

# 賴資敏

新北市林口區  
0987-750-217  
summernight2001519@gmail.com

## 學習經驗

### 一 硬體工程師 [R-DAP.com](http://R-DAP.com)

2021 - 至今

為團隊中主要技術人員，負責電路設計、4G通訊、全球定位、電源供應等硬體相關設計與製作，輔助前端工程師優化軟體程式碼。

### 一 獨立數位遊戲製作 Unity

2018 - 至今

製作數位遊戲一直以來都是我的興趣，在空閒時間設計出心中的理想遊戲，過程中可提升程式能力與3D模型設計能力，對於我的程式技術有非常大的幫助。

### 一 數位遊戲研究創作社/教學長

2020 - 2021

在社團中擔任主要Unity教師，教導同學如何使用Unity製作遊戲，包括前端UI/UX、3D特效、C#程式、動畫、燈光控制、材質設計、遊戲邏輯等教學課程。

## 教育程度

東海大學，資訊工程學系軟體工程組 — 大三

木柵高工，電子科

## 專業技術

- **Unity** — 數位遊戲設計
- **Altium Designer** — 電路設計
- **Blender** — 3D模型設計
- **SketchUp** — 3D建築家具設計
- **Fusion 360** — 3D工業設計
- **Final Cut Pro** — 影片剪輯
- **Arduino** — 電路開發板
- 雷射切割
- 木材加工

## 程式語言

- Python
- Dart
- C#
- Java
- HTML
- CSS
- JavaScript
- PHP
- C++
- C

## 獎項

- 國家證照
  - 工業電子丙級
  - 數位電子乙級
- 考試
  - CPE(3題|1,2,5)

## 個人簡介

我的興趣是寫程式，學習新技術，通常都是在網路上自己查資料，找YouTube教學，我非常喜歡自學，因為我覺的我能掌握我要學習的技術，而且網路上的資訊一直都在更新，不會與社會脫節。除了寫程式，我還喜歡去學習其他領域的技術，像是3D繪圖，數位材質製作，木工等，再結合高中時在電子科中學到的技術，像是電子電路，邏輯設計，焊接等，軟體硬體都有實做能力，這些能力的結合讓我在專題製作時作為非常重要的角色。不管是高中還是大學的作業，我都會以我能達到的最高水準去製作，編寫程式，盡量讓教授能看到我的能力，同時也能學習新的能力，累積經驗，找出我不擅長的部份去加強。