

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| 出生日期： |  |  |
| 身高體重： |  |
| E-mail ： |  |
| 聯絡電話： |  |
| 聯絡方式： |  |
| 通訊地址： |  | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **學歷** | | | |
|  | | | |
| 科系名稱： |  | 科系類別： |  |
| 學　　歷： |  | 就學期間： |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **經歷** | | | |
|  | | | |
| 職務類別： |  | 產業類別： |  |
| 管理責任： |  | 公司規模： |  |
| 工作地點： |  | 工作待遇： |  |
| 工作內容： |  | | |
|  | | | |
| 職務類別： |  | 產業類別： |  |
| 管理責任： |  | 公司規模： |  |
| 工作地點： |  |
| 工作內容： |  | | |
|  | | | |
| 職務類別： |  | 產業類別： |  |
| 管理責任： |  | 公司規模： |  |
| 工作地點： |  |
| 工作內容： |  | | |
|  | | | |
| 職務類別： |  | 產業類別： |  |
| 管理責任： |  | 公司規模： |  |
| 工作地點： |  |
| 工作內容： |  | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 工作年資： |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **求職條件** | |
| 希望職務名稱： |  |
| 最快可上班日： |  |
| 希望工作性質： |  |
| 希望職務類別： |  |
| 希望從事產業： |  |
| 希望工作地點： |  |
| 希望上班時段： |  |
| 希望薪資待遇： |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **技能專長** | |
| 語文能力： | 外文 - 英文　聽(中等)　說(中等)　讀(中等)　寫(中等) 外文 - 日文　聽(不會)　說(不會)　讀(略懂)　寫(略懂) |
| 擅長工具： | Unity3D、C#、Arduino、Processing、Shader、CG |
| 工作技能： | 軟體程式設計、簡報軟體操作、多媒體影像處理、動畫程式撰寫 |

|  |  |
| --- | --- |
| **自傳** | |
| 中文自傳： | 求學歷程:  我高中就讀的是大安高工，這所學校奠定了我一些技術基礎，讓我學會自己修理一些簡單電器、寫些 簡單的程式，但最後考慮興趣問題，所以轉進了北科(前身為台北工專)的互動設計系。    自我介紹:  我是一個樂於學習的人，學習各式各樣的事一直都是我生活的重心，舉凡來說，鋼琴是我從大學才開 始接觸的樂器，但經過不斷的練習，讓我在短短的時間內就已經上臺表演過，以及轉系後我在短短的 一年內獨自學習Unity3D並且一邊拓展自己的知識與技術，也同時著手許多大大小小的專案，來增加自己對於專案的經驗，同時我也喜歡聽取別人的建議，因為這些都是能夠促使我成長最好的方法，我對 困難抱持著積極的態度，不害怕面對接下來要出現的問題，如果可以我更希望用客觀嚴謹的態度的態 度去解決它們。 我的專長是分析問題，再將其一一攤開，並尋找解決的辦法。並且規畫自己的學習方式，以達到最有效率的學習模式。    社團經驗:  進來大學以後，我覺得大學和以往最大的差別莫過於社團了吧!我曾經擔任過過鋼琴社期初公演的總 召規劃並籌辦整個活動，並且成功地吸引到200多人的觀眾，為大家帶來一場歡樂的音樂會，也曾經擔 任過社團迎新的副召，協助總召籌辦整個活動，同時也擔任過社團營隊的總召，一方面在事前設計活 動整個流程、督促各組進度，同時也在營隊期間控管整個活動，並且應付任何突發狀況。現在則是擔 任鋼琴社總務長，紀錄社團開銷，並設想每一次活動預算。    工作技能與專長  專長是開發體感、AR、VR等互動體驗，並致力於研究自然景觀模擬、遊戲世界開發，曾經與多位教授共同研究科技部計畫：保安宮擴增實境整合、失智症與虛擬實境整合、360直播與AI即時影像辨識混合實境互動系統，並擔任牡丹鄉擴增實境明信片主程式，也擔任中華民國工業安全衛生協會短期Unity講師    個人網頁（內附作品集列表）：https://doremi31618.github.io/MyPortfolio/    感謝您能撥出時間來看我的履歷，希望日後也能利用自己所常來服務貴公司 |