

支援金の支給条件を満たしていません。学生認証を行ってください

[認証へ](#)

## プロフィール



CHOI SEONGUN  
(チェ ソンウン)

### 基本情報

[編集](#)

電話番号 09038168959  
 E-Mail choi.syukatu0330@gmail.com  
 居住地 山口県  
 性別 男性  
 生年月日 2000年3月30日

### 志望職種

[編集](#)

エンジニア職 総合職

### 学歴情報

[編集](#)

**学歴1**  
 学校種別 大学  
 学校名 山口大学  
 系統 電気/電子系  
 学部,学科,専攻,コース 電気電子工学科  
 卒業見込み 2026  
 メモ 未入力

### 志向性

[編集](#)

#### 興味のある事業領域

Web系事業会社 Sler・ソフト開発・システム運用 シンクタンク コンサルティングファーム

金融(銀行・証券・保険・カード・リース・FinTech・仮想通貨)

#### 興味のある職種

1位 システム/ITコンサルタント 2位 事業開発 3位 フロントエンドエンジニア

#### その他興味のある職種

SE 戰略/経営コンサルタント 企画

### 勤務地

こだわらない

### 企業を選ぶ軸

成長できる環境

### 企業規模

こだわらない

## プログラミング経験

- 趣味でプログラミングをやっている 実務（インターン、アルバイトなど）で開発を行っている プログラミングに関する勉強会、イベントに参加した事がある
- WEBサービス・アプリをインターネットに公開したことがある ゲームを制作したことがある GitHubを使っている ローカルの開発環境がある
- VM（virtual machine）上に開発環境がある 半年以上のエンジニアインターン・アルバイト経験がある 学校の授業でプログラムを書いた事がある
- ハッカソンに参加したことがある

## 活動経験

- 留学経験あり ビジネスコンテスト参加経験あり

## 英語経験

TOEIC 500点～695点

未記入

私の強みは3つあります。言語の壁や文化の違いを乗り越えながら、様々な挑戦を重ねる中で身につけた強みです。

## 【1】 困難な状況でも諦めずに目標を達成する粘り強さ

私の強みは、「困難な状況でも諦めずに目標を達成する粘り強さ」です。

大学進学を志して日本語を学び始めたのは、高校3年の冬、ひらがなすらわからない状態からのスタートでした。高校を卒業後、平日は学業に専念し、週末はアルバイトで学費や生活費を自らしました。留学準備にあたっては、当時の韓国国内で高まっていた日本製品不買運動や周囲の否定的な声にも動じることなく、日々と学習を続けました。

しかし、1年間の準備では国立大学合格に至らず、一度は志半ばで兵役に就く決断をしました。配属先は北朝鮮との国境に近い緊張感のある環境でしたが、その中でも勤務後の時間を最大限に活用し、日本語と理系科目の学習を続け、困難な環境下でも学びを止めなかった結果、除隊後すぐに受験した留学試験で現大学への合格を勝ち取りました。

この経験を通じて、新たな環境でも主体的に学び続け、粘り強く目標を達成する力を身につけました。

## 【2】 自治体や企業を巻き込ませる力

私の強みは、足りない要素を把握し、それを補足するために自治体や企業を「巻き込ませる力」です。

大学2年生のとき、市内で募集された「ときわ公園にぎわい創出事業～幅広い世代に公園をPRする学生目線のイベント募集～」に5名のチームで参画し、企画立案から運営管理まで計5ヶ月間のプロジェクトでリーダーを務めました。私たちは宝探しとQRコードを組み合わせたプロジェクトで採択され、自治体から支援された30万円の予算を活用して運営と企画、広報に必要な費用を貽いました。

社会貢献的な側面とイベント参加者の満足度、そして広報力を高めるため、地域企業への協賛募集に努力しました。大学の地域未来創生センターの協力を得て、学校と連携している企業に協賛メールを送付することができ、その数は少なくとも30社以上に及びました。また、イベントの広報のため地域の教育委員会の後援を受け、地域内の小学校中学校に広報用ポスターを送ることができました。

これらの多くの活動のおかげで行事の規模を拡大することができ、当日前には200名を超える方々に参加していただきました。当日は参加者の安全とイベントの円滑な運営のため奮闘しましたが、怪我人を出すことなく無事にイベントを終えることができました。

イベント後のアンケート調査では好意的な意見を多くいただきましたが、アプリの改善要望などユーザー目線でのアプリ開発に関する反省点も多くありました。また、日本で初めて企画・進行したイベントでもあったため、ビジネス日本語と日本の行政処理、チームプレーの難しさもあり、企画に関する未熟な点が多くありました。その分多くの学びを得ることができた貴重なプロジェクトでした。

## 【3】 短期間で成果を出す「実行力」と「リーダーシップ」

私の強みは、未知の領域にも主体的に挑戦し、短期間で成果を出す「実行力」と「リーダーシップ」です。

大学3年の夏、Web開発の知識ゼロで学内ベンチャー企業にプログラミングアルバイトとして参加。3ヶ月の集中研修でTypeScript、React、Tailwind CSS、Next.jsを習得し、新規事業の機能追加を一任されるまでに成長しました。

さらに、大学2年時には学生団体のイベント運営経験などを活かし、入社半年で受託開発部門のプロジェクトリーダーに抜擢し、お客様の抽象的な要望を具

体化し、チームの人員・スキルを分析してタスクを最適配分することで、プロジェクトを円滑に推進しました。

加えて、会社の影響力強化を図るため、自らビジネスコンテストへの参加を提案。経営陣と共に資料作成・プレゼン準備を行い、最優秀賞を受賞。企画立案から実行、成果獲得までを一貫してリードする経験を得ました。

## プログラミングスキル

[編集](#)

### スキル1

言語・技術 TypeScript

用途 インターン

概要 ReactベースのNext.jsとTailwind CSSを用いてWebアプリを開発し、データベースにはFirebaseを活用しました。主なプロジェクトとして「トンネル施工管理記録アプリ」を開発しました。このアプリは、トンネル施工に必要な文書作成、数値計算、グラフ生成などを自動化するソリューションです。

トンネル施工にはサイクルが存在し、1本のトンネルを施工するために数十回のサイクルを繰り返します。各サイクルごとに報告書を作成する必要があるため、膨大な情報を管理し効率的に作成することが求められます。私は、「トンネル施工管理記録アプリ」に関してトンネル施工管理に必要な情報を記録し、Excelファイルなどの形式で出力できる機能を実装しました。

### スキル2

言語・技術 C

用途 学校の授業 研究

概要 ○国際共同開発プロジェクト（大学3年次）

日本・中国・韓国の3カ国学生による夏季集中開発プログラムに参加し、ヘルスケアIoTシステムの開発を担当しました。ECGセンサーからの生データ取得、Pythonを用いた高度な信号処理（高速フーリエ変換・自己相関関数による解析）、LINE APIを活用した家族向け健康状態通知システムまで、一連の開発プロセスを主導。国際チームでのコミュニケーションと、医療データの適切な処理・可視化技術を実践的に学習しました。

○研究用ネットワーク通信システムの構築（大学4年次・研究活動）

卒業研究のテーマである一次元輝度分布センサーの研究において、センサーデータの効率的な収集・処理システムを設計・実装しました。UDPプロトコルによる自動サーバー検索機能、HTTP通信によるJavaScriptサーバーとの連携システムを構築し、研究データの自動化された収集・解析パイプラインを実現。研究効率の大幅な向上に貢献し、学術研究における技術的問題解決能力を実証しました。

### スキル3

言語・技術 JavaScript

用途 研究

概要 ○研究用リアルタイムデータ可視化システムの構築（大学4年次・研究活動）

卒業研究のテーマである一次元輝度分布センサーの研究において、センサーデータのリアルタイム収集・可視化システムを設計・実装しました。UDPプロトコルによる自動サーバー検索機能、HTTP通信によるJavaScriptサーバーとの連携に加え、WebSocketを活用したリアルタイム双方向通信を実現。サーバーで取得したセンサーデータをフロントエンドに即座に配信し、ユーザーがWebアプリケーション上でリアルタイムにデータを監視・分析できるシステムを構築しました。この包括的なデータパイプラインにより研究効率を大幅に向上させ、学術研究における実用的な技術的問題解決能力を実証しました。

### スキル4

言語・技術 Python

用途 学校の授業 研究

概要 ○機械学習による顧客離反予測モデルの開発（大学3年次）

大学3年次にPython初学者として、授業の自主課題でTensorFlowを活用したデータ分析に取り組みました。通信会社の顧客離反データを用いて深層学習モデルを構築し、顧客の離反リスクを予測するシステムを設計。初回の取り組みであったため基本的な実装に留まりましたが、機械学習の基礎概念からデータ前処理、モデル構築まで一連のプロセスを経験し、ビジネス課題に対するAI技術応用の可能性を実感しました。

○国際共同開発プロジェクト - 生体信号解析・通知システム（大学3年次）

日本・中国・韓国の3カ国学生による大学主催の国際モノづくりプログラムに参加し、生体データ解析システムの開発を担当しました。ECGセンサーから取得した心電図信号に対し、Pythonを用いた数値解析（高速フーリエ変換・自己相関関数）を実装して信号の特性を分析し、結果の可視化システムを構築。さらにLINE APIとの連携により、解析結果を自動的にLINE通知として送信する機能を開発しました。

## 関連リンク

[編集](#)

[GitHub](#)

<https://github.com/CHOI-0330>**発表/登壇資料**[https://www.canva.com/design/DAGuyCWg7P4/XmDmRaSo0zCu4s7NV\\_AEtg/view?utm\\_content=DAGuyCWg7P4&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utllid=h28c0efef8c](https://www.canva.com/design/DAGuyCWg7P4/XmDmRaSo0zCu4s7NV_AEtg/view?utm_content=DAGuyCWg7P4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utllid=h28c0efef8c)**発表/登壇資料**[https://www.canva.com/design/DAGuyGrDy2c/wt8gXK6HE7ML7uSCBSN1w/view?utm\\_content=DAGuyGrDy2c&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utllid=h8811aa1556](https://www.canva.com/design/DAGuyGrDy2c/wt8gXK6HE7ML7uSCBSN1w/view?utm_content=DAGuyGrDy2c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utllid=h8811aa1556)**インターン・開発アルバイト経験**[編集](#)**インターン・開発アルバイト経験 1**インターン先 ドボクリエイト株式会社 (<https://dobocreate.jp/>)

期間 半年以上

概要 ■ 学内ベンチャー企業における土木業界DXへの挑戦

大学3年生から、学内ベンチャー企業「ドボクリエイト株式会社」で働き始めました。私はこの会社で主に「トンネル施工管理記録アプリ」の受託開発を担当しました。最初はプログラマーとして採用されました。現在はプロジェクトマネージャー（PM）の役割を任されています。

**【1】プログラマーとしての経験****○ アーキテクチャの重要性の勉強**

教育研修が終了した後は、3人チームで建設会社からの受託開発プロジェクトを本格的に担当することになりました。

担当プロジェクトのコードには、改善すべき課題としてシステム内部構造（アーキテクチャ）の改善が挙げられていました。当時のアーキテクチャの構造的な問題点は、1つのファイルに多くの要素の依存関係が複雑に絡み合っていた点です。このような状態では、プロジェクトの長期的なメンテナンスやエラー、バグの要因特定にも困難が生じ、プロジェクトの生産性低下につながる可能性がありました。

そこで私は問題を解決するために、システムの構造全体を理解し改善するためリファクタリングを2ヶ月間かけて実施しました。その結果、実際にエラーが発生した際の解決速度が向上し、後輩エンジニアがプロジェクトに参加した際に、ファイル構造を容易に理解できるようになり、プロジェクトに集中できるようになりました。

リファクタリング実施期間中は、多くの先輩エンジニアのコードを読み、理解し、再構成するプロセスを繰り返したことで、短期間でプログラミング能力を飛躍的に向上にさせることができました。

**【2】プロジェクトマネージャー（PM）としての経験****○ 業界理解と抽象的案件の具体化の重要性**

受託開発を依頼される顧客は土木業界の企業です。そのため、プログラミング知識がない場合がほとんどで「このような機能があったらしいな」といった抽象的な要望が多く、「開発に必要な要素を具体的に把握すること」が困難でした。

抽象的な案件のまま開発を進めるとプロジェクトの方向性が定まらず、開発終盤で案件内容が大幅に修正されるという問題が頻発していました。

そこでこの問題を解決するため、土木コンサルタント出身の上司に詳細な質問を行って現場知識を整理し、トンネル施工に必要な用語や表現を都度調べ、トンネル勉強会に参加して知識を蓄積しました。

また、機能のプロトタイプを複数準備して顧客の反応を確認し、条件が整えば実際にトンネルの施工現場を訪問することで業界への理解度を深めていきました。

これらの取り組みの結果、顧客から「すぐに現場で使用しても良さそうだ」といった満足のいく反応をいただけるようになりました。

**○ 人を巻き込む能力の重要性**

マネージャーの観点でチームを俯瞰して見た際、1つの問題がありました。

それは先輩エンジニアが卒業したり、就職活動を始めるなどで、人手不足に陥る可能性がありました。  
会社が求人広告を出したものの、応募する学生が予想以上に少ない状況でした。

以前から、私は学校活動以外にも様々な対外活動に参加しました。

その過程で知り合った多くの学生に直接スカウト活動を行い、会社の人材確保に積極的に取り組みました。

その結果、私を通じて4名の学生が入社し、会社のエンジニアやPM職のアルバイトとしてプロジェクトの円滑な進行に大きく貢献してくれ

ました。

### 【3】まとめ

#### ○一番重要なことは責任感

受託開発プロジェクトにおいて最も重要だと感じたのは「責任感」です。  
これはプログラマーとPMすべての役割に共通する部分だと思います。

締め切りのタイミングによってはメンバーの忙しい時期と重なることもあります。  
時には、締め切りの1週間前から徹夜作業を繰り返さなければならない場合もありました。

そのような状況でも全体のスケジュールを考慮して作業を分担し、後輩プログラマーの育成も同時に進めたことで、プロジェクトを完遂することができました。

これらの経験から、どれだけ困難な状況でもチームで協力すれば、顧客の要求を最後まで責任を持って完遂できることを実感しました。

## 制作物

[編集](#)

### 制作物 1

**概要** 3年生の夏休みの期間中、集中講義で「DXPBL」という科目を履修しました。3日間、実際の結婚式場で現場調査を実施した後、DX化モデルを提案し、「DXによるPBL合同発表会」に参加してポスター発表を行いました。

**取り組んだ場所** 学内(授業)制作

**技術スタック** 実際は作らずに企画提案だけ行いました。

**工夫した点** 1. 現場調査を実施する際、調査対象集団への配慮を徹底し、調査内容が変わらないように注意を払いました。

2. 実際に大学生のレベルで作成可能なサービスを考え、シンプルな要件整理を行ってきました。

3. 企業におけるDX化による問題解決だけでなく、収益モデルへの拡張が可能なアイデアとなるよう検討しました。

4. ウェディング業界の従業員の給与と、問題解決を依頼した企業の従業員規模を考慮すると、業務効率化ツールの開発はコストが合わないと判断しました。したがって、顧客の不便を解決しつつ、それを収益モデルに変換し、給与引き上げを実施したり、より多くの従業員を雇用できるようにすることが合理的だと考えました。

受賞：表彰状：2024年度 「DXによるPBL合同発表会」において「ベストDX－PBL賞」

#### GitHub

その他URL [https://www.canva.com/design/DAGuyOYMVDA/FLWVL21Gy0ZWp8UhOqTRjw/view?utm\\_content=DAGuyOYMVDA&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utllId=hac9f007c08](https://www.canva.com/design/DAGuyOYMVDA/FLWVL21Gy0ZWp8UhOqTRjw/view?utm_content=DAGuyOYMVDA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utllId=hac9f007c08)

### 制作物 2

**概要** メタバースコンテンツの体験において課題となっている重いHMDに着目し、その機能を日常生活で使用する周辺機器に分散させることで負担を軽減しました。同時に、仮想世界と現実世界のユーザーがより相互に交流できるメタバースシステムを発表しました。

**取り組んだ場所** ハッカソン

**技術スタック** Photon Unity Networkを使用してマルチプレイヤーの位置・音声同期を実現し、GeoSpatial APIでGPSベースの高精度な位置・方向情報を提供しました。Mediapipeを通じて人体・顔・手の動作をリアルタイムで認識・追跡し、ARCoreでスマートフォン用のAR環境を構築しました。さらに、3Dスキナーで現実の空間を3Dデータに変換し、仮想空間に再現しました。

**工夫した点** 当該アイデアをビジネスプランコンテストで発表するため、プロトタイプの制作方向性、ビジネス的な視点からの問題認識、解決策、今後の実証実験計画などを作成し、発表資料を主導的に作成しました。

受賞：ube startup ビジネス プラン コンテスト 2023 優秀賞 受賞

#### GitHub

その他URL <https://ubenippo.co.jp/2024/03/04/3337240/>

## 研究情報

[編集](#)

未登録

Copyright © Supporterz, Inc. All Rights Reserved.