



# 歐陽東林

Product / Project Manager

✉ ghostunt893@gmail.com

☎ 0937565407

📍 台北, 台灣

📧 ghostunt893

🌐 tony-ouyang-0a8a47169

📎 Resume PDF

## LANGUAGES

英文 (流暢)

中文 (母語)

## INTERESTS

Gaming

Standup Comedy

## 簡介

中山資工系畢業，對於遊戲有高度熱忱。大四負責的專題是一個整合了自動控制、照護以及門禁的智慧家庭系統。畢業後在狂點軟體開發擁有三年 的 Unity 前端工作經驗，經手過的專案涵蓋 AR、VR、體感互動以及展場大型展示裝置。AR 部分使用過 Vuforia 以及 ARCore。VR 部分使 用軟體 Unity，接觸過的硬體有 Oculus Rift 和 HTC Vive。體感互動則使用過 LeapMotion、Kinect 以及 Intel Realsense。

狂點經歷結束後至 iStaging 擔任 Product Manager，並且從 0 開始規劃 3D 虛擬展間平台 METAmakeR，其中也有多項專案實作經驗，包含 2021 台灣新 南向展以及 2022 CES .... 等等。

平時興趣為聽古典樂以及研究遊戲設計。

## 工作經歷

Product Manager

iStaging 愛實境

2021/2 - 在職中

在 iStaging 任職期間，曾經手多項大型展會 PM 經驗，包含國際自行車展、2022 CES、新南向臺灣形象展.....等等。工作內容包含需求 收斂，API 規格制定，PRD 撰寫，第三方工具串接評估及其他。

除了專案管理經驗外，在職期間也經歷從零規劃 3D 線上展間編輯平台 METAmakeR，負責經產品從 0 至 1 建立，經驗包含競品分析以及 Roadmap 規劃。

工作期間大量使用 Postman 進行 api 測試驗證，MySQL 進行資料撈取以及 zapier 進行自動化流程整合。

- METAmaker 平台。
- CES，自行車展 PM。
- Postman，MySQL，Zapier。

## Unity 前端工程師

### Granden 狂點軟體開發

2018/1 -

在狂點軟體開發任職期間擔任 Unity 前端工程師，經手過的專案涵蓋 AR、VR、體感互動以及展場大型展示裝置。AR 部分使用過 Vuforia 以及 ARCore。VR 部分使用軟體 Unity，接觸過的硬體有 Oculus Rift 和 HTC Vive。體感互動部分使用過 LeapMotion、Kinect 以及 Intel Realsense。

- App：Aligala，內容包含社群行銷、AR遊戲以及LBS線上線下整合功能。
- 緯創醫療合作製作基於 IntelRealsense 和 NuitrackSDK 老人復健體感遊戲。
- VR 音樂節奏遊戲：I'm ready to fly。



## 學歷

### 資訊工程學系

#### 國立中山大學

2013/9 -

擔任系學會活動長，擔任活動長期間負責統籌、規劃及執行系上整年度的各項活動。統籌過的活動包含系上運動會、迎新、資工系暑期營隊.....等等。過程中學到專案規劃的經驗以及多人協作的事項分派，並且從每一次的活動過程中汲取不好的流程在之後的活動中改改進。

除活動長外，也擔任過資工系上畢業生致詞代表。

畢業專題為使用樹莓派處理臉部辨識以及聯發科 LinkIt ONE 基板處理 arduino 控制項組合的智慧家庭系統。可處理門禁系統以及使用 app 控制家中家電。

- 系學會活動長
- 資工系畢業生致詞代表



## 工作專案

專案以及成品連結

METAmaker (iStaging) - NFT 示範展間，其中包含 Avatar 行走以及多人互動。

AR 遠距醫療 (Granden) - 基於 Leapmotion 控制遠距醫療 APP

I'm ready to fly (Granden) - VR 音樂節奏遊戲



## 專業 & 工具

API, Postman



PostgreSQL



Roadmap 制定，專案管理，文件撰寫



Google Analytics

