



黃俊璋 (1994 / 10)

國立彰化師範大學 數位內容科技與管理研究所 碩士

平面設計 / 2D、3D 動畫 / UI、UX 設計 / 遊戲設計

南投縣竹山鎮 / 0928 - 195665 / jack.jarson@gmail.com

我擅長使用 Illustrator、Photoshop、Maya、Unity、After Effect 等軟體進行作業，擅長領域包含網頁設計、程式設計(遊戲、網頁)、平面設計(LOGO、圖樣、排版)、影像處理合成、2D 及 3D 動畫，在學期間參與過數個平面設計、產品設計、品牌規劃等專案與工作坊，過程中累積了視覺語言、創意發想、設計思考、團隊工作、問題分析等經驗。

學歷

國立彰化師範大學 2017/09 – 2019/06

碩士 | 數位內容科技與管理研究所

國立彰化師範大學 2013/09 – 2017/06

學士 | 資訊管理學系數位內容科技與管理組

工作經歷

總年資：1 - 2 年

研究助理 2017/09 – 2019/06

國立彰化師範大學 彰化縣彰化市

1. 執行研究計畫的相關實驗
2. 田野調查與訪問
3. 資料的蒐集、整理、分析
4. 數值模型的建立與分析
5. 掌控專案進度
6. 撰寫計畫書、結案報告，以及製作簡報
7. 協助完成研究計畫主持人的交辦事務

3D 動畫設計教學助理 2017/09 – 2019/06

國立彰化師範大學 彰化縣彰化市

1. 輔導學員進行學習
2. 協助課堂上教學進行
3. 解答學員課業上的問題
4. 依學員能力安排不同的學習方式
5. 規劃課程進度與教授課目
6. 設計與製作課堂上所用教材、教具
7. 代課

設計助理 2016/06 – 2016/08

采衣服飾股份有限公司 台中市西屯區

1. 客戶圖稿描圖(數位化)
2. 平面設計(LOGO、插圖、連續圖樣、排版)
3. 印刷分色

語言能力

英文

聽：中等 | 說：中等 | 讀：精熟 | 寫：精熟

TOEIC(多益測驗) 640 分

日文

聽：中等 | 說：中等 | 讀：精熟 | 寫：精熟

專長

多媒體設計：MAYA、Premiere、After Effects、Unity3D

影像處理：Photoshop、Illustrator

文書處理：Word、Excel、PowerPoint、Visio

網頁技術：HTML5、CSS5、JavaScript

證照

Maya	Designing 3D Animation Games Using Maya Autodesk Certified Professional: Maya
TQC	TQC - Word
Adobe	Visual Communication using Adobe Photoshop CS6
Microsoft	MOS - Office Excel 2010 Expert MOS – Office PowerPoint 2010

自傳

【所學知識】

畢業於國立彰化師範大學數位內容科技與管理所，大學時期也是就讀同科系的大學部，平時除了如行動商務、互動科技之類的課程外，也開設了影像處理、向量繪圖設計、視覺語言設計、數位設計美學...等多媒體相關課程，使我能夠充分的結合 2D、3D 以及數位科技的跨領域知識並應用於職場上。由於本身對於美術設計相當有興趣，所以也選修了美術系的應用設計及繪本設計，擴展本身專長的廣度。

【在校所學】

大學畢業專題使用 Illustrator、Photoshop、Maya...等工具開發第一人稱射擊遊戲，並在展覽中獲得第一名的榮譽。在大三時期參與教育部智慧農推整創聯盟計畫，與彰化花壇在地廠商「艾草之家」合作，開發特色 LINE 動態貼圖及杯墊等文創周邊；大四時更選修美術系的應用設計課程，以 Maya 及 Unity 獨力完成擴增實境版平衡迷宮遊戲 - Sheep Going，並在校內應用設計競賽榮獲第二名。

進入研究所後更進一步接觸數位科技與藝術設計跨領域結合的知識，像是利用設計思考的方式進行桌遊設計，結合疊疊樂與資源管理的概念發展創新的玩法，獲得桌遊社團玩家試玩 5.6/7 的評分；同時於指導教授的協助下參與科技部《數位化說故事 APP 應用於失智高齡者之懷舊治療行為研究》計畫，以懷舊風格、失智療程為主題結合遊戲的方式，使用 Illustrator、Photoshop、Unity...等工具，與團隊共同開發失智者數位應用系統 - 憶遊，在與彰化基督教醫院的合作下，於失智照護單位中獲得使用者對於美術風格 8.1/10 的好評。

【工作經驗】

在大三暑假時為了嘗試自身所學是否能恰當的運用於實務中，前往系上團體服合作廠商 - 采衣服飾股份有限公司擔任短期實習生，工作內容基本上與設計助理相同，舉凡描圖、印刷分色、名片設計、圖案設計...等，在這期間也學習到很多平時課程中學不到的業界知識，同時也會在上班時間與其他設計師、實習生討論一些案子的細節或交流設計技巧，並在下班後檢視當天工作情形有哪裡需要加強，或上網搜尋軟體操作的各種小技巧以增加工作效率。研究所就讀的兩年中，剛好系上畢業的學長要開發新的商品，藉此委託我進行商品的包裝設計，我也藉此機會學習與他人商討合作案的溝通、協調技巧，並利用課餘時間設計了新穎活潑的商品外觀。

【個人特質】

本身好奇心強、探索力大、想像力豐富，喜歡挑戰自己，更喜歡團隊工作的氣氛。從大二開始便積極參與各種社團及大大小小的活動，擔任過動漫社及系學會幹部、高中生營隊美術組長及領隊；研究所則擔任班級代表，處理各項班級事務，並同時擔任 3D 動畫設計課程助教，除了加深對於 3D 軟體的了解外，也能與學生彼此交流學習心得。大二時除了作為社團幹部外時也同時擔任四系聯合密室逃脫活動的關卡負責人，主要進行關卡互動機制、解謎要素、遊戲方式、視覺設計等內容，當年活動吸引了超過 300 人購票遊玩，更在活動回饋的總體評價更是達到 4.1/5 的高分，從中學習到了如何有效的分配任務達成目標，以及如何與知識背景不盡相同的成員溝通以快速達成共識，更在過程中不斷訓練自己如何在突發狀況中如何快速分析問題並做出適當的應對方式。

【個人能力】

本身在美術、遊戲、數位科技領域都有涉略，程式方面也稍有所學，平時會在各論壇、社團中與成員交流技術。在團隊中能充分了解各方面的需求並從中協調溝通使團隊更具運作成效。本身也參與過多場跨領域人才交流的活動與工作坊，藉由不同領域成員的經驗交流，學習各種不同的思考方式及解決問題的技巧。在學期間參與多個專案製作與合作活動，培養出了熱愛學習、責任感強的個人特質。