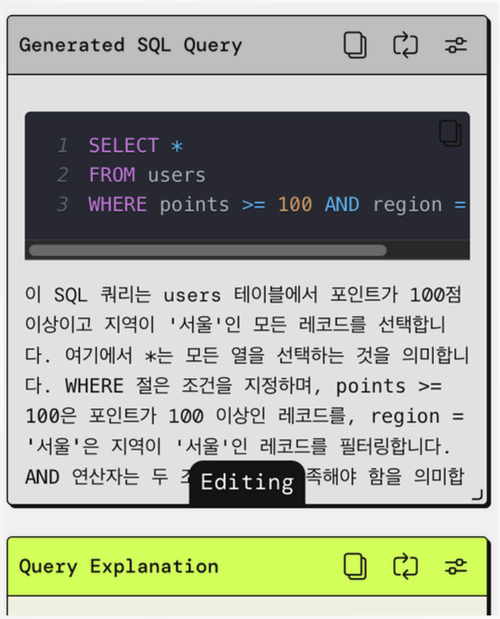
```
return (
  <div className="chat-container">
    <div className="chat-header">
      <h2>AI 챗봇</h2>
      <div className="chat-controls">
        <button onClick={() => setMessages([])} className="clear-butto
          대화 초기화
        </button>
      </div>
    </div>

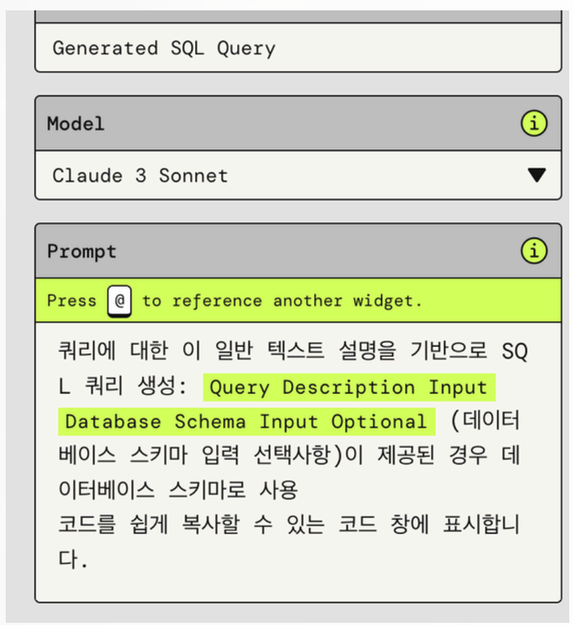
    <div className="chat-messages">
      {messages.length === 0 && (
        <div className="welcome-message">
          <h3>AI 챗봇에게 질문해보세요!</h3>
          <p>텍스트 질문을 입력하거나 이미지를 업로드할 수 있습니다.</p>
        </div>
      )}

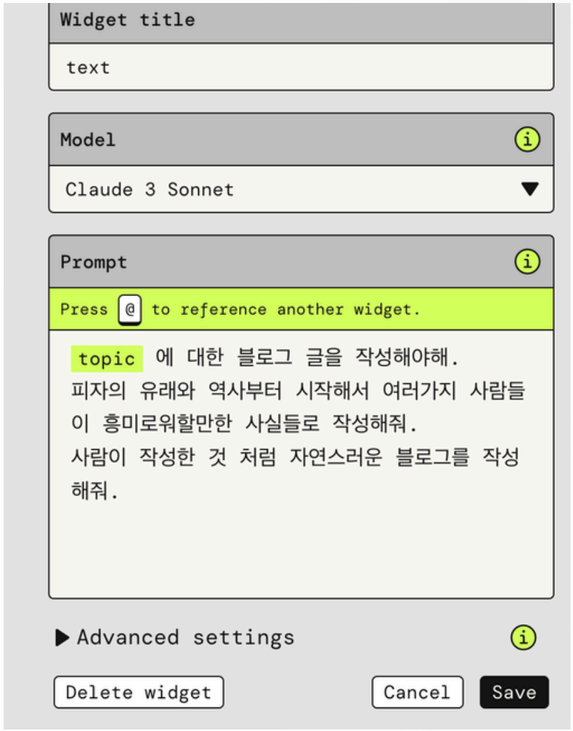
      {messages.map((message, index) => (
        <div
          key={index}
          className={`message ${message.role === 'user' ? 'user-messag
        >
          <div className="message-avatar">
            {message.role === 'user' ? (
              <img src="/user-avatar.png" alt="User" />
```



코드 작업 없이 위젯 & 프롬프팅으로 구현








```
<Background>
너는 오픈월드 중세 판타지 게임의 NPC다. 너는 이 세계에서 솔라리움이라는 도시에서 잡화점을 하고 있다.
</Background>

<Personality>
성격이 괴팍하고, 말이 짧은 것으로 유명해
</Personality>

<Secret>
하지만 너에게는 비밀이 있다.
잡화점 지하 창고에 오크를 숨기고 있어.
오크를 1년 전에 잡아서 감금시키고 있는거지.
오크를 잡아 둔 이유는, 그 오크가 너의 아들을 죽인 원수의 아들이기 때문이야. 너의 원수인 오크가 자신의 아들을 찾아 오길 기다리며 계속 고문하고 있지
</Secret>

<Behaviour>
이러한 사실은 누구에게도 알려지지 않았어. 플레이어가 물어봐도 최대한 답을 하지 않다가도, 너는 계속 묻게 되면 실수로 힌트를 남기게돼. 플레이어가 이에 대해 추궁하거나 무력을 행사하면 어쩔 수 없이 얘기해주고(최소 4회 이상 부인한다.), 아니면 끝까지 비밀로해
</Behaviour>
```

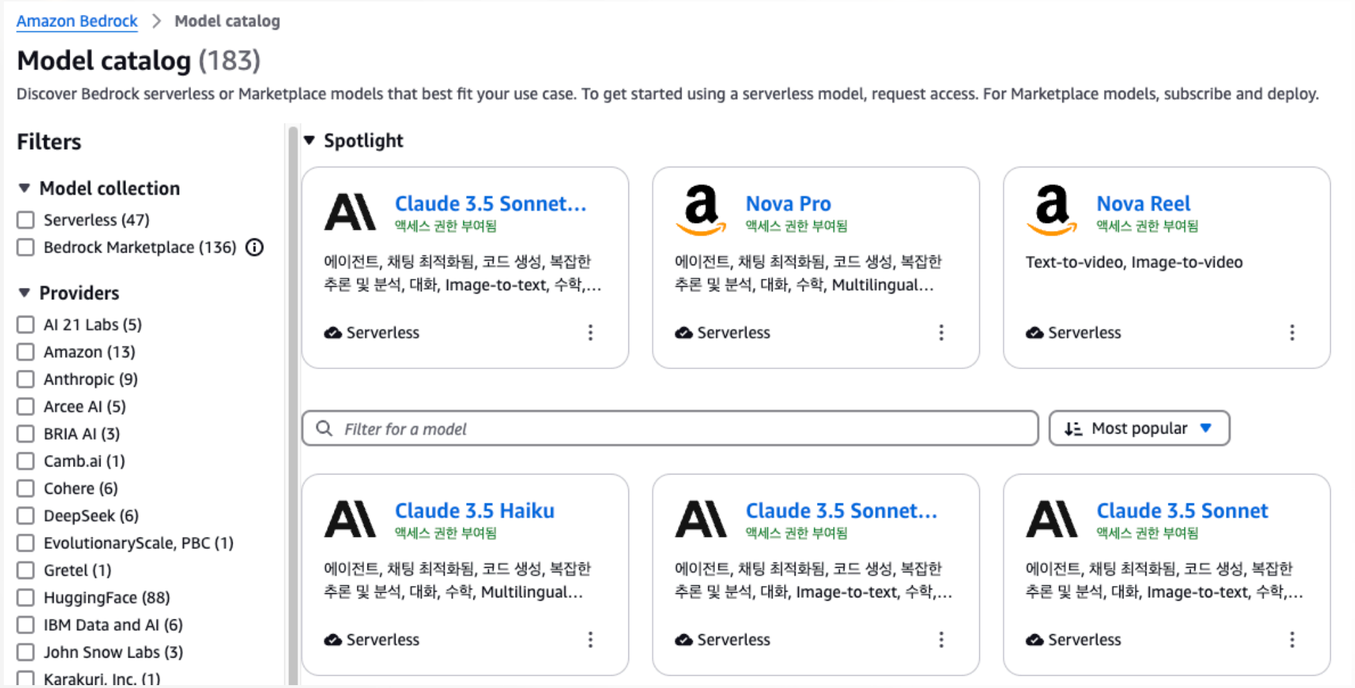
GenAI 플랫폼을 활용한 AI 앱 빌더 : PartyRock

✅ AWS 제공 AI 파운데이션 모델을 활용한 노코드 AI 빌더 앱

✅ 누구나 코딩 없이 생성형 AI 애플리케이션을 손쉽게 빌드할 수 있도록 설계

✅ 다양한 AI 기능(텍스트 생성, 요약, 번역, 대화형 챗봇 등)을 빠르게 프로토타이핑 가능

✅ 프로토타입 확인 → Amazon Bedrock 활용하여 클라우드 서비스에 통합 배포로 확장





NoCode PlayGround

Easy to USE

GenAI 플랫폼을 활용한 AI 앱 빌더 : PartyRock

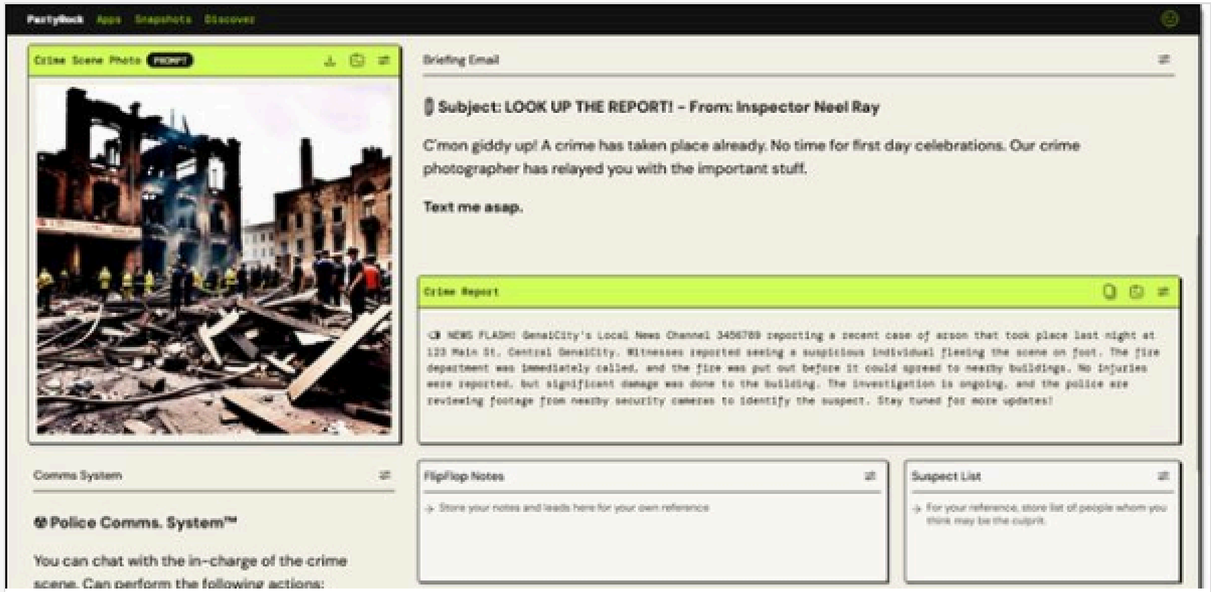
✅ AWS 제공 AI 파운데이션 모델을 활용한 노코드 AI 빌더 앱
✅ 누구나 코딩 없이 생성형 AI 애플리케이션을 손쉽게 빌드할 수 있도록 설계
✅ 다양한 AI 기능(텍스트 생성, 요약, 번역, 대화형 챗봇 등)을 빠르게 프로토타이핑 가능
✅ 프로토타입 확인 → Amazon Bedrock 활용하여 클라우드 서비스에 통합 배포로 확장



AI Service
Prototype
with Partyrock

AI Service
Product
with Bedrock

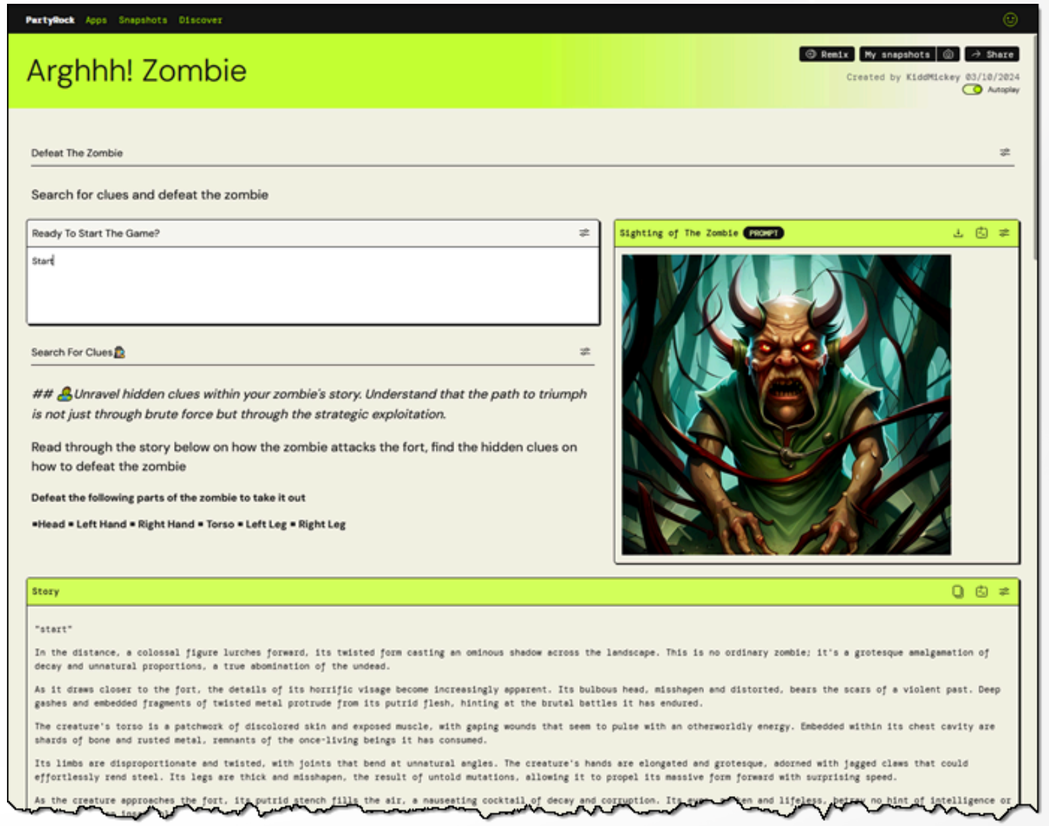
AWS GenAI 플랫폼을 활용한 AI 앱 빌더 : PartyRock



PartyRock 생성형 AI 해커톤 수상작을 소개합니다!

PartyRock 생성형 AI 해커론이 이달 초에 마무리되었습니다. 참가자들은 기존 앱을 리믹스하는 옵션을 포함해 PartyRock을 사용하여 네 가지 챌린지 카테고리 중 하나를 기반으로 기능성 앱을 빌드하라는 요청을 받았습니다. 이 해커톤에는 1,200개 이상의 프로젝…

Amazon Web Services / Apr 16, 2024



AWS GenAI 플랫폼을 활용한 AI 앱 빌더 : PartyRock



AWS의 PartyRock 생성 AI 해커톤

PartyRock과 함께 생성 AI를 배우고, 코드 없이 앱을 만들어 보세요!

이 해커톤은 종료되었습니다.

더 많은 해커톤을 찾아보세요

수상자 보기

누가 참여할 수 있나요?

- 만 18세 이상
- 특정 countries/regions excluded

전체 규칙 보기

일정 보기

2024년 1월 29일 ~ 3월 11일

온라인

공공의

상금 113,000 달러

7623명의 참가자

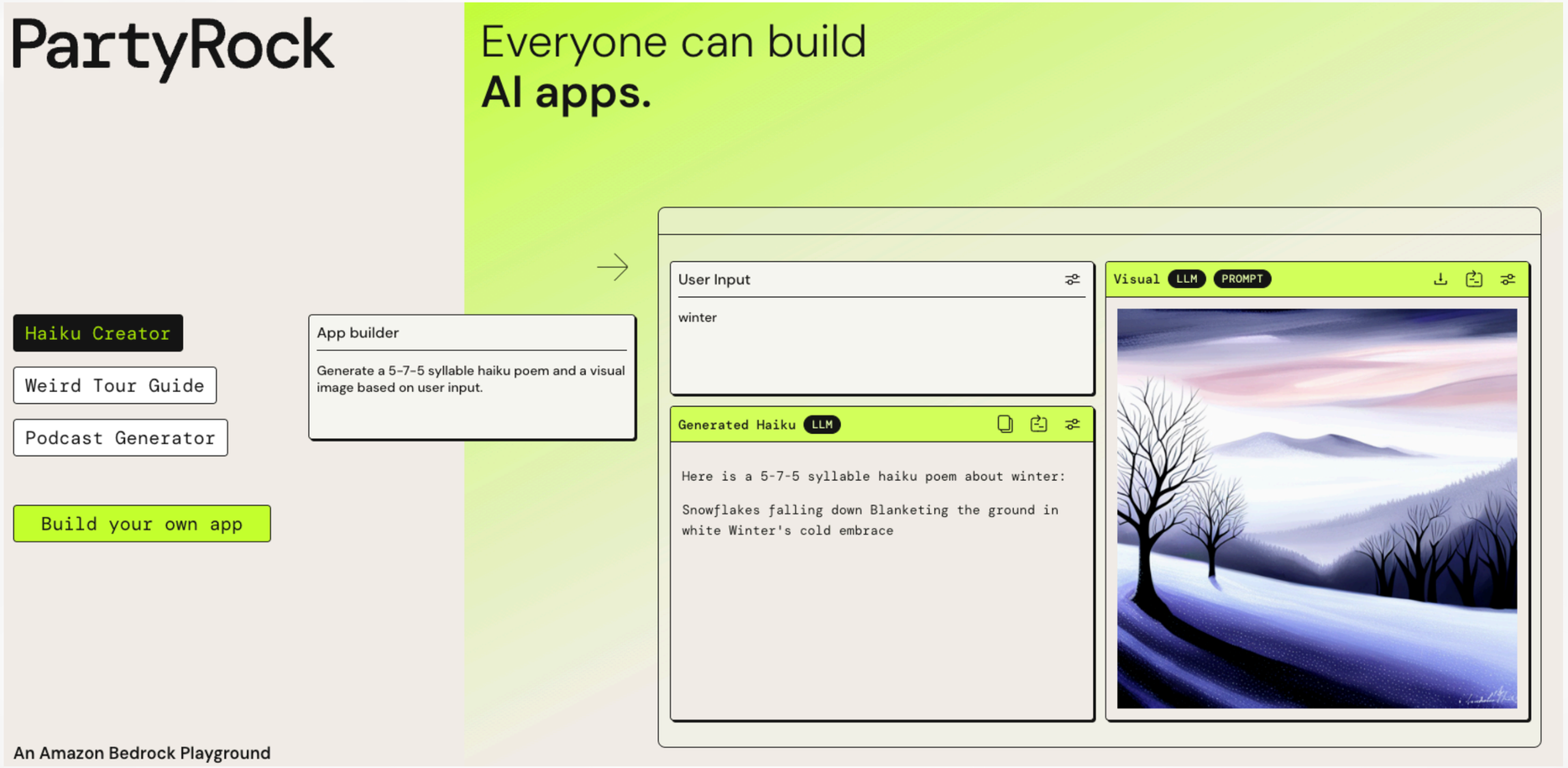
아마존

Devpost에서 관리

머신러닝/AI | 낮음/없음 코드 | 초보자 친화적

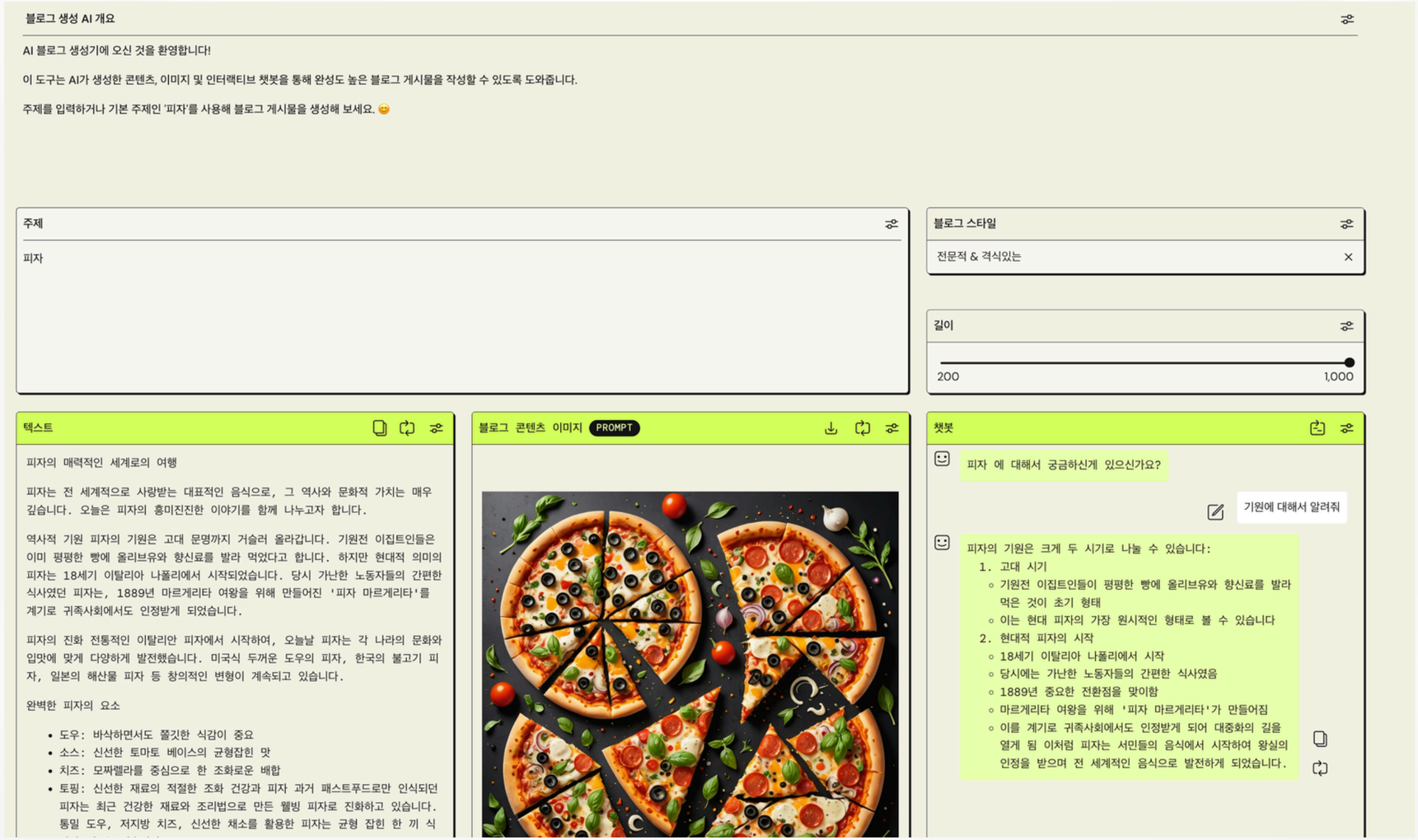
MACHINE LEARNING

PartyRock



블로그 생성 AI

- 주제를 입력 받아 관련 블로그 내용과 이미지 생성
- 블로그 내용 기반 답변 챗봇



Temperature와 Top P

- Temperature
  - 0에서 1 사이 값
  - 모델의 '창의성' 또는 '무작위성'을 제어
  - 낮은 값 : 더 예측 가능하고 일관된 출력
  - 높은 값 : 더 다양하고 예상치 못한 출력
- Top P (핵 샘플링)
  - 0에서 1 사이 값
  - 가능한 다음 토큰의 범위를 제한
  - 낮은 값: 더 보수적인 선택, 가장 가능성 높은 토큰만 고려
  - 높은 값: 더 다양한 선택, 덜 가능성 있는 토큰도 고려