

PORTFOLIO

チャ・ヨンミン

2023.08-18

CONTENTS

01. 自己紹介

02. 自己**PR**

03. 参加プロジェクト

04. 製作過程で困難な部分と解決点

05. 学んだ部分と感じた点



自己紹介



チャ・ヨンミン

専攻:電子通信コンピュータ工学部

学んだ言語:C、Html(Css)、CCNA、Python

学歴

1. 2018年亀尾大学、電子通信コンピュータ工学部入学。
2. 2018年WCC日本就職インジェ養成プロジェクト履修。
3. 2021年K-MOVE日本就職インジェ養成プログラム履修。
4. 2022年亀尾大学、電子通信コンピュータ工学部卒業。



自己PR



● 中



● 下



● 中



● 下



● 中



● 下



上:本、映像、先輩の助けなしでプロジェクトを進めることができる。

中:本、映像を使って製作できる実力

下:言語理解はできるが制作経験がない。

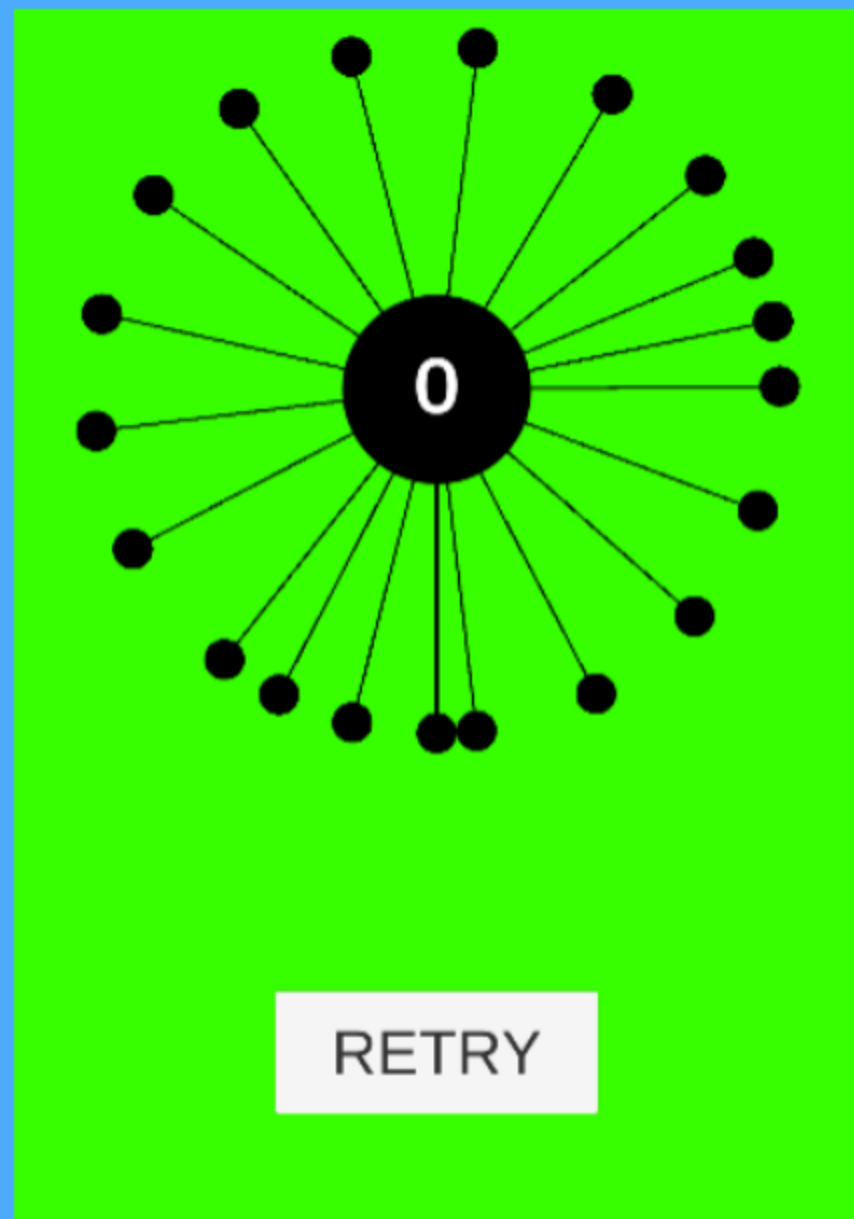
作ることになった理由、使った技術。

使用した技術:Unity Hub

作らようになったきっかけ:好奇心が多くてゲームエンジニアの仕事環境を一度経験したくて作った。



Unityゲーム制作



プロジェクト基本情報

プロジェクト名:AAゲーム制作

プロジェクト期間:2日

プロジェクト人数:1人

開発の主要事項

- 1.Unity Hubを利用してゲームを制作。
- 2.C#を利用してフィールド言語とif文とVoidを使用して応答処理。
- 3.Unity Hubにある基礎的なUIとボタンを利用して製作。
- 4.C#にゲームマネージャーを作って自動的な動きと管理設定。

ELEMENTARY
CODING CLASS



製作をする過程で問題点、難しかった部分。

問題点

1. 製作する過程で言語自体は読めましたが、どんな原理で作用するのか完全に理解できませんでした。
2. 言語的な部分ではなくUnityで使われるボタンと設定方式を理解するのに困難がありました。

解決点

1. 言語能力が足りなくて理解するためにインターネットの検索と映像で説明をもとに理解することができました。
2. Unityで使用するボタンと設定方式はユーチューブ映像の説明で設定とセッティングができました。
3. 追加で作った後、もう一度設定して復習をしました。



開発をしながら学んだ部分

1. どの部分の言語が不足しているかが分かった。。
2. ゲーム開発者の大変な点と製作過程が分かった。
3. C#という言語を学んで経験できる良い機会でした。

開発をしながら感じたこと

1. 足りない点を通じてどんな言語を勉強しなければならないのか分かるようになった。
2. チーム・プロジェクトの重要性を知り、まだ言語能力が足りないことを感じる事ができました。
3. チームプロジェクトでチームメンバーとコミュニケーションをとりながら、プロジェクトを共有することが必要だと感じる事ができました。





以上です。見てくださってありがとうございます。