

김가람

Garam Kim

AI Native Software Engineer

기술은 문제를 푸는 도구입니다. 저는 그 문제를 찾습니다.
반복 업무와 제작 과정의 불편을 발견하고, AI와 함께 개선합니다.

CONTACT

kimgalam0831@gmail.com

github.com/kgr0831

kgr0831.tistory.com

linkedin.com/in/kimgalam0831

kgr0831.github.io

EXPERIENCE

MOAI

2026.09 — 현재

AX Engineer · 인턴

사내 업무의 반복 작업과 불편을 찾아 AI로 자동화합니다.
업무 관리 도구를 개선하고, 사내 업무를 돕는 챗봇 개발에 참여하고 있습니다.

송실평화통일 연구원 · SmartAI Lab

2026.04 — 2026.08

학부연구생 · 평성시 사회 시뮬레이션 연구

AI로 가상 인물의 행동을 재현하는 사회 시뮬레이션 연구에 참여했습니다.
가상 인물이 경험을 기억하고 행동을 계획하며, 그 과정을 기록하도록 구현했습니다.

PROJECTS

EUM · AI 협업 워크스페이스

2025.12 — 2026.01

화이트보드 풀스택 · 5인 팀

영상통화 중 화이트보드를 사용할 때 화면이 느려지는 문제를 발견했습니다.
화면 처리 방식을 개선해 평균 23.7 → 58.7 FPS를 달성했습니다(프로젝트 당시 측정).
손떨림으로 흔들리는 선을 보정하고, 실시간 공유에 필요한 데이터양을 줄였습니다.
전환 이유와 한계를 문서와 발표로 설명해 팀을 설득하고 함께 적용했습니다.

Remnants of Light / ROLAI

1인 개발

Unity 2D 액션 게임 · Windows 데모 공개

게임을 만들며 반복 작업과 외부에서 개발을 이어가기 어려운 문제를 발견했습니다.
채팅으로 요청하면 AI가 기능을 구현하고 테스트 결과를 알려주도록 만들었습니다.
테스트 조건을 일정하게 맞춰 오류 원인과 수정 결과를 확인하기 쉽게 했습니다.

AWARDS

2026 KOSSCCHTHON 대상(1위) · 두드리

팀원들은 기획을 맡고, 저는 대학생 경험 공유 서비스의 개발을 전담했습니다.
AI의 질문으로 기획을 점검하고, 기술 설계부터 구현까지 진행했습니다.
Figma·Notion을 AI와 연결해 화면과 문서에 변경 사항을 계속 반영했습니다.

EDUCATION

송실대학교

AI소프트웨어학부

2026.03 — 현재

크래프톤 정글

SW-AI Lab 11기

2025.09 — 2026.01

한국게임과학고등학교

컴퓨터게임개발과

2023.03 — 2026.02

개발 동아리 Dash를 창립하고 회장을 맡았습니다.

SKILLS

Development

Unity · Next.js

AI tools

Orca · Codex · Hermes