



김윤한

Birthday	1999.05.27
Email	apple0426052@naver.com
Mobile	010-9045-8663
Address	京畿道高陽市徳陽区

技術スタック/スキルセット  
機能実装などの使用経験のあるスキルセット

구분	Skill
Programing Languages	C / C++ / C# / SQL / Java / Python / API(Direct x) / Kotlin
Engine / Framework	Unity3D / Unreal5 / Linux / TCP

## 프로젝트 체험

### 1. Unity 베이스의 팀 프로젝트 (Lantern In Darkness)

作業期間	2023.08 ~ 2023.11
人員構成	プログラマー 4名
プロジェクト 目的	チームプロジェクトの経験およびスキル向上
主な業務および 詳細な役割	VR連携作業環境の設定 プレイヤーの行動に対応するイベントの作成 ステージ制作 ユーザーインターフェース ( UI ) の作成 スケジュール管理およびプロジェクト企画
使用言語および 開発環境	C#、Unity、Json Meta Quest 2、HTC VIVE
感じたこと	機能を実装する際に必要な要素を決定する過程で、自ら開発するべきか既存のソリューションを活用するべきかを慎重に判断することの重要性を実感しました。
参考資料	<a href="https://docs.unity3d.com/kr/2022.2/Manual/VROverview.html">https://docs.unity3d.com/kr/2022.2/Manual/VROverview.html</a> (Unity公式VRドキュメント)

### 2. Unity 베이스의 팀 프로젝트 (Goupong Logistics)

作業期間	2024.03 ~ 2024.05
人員構成	プログラマー 3名
プロジェクト	チームプロジェクトの経験およびスキル向上

目的	
主な業務および詳細な役割	ユーザーインターフェース（UI）の作成 ゲームマネージャーの作成および管理 ランキングシステムの制作 取引システムの制作 スケジュール管理およびプロジェクト企画
使用言語および開発環境	C#、Json、Unity
感じたこと	ビジュアルスクリプティングを活用して直感的なゲームロジックを構築し、レベルデザインを通じてプレイヤーの興味を引く環境を作ることの重要性を実感しました。
参考資料	ローラーコースタータイクーン、文明建設シミュレーション

3. Unityベースの個人プロジェクト (Gogunbuntu 2.5D)

作業期間	2022.06 ~ 2022.09
人員構成	プログラマー 1名
プロジェクト目的	Unityを活用した開発経験およびスキル向上
主な業務および詳細な役割	ユーザーインターフェース（UI）の作成 ゲームマネージャーの作成および管理 ランキングシステムの制作 プレイヤーの機能および操作の実装 マップおよび障害物の制作
使用言語および開発環境	C#、Unity、Json
感じたこと	スクリプトの細かい部分を調整しながら、デバッグの重要性と最適化の必要性を実感し、レベルデザインの重要性を強く感じました。
参考資料	고군분투(Gogunbuntu)

4. Unrealベースの個人プロジェクト (Dechya Room)

作業期間	2024.05 ~ 2024.07
人員構成	プログラマー 1名
プロジェクト目的	Unreal Engine 5を活用した開発経験およびスキル向上
主な業務および詳細な役割	ユーザーインターフェース（UI）の作成

び詳細な役割	ゲームマネージャーの作成および管理 プレイヤーの機能および操作の実装 マップの制作
使用言語および開発環境	C++、Unreal
感じたこと	プロジェクトの進行中にさまざまな技術的な問題に直面しました。これらの問題を解決するために多くの資料を参考にし、コミュニティや周囲の先輩方と交流する過程で、問題解決能力が向上しました。
参考資料	inside the backrooms

5. Androidベースの個人プロジェクト (Dechya's App)

作業期間	2025.02 ~ 2025.03
人員構成	プログラマー 1名
プロジェクト目的	Kotlinを活用したAndroidアプリ開発の経験およびスキル向上
主な業務および詳細な役割	ユーザーインターフェース (UI) の作成 アプリマネージャーの開発および管理 ユーザー機能およびインタラクションの実装 データの保存および管理システムの構築
使用言語および開発環境	Kotlin、Android Studio
感じたこと	Kotlinを学びながらアプリ開発に興味を持つようになり、さまざまな機能を実装する過程がとても楽しかったです。プロジェクトを進める中で、Androidアプリの構造や開発フローを理解することができ、今後さらに多様なアプリを開発してみたいと思いました。
参考資料	Android公式ドキュメント、Jetpack Compose

6. Unityベースのチームプロジェクト (Tower : Hero's Journey)

作業期間	2024.09 ~ 2024.11
人員構成	プログラマー 4名
プロジェクト目的	Unityを活用したマルチプレイゲームの開発経験およびスキル向上
主な業務および詳細な役割	サーバー連携およびマルチプレイ機能の実装 プレイヤー機能の開発 武器システムの制作および管理

使用言語および開発環境	C#、Unity、Mirror Networking
感じたこと	今回のプロジェクトでは、サーバー連携を中心に取り組み、ネットワーク同期の重要性を深く実感しました。クライアントとサーバー間でデータの整合性を維持することが想像以上に難しく、それを解決するためにMirror Networkingを積極的に活用しました。また、同時接続環境における様々な問題を解決する過程で、ネットワークプログラミングの理解が大きく向上しました。マルチプレイシステムを自ら構築することで、サーバー構造の設計の重要性を強く感じ、より安定したネットワークゲームを開発できるよう成長できたと感じています。
参考資料	Mirror公式ドキュメント、Unity Networking API

学歴

2015.03 ~ 2018.02 華亭高等学校 卒業  
2018.07 ~ 2019.03 早稲田EDU日本語学校 語学研修 修了  
2022.02 ~ 2025.02 ソウル湖西職業専門学校 ゲーム制作系列学科 専攻 卒業

資格

2018.07.01 JLPT N2取得

教育内容

Unityを利用したAR/VRコンテンツ制作  
Unityを利用した2D/3Dコンテンツ制作  
SQLを利用したMySQLデータベース制作  
WinAPIを利用したコンテンツ制作  
Photoshop、Illustrator、Premiere Pro、After Effectsの使用

成長過程

こんにちは。開発者としての成長を追求するキム・ヨンハンと申します。

私の成長過程は、親から教わった金銭管理の重要性から始まりました。子供の頃から、親はお小遣いをもらうたびにお金の価値を理解するように教えてくださいました。そのおかげで、計画的に予算を立て、支出を効率的に管理する習慣を身につけることができました。この経験は、限られたリソースを効果的に活用する能力を養い、学業やプロジェクト管理にも大いに役立ちました。

また、さまざまな体験学習や活動を通じて、協力と問題解決の重要性を学びました。科学キャンプや文化体験、スポーツ大会などを通じて、チームワークの大切さを理解し、問題を多角的に見る能力を高めることができました。このような経験は、開発者としてチームメンバーと協力しながら業務を遂行する際に非常に役立っています。

大学入学前に、日本で語学留学を経験し、新しい文化と言語を学ぶ貴重な機会を得ました。学業と並行してさまざまなアルバイトを経験し、社会性を育むとともに、異なる文化的背景を持つ人々と円滑にコミュニケーションを取る能力を高めました。この経験を通じて、日本語のスキルだけでなく、新しい環境への適応力も向上させることができました。

また、私にとって特別な経験となった済州オレ道を最短時間で完走した経験は、私に大きな教訓を与えました。成し遂げる過程で時間の重要性を強く実感しました。オレド完走後は今後の時間をより価値のあるものにするべきだと決意し、この考えは開発者としての人生にも良い影響を与えています。

本格的に開発に参加した後、Unity、Unreal Engine、Android Studioを活用したさまざまなプロジェクトを進め、技術的なスキルを磨いてまいりました。

まず、Unityを活用して「Tower: Hero's Journey」といったマルチアクションRPGゲームを開発し、\*\*ネットワークシステム ( Mirror Networking ) \*\*を適用する方法を学びました。この過程で、マルチプレイヤー同期、データ管理、インベントリシステムの実装などの技術を習得し、サーバーとクライアント間のデータフローを深く理解することができました。

また、Android Studioを使用して「Dechya's App」を開発し、Kotlinを活用したAndroid UI/UXの実装、通知システムの開発、Broadcast Receiverを使ったイベント検出などを経験しました。特に、ユーザーのバッテリー状態を感知してUIに反映させる機能を実装し、IntentおよびBroadcast Receiverの動作原理を学ぶことができました。

このように、さまざまなプロジェクトを通じて、単なる機能実装にとどまらず、各技術の特徴や限界を把握し、それに対する解決策を見つけ出す過程が非常に興味深かったです。また、複数のプロジェクトを通じて、チームメンバーとの協力、コードレビュー、バージョン管理 ( GitHub ) などの経験を積むことができ、実務的なスキルも向上しました。

今後も新しい技術を学び、さまざまなプロジェクトに挑戦しながら、開発者としてさらに成長していきたいと考えております。

## 性格の長所と短所

---

私はチームワークとコミュニケーションの重要性を深く理解しており、これは私の大きな長所でございます。協力することで、より良い結果を生み出せると信じております。

2023年の Lantern in

Darknessプロジェクトを通じてゲーム開発を進める中で、さまざまな技術を習得し、チームメンバーの皆様と協力させていただくことで、プロジェクトを成功へと導くことができました。その後、Goupong Logisticsプロジェクトでも、チーム内での円滑なコミュニケーションと協力のスキルをさらに向上させていただき、プロジェクトを無事に完了させることができました。

また、Tower : Hero's Journey

プロジェクトでは、サーバー連携およびマルチプレイシステムの構築を担当し、チームメンバーの皆様と密に

連携させていただくことで、ネットワーク環境における問題解決能力を高めることができました。Gogunbuntu 2.5Dプロジェクトでは、さまざまなゲームメカニクスを実装させていただきながら、企画担当者やデザイナーの皆様と協力させていただく貴重な経験を得ることができました。さらに、Dechya's Roomでは Unreal Engine

を活用した個人開発を行い、開発プロセス全体を理解させていただく機会を得ることができました。そして、Dechya's Appを通じて Kotlin

を用いたAndroidアプリ開発を経験し、UI/UXデザインやデータ管理スキルを向上させていただきました。

しかし、私の短所の一つは、小さなことでも緊張してしまう傾向があることでございます。この弱点を克服させていただくために、音楽を聴いたり、新しい経験を積ませていただいたりすることで、緊張を和らげるよう努めたいと存じます。こうした努力を通じて、より良い開発者へと成長し、協力的な環境でより効果的に働かせていただけるようになりたいと考えております。

## 志望動機

---

私はソウルホン専門学校でゲーム開発を専攻し、深い理解と情熱を培ってきました。このたび、貴社の開発チームに加わり、私の技術力と経験を活かしたいと考えております。UnityやUnreal Engineを活用したさまざまなプロジェクトを遂行し、ゲーム開発全般における実務経験を積んでまいりました。特に、ネットワークプログラミング、データベース管理、ゲームシステムの最適化において強みを持っております。

### 2022年の 孤軍奮闘

2.5Dプロジェクトでは、ゲーム企画からUI、ランキングシステムの開発まで、全体の開発プロセスを経験し、データベース連携と最適化の重要性を深く理解しました。その後、2023年の Lantern in

Darknessプロジェクトでは、VR環境におけるインタラクション設計とUI開発を担当し、没入感を高めるUX設計やチームワークの重要性を学びました。2024年の Goupong

Logisticsプロジェクトでは、直感的なUIと取引システムを実装し、ユーザー体験を向上させる方法を探求しました。また、Dechya Roomプロジェクトでは、Unreal Engine

5を活用し、新しいエンジン技術を習得・適用する能力を養いました。さらに、2025年の Dechya's

Appでは、Kotlinを使用したAndroidアプリ開発を経験し、ゲームだけでなく多様なプラットフォームへの理解を深めました。

特に、最近の Tower : Hero's Journeyプロジェクトでは、Mirror

Networkingを活用したマルチプレイヤーサーバーの開発を行い、ネットワーク同期とサーバーアーキテクチャ設計の重要性を実感しました。クライアントとサーバー間のデータ整合性を維持する過程で発生するさまざまな課題を解決し、安定したオンラインゲーム環境を構築するための重要な技術を習得しました。

このように、私はJava、C++、C#、SQL、Kotlinなどの多様なプログラミング言語と、Unity、Unreal Engine、Mirror

Networkingといった主要技術を習得し、ゲーム開発者としてのスキルを着実に伸ばしてきました。今後も新し

い技術を積極的に学び、応用する姿勢を持ち続けながら、貴社の開発チームとともに成長し、挑戦していきたいと考えております。

貴社において、私の開発経験と技術力を活かし、ゲームの完成度を高め、差別化されたユーザー体験を提供することに貢献いたします。また、協力とコミュニケーションを大切にし、チームメンバーと共に最高の成果を生み出せるよう全力を尽くします。何卒よろしくお願いいたします。

## 開発者としての今後の目標

---

私は、継続的な技術習得と挑戦を通じて、より優れた開発者へと成長していきたいと考えております。これまでさまざまなプロジェクトに携わり、開発全般に関する経験を積んでまいりましたが、現状に満足することなく、新たな技術やトレンドを積極的に学習し、開発スキルをさらに向上させることを目指しております。

特に、ネットワークプログラミングおよび最適化技術の深化に努め、安定したマルチプレイ環境の構築に貢献できるよう、さらなる研鑽を積んでまいります。Mirror Networking

を活用したプロジェクトを通じて、ネットワーク同期やデータ整合性の重要性を深く実感いたしました。この経験を活かし、より効率的なサーバーアーキテクチャを設計できるスキルを磨いていく所存でございます。

また、AI

およびデータ分析にも強い関心を寄せております。ユーザーの行動パターンを分析し、より直感的かつ効率的なシステムを設計するとともに、AI

を活用した自動化機能を実装し、最適なユーザー体験を提供できるよう尽力してまいります。そのために、機械学習やデータ分析技術を研究し、実務への応用に努めていく所存でございます。

さらに、多様なプラットフォームでの開発経験を積み、マルチプラットフォーム環境でも最適化されたプログラムを開発できるエンジニアを目指しております。これまで PC や VR

環境での開発経験を積んでまいりましたが、今後はモバイルやクラウドベースのサービスにおきましても、安定かつ効率的なアプリケーションを開発できるよう、技術習得に努めてまいります。

最終的には、単なる機能の実装にとどまらず、完成度の高いプログラムを開発し、ユーザーの皆様には最高の体験をご提供できる開発者となることを目標としております。継続的な学習と挑戦を通じて成長し、チームの皆様と協力しながら、革新的なソリューションを創造してまいります。