

林彥辰

軟體工程師

臺灣新北市永和區

+886963617703

yangmin3306@gmail.com



<https://yan-chen-lin.github.io/>



簡介

就學時期以Unity開發出多款遊戲並參賽獲獎，多年的遊戲經驗與評測，讓我成為敏銳的思考者，能夠對遊戲的設計及細節提出觀點或批判。熱衷於發掘細節，認為許多事物都值得被看見，喜歡透過作品等形式將這些細節分享給他人。

教育程度

國立臺北教育大學
數位科技設計學系(2014-2018)
玩具與遊戲設計研究所(2018-2020)

外語能力

- 英語-流利
(TOEIC 810、大考中心英聽 A 級)
- 日語-略懂

技能

文書管理

- Word
- Excel
- PowerPoint
- Visio
- Notion
- Unity
- Unreal Engine
- Sublime
- Visual Code
- Figma

設計工具

- C
- C++
- C#
- HTML
- CSS
- Javascript
- Markdown

程式語言

- 言出必行、細節魔人：嚴謹掌握自身能力與挑戰的平衡，追求進步的同時不耽誤團隊進度；開發過程留意細節體驗，不得過且過
- 危機處理、高適應性：解決問題並撰寫開發日誌，以利後續接軌與降低錯誤再次發生之風險
- 謙遜、溝通協商：信任團隊且樂於交流，從而提升專案品質；因多次兼任企劃而對各方面有基礎概念，能與團隊進行明確的溝通
- 領導、時程、組織管理：擔任營隊與展覽總召、球隊教練與隊長，並透過Notion與文書軟體整併資料以利管理與查閱

軟實力

比賽榮譽

《Unarus烏洛諾斯計畫》

- 在五人團隊中擔任 **主程式、企劃**
- 2018 KT遊戲設計組 - 科普特別獎

《精靈，勇者，熊》

- 在六人團隊中擔任 **主程式**
- 2019 創想星球資訊科技創意大賽
大專院校遊戲設計組 - 亞軍

《顏料遊戲：史萊姆與地精之歌》

- 在五人團隊中擔任 **程式**
- 2019 KT遊戲設計組 - 銅獎
- 2019 indiePlay中國獨立遊戲
開發大賽最佳學生作品 - 季軍
- 2020 放視大賞
PC遊戲創作組 - 優選

工作經歷

約聘寫手 | 2016.10 - 2018.10

- 合作對象包含：宮廷遊戲、遊戲橘子、巴哈姆特、阿達馬數位
- 試玩並撰寫遊戲攻略、數值評測、影片VO稿、宣傳新聞稿等

原生創藝事業有限公司 | 2018.10 - 2018.12

- 將.abc 檔導入Unity，開發VR時裝展
- 兼任主程式與企劃，偕同一美術人員完成專案

臺師大 TELL SIG & GameIT SIG 實作培訓營 | 2019.01

- 擔任講師，並自行設計PPT與Unity教材，主題為3D遊戲與歷程記錄實作
- 利用XML功能輸出遊戲內事件，提升研究施測準確性與受測者沉浸感

邦鼎科技 | 2021.05 - 2023.12

- 參與日企專案《天野喜孝VR美術館》，轉譯雙方交流的中英日三語設計文件，確認開發需求與疑問排解，從而推進開發進度
- 參與開發市府專案《逆光追竹》，擔任企劃與程式，包含規劃並開發遊戲機制、於市府及開發團隊之間溝通，以及準備遊戲上架之資源
- 獨立開發《VR消防體驗》，模擬消防人員的高處營救小動物作業
- 獨立改版《恐龍博物館》，將公司舊有專案進行更新，移植進Vive Focus3