

陳映亦

- Email: yingyi.chen.inin@gmail.com
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/yingyi-chen/>
- Github.io: <https://ininyingyi.github.io/>

學歷

碩士 - 國立清華大學資訊工程所

2015.Sep~2017.Jun

- 指導教授: 徐正圻 教授
- 研究領域: 行動應用, 多媒體系統
- GPA: 3.87/4.3

學士 - 國立中央大學資訊工程學系

2011.Sep~2015.Jul

- GPA: 3.48/4.3

工作經歷

Amber Studio 虎魄股份有限公司

2022 Apr ~ 2023 Mar

Unity Engineer

- 維護一款Amber開發的手機遊戲 **Rumble Heroes**
- 在公司內部的Amber's Heroes of Innova活動內實作一款節奏遊戲並獲得第一名
- 參與開發公司內部專案
 - 使用Unity Test Framework實作單元測試

欣福益行銷投資股份有限公司

2021 Mar ~ 2022 Jan

這是一個2021年新成立的小團隊，主要開發休閒麻將手機遊戲**方塊湊一桌**，從無到上架的開發經驗，遊戲於2021年11月上線，我主要負責麻將遊戲部分

- 遊戲開發
 - 使用 Unity + Photon PUN 服務開發客戶端遊戲
 - 使用 Unity Addressable Asset System 開發資源包熱更新功能
 - 串接 Firebase 資料庫、登入、Cloud Functions
 - 串接 Google Play store 和 Apple store 付費(單次消耗品項、訂閱)
- 伺服器開發
 - 使用 Go 語言開發基於開源專案 **Agones** 的麻將遊戲伺服器
 - 使用 Google Kubernetes Engine 架設可水平自動擴展、熱更新遊戲伺服器和後台網站
- 開發流程
 - 架設 Jenkins 實現自動部署

鈞象電子股份有限公司

2017 Sep ~ 2020.jul

高級軟體工程師

主要負責手機遊戲**金好運娛樂城**客戶端的開發與維護，我在任職期間製作超過 10 款小遊戲，種類包含了老虎機、接龍、多押、消去、魚機、賓果

- 遊戲開發

- 熟悉 NGUI、UGUI
- 使用 Java、Objective-C 撰寫 Android、iOS 原生工具
- 自學 Unity Shader 實現遊戲內特效
- 使用 Python 撰寫老虎機伺服器端邏輯
- 協助其它專案使用 Cocos2d-x 串接金好運娛樂城的伺服器
- 開發流程
 - 實作老虎機模組化的重構與單機測試流程
 - 架設 Jenkins 實現自動部署，改善開發流程
- 專案管理
 - 2019 年底擔任金好運娛樂城客戶端的小組長

工研院

2016 Sep ~ 2016.Dec

實習生

- 負責工研院論文資料庫網頁後端開發
- 開發一款App使用Bluetooth 4.0與各式量測儀器連接，紀錄儀器數據並上傳後端伺服器

技能

遊戲開發

- Unity, Unreal, Cocos2d-x

雲端開發

- GCP各項服務，包括GKE,Computer Engine,Cloud Storage, Spanner

網頁開發

- 使用Laravel、Yii framework開發2013&2014中央大學大一生活資訊，擔任副組長
- 工研院論文資料庫開發

程式語言

- C#, C/C++, Golang, JavaScript, Html, CSS, PHP, Python, Java

專案開發

- 熟悉 svn、git 版本管控軟體
- 熟悉使用 Jenkins 自動部署

專案

Unreal 個人遊戲開發

2023. Mar ~ 2024.Feb

- 撰寫ARPG類型的線上遊戲，從頭開始學習使用Unreal Engine開發，專案另外還包含了啟動器、網頁、後端伺服器。
- 專案網頁: <https://mymmo-386903.web.app/>
- 使用Next.js + Firebase實作官網帳號等相關功能，架設於Firebase Hosting
- 使用Electron實作啟動器包含登入、更新、顯示公告
- 使用Unreal (C++ & Blueprint) 實作遊戲客戶端和 Dedicated server，使用GAS實作技能、使用Redis與後端同步資料
- 後端使用 Golang + Agones + Redis + Google Cloud Spanner，傳輸使用 grpc with SSL，架設於GKE

Unity 個人遊戲開發

2020. Aug ~ 2021.Apr

- 撰寫多人共同闖關的單機派對遊戲，從中學習 Unity 的一些新技術像是 DOTS 架構、Unity New Input System、Addressable Asset System，加強撰寫客製化編輯器的能力。

遊戲化群眾外包

2017

指導教授: 徐正圻 教授

- 此計劃目的是利用手機遊戲去吸引民眾去城市中各地收集多媒體資料
- 為了鼓勵民眾的參與，我使用Unity結合擴增實境 (Augmented Reality) 開發手機端的應用程式

先進製造

2016

指導教授: 徐正圻 教授

- 此計劃目的在於建立一套智慧工廠管理系統。此系統能夠讓工廠管理員更了解機器的狀態，提供故障提醒、操作不當防範...等功能。
- 整套系統我結合雲端服務 (Amazon Web Service)、視覺化的網頁介面、雲端資料庫 (HBase)、Arduino。

大學專題

2013 ~ 2014

指導教授: 王家慶 教授

- 利用多層架構之音樂情緒辨識系統: 此系統利用兩層架構去進行音樂情緒辨識，分別為稀疏代表 (sparse representation)和支援向量機 (Support Vector Machine)
- 辨識系統是利用 Matlab 實作，另外也使用 Java 去實作應用介面讓使用者選擇聆聽情緒接近的音樂

論文

- [1.] Ying-Yi Chen, Jia-Yu Chen, Ting-Jia Zhang, Ping-Fang Liu, Yu-Hao Chin, and Jia-Ching Wang. Music Genre Classification Using Hierarchical System. In Proceedings of the 6th International Conference on Internet Multimedia Computing and Service (ICIMCS'14). July, 2014.
- [2.] Ying-Yi Chen, Hua-Jun Hong, Shun-Huai Yao, Aylada Khunvaranont, and Cheng-Hsin Hsu. Gamifying Mobile Applications for Smartphone Augmented Infrastructure Sensing. In Proceedings of the 15th Annual Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames'17). June, 2017.