



李嘉晟

國立政治大學 | 資訊科技學系 碩士肄業
新北市新店區 | 無工作經驗 | 希望職稱：網頁前端工程師

個人資料 男、26歲、役畢(2020/10)、未婚
就業狀態 待業中
主要手機 0911-639-776
E-mail johnson50701@gmail.com
通訊地址 新北市新店區安祥路***
英文姓名 Johnson
聯絡電話 (02)2200-6015
聯絡方式 0911639776
駕駛執照 普通重型機車駕照、普通小型車駕照

學歷

國立政治大學	2016/9~2020/3
資訊科技學系 碩士肄業	
國立台北科技大學	2012/9~2016/6
資訊工程學系 大學畢業	

工作經歷

總年資 無工作經驗

求職條件

希望性質 全職工作
上班時段 日班
可上班日 錄取後隨時可上班
希望待遇 依公司規定
希望地點 台北市、新北市
希望職稱 網頁前端工程師
希望職類 電玩程式設計師、軟體設計工程師、Internet程式設計師

專長

Front-End Developer

1. 前端相關

- * 熟悉使用node環境
- * 會使用 vue / vuex / vue-router 開發 single page application
- * 搭配 Bootstrap、Vuetify 等 library 設計介面，也懂CSS RWD基礎原理
- * 使用Firebase資料庫協助前端開發操作真實資料

2. 後端相關

- * 使用過express開發後端api
- * 操作MongoDB資料庫

2. 開發相關工具

- * 有使用 git版本控制習慣
- * vs code 、eslint，注重程式碼風格

#JavaScript #VueJS #HTML #Node.js #Sass #AJAX

iOS程式開發

1. 熟悉使用swift開發ios應用程式
2. 會運用storyboard及programmatically兩種方式開發app
3. 擅長獨立查看文件解決問題
4. 會使用cocoapods載入第三方套件

#SWIFT #iOS

Unity3D

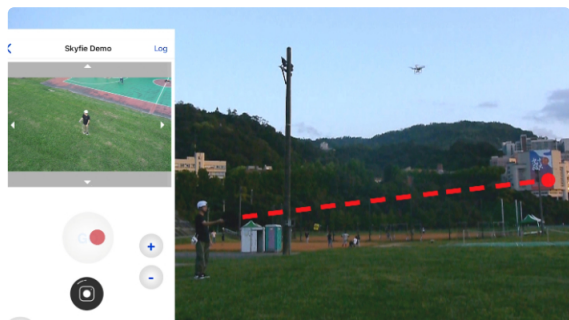
從大學三年級開始便接觸Unity，畢業時以三人小組開發的RPG解謎遊戲獲得專題競賽佳作。而研究所碩二開始，由於科技部計畫開始接觸VR類型的程式開發，能夠使用SteamVR SDK開發簡易的虛擬實境遊戲。

技能摘要：

- 熟悉Unity介面操作和場景設計
- 會使用C#撰寫操控人物及遊戲關卡腳本
- 會導入並3D骨架及動畫
- 會使用 Audio 加入背景音樂和音效
- 有開發VR應用經驗

#Unity3D #C# #軟體程式設計

專案成就

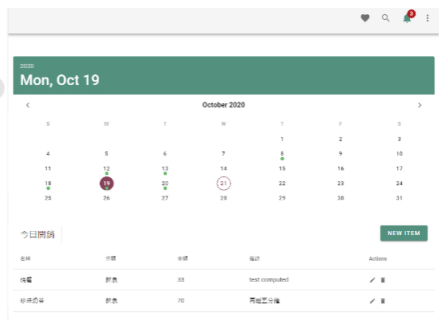


Skyfie+

2017/9~2019/5

商用無人機和高解析度相機的價格越來越便宜，使人們可以更方便地進行航空拍攝。傳統上，使用者操作無人機，使用雙桿遙控器拍攝空中影像，這需要相當的專業技能和熟練程度，才能拍出高質量的場景。本研究針對自拍行為設計互動系統，以使用者為中心及球狀座標系之控制方式，簡化自拍操作。研究成果有助於使用者更簡易的操控空拍機執行拍攝任務。此專案我使用DI SDK開發操控無人機的ios手機端程式並參與互動流程設計及實驗。

[前往查看 >](#)



Vue Budget App

練習以 vuejs 做一個簡單的記帳app

使用到的內容包含

1. vue-router
2. vuex
3. firebase資料庫

[前往查看 >](#)

2020/10~仍在進行



ICU愛惜你 老人防走失系統

2018/2~2018/6

隨著台灣社會逐漸高齡化，同學和師長的周遭都有失智症親屬的經歷，促使我們想解決帶失智老人外出走失的問題。這份專案歷經完整的問題發想、文獻收集、實際訪談、Lofi-prototype、系統改善、Hifi-prototype 測試過程，提出一套協助家屬帶領老人家外出的服務系統。在這份專案中除了參與討論、訪談家屬、情境展示短劇外，我負責手機應用端的程式開發，串接twilio通訊服務至app中協助測試。

[前往查看 >](#)



Skate Boy Dream

2018/9~2018/12

這是一門電腦動畫課程的期末專案，我用一學期的時間學習使用 Maya，親自製作滑板模型及其動畫，並匯入至Unity中進行遊戲開發，完成一款可以操作主角在小滑板場耍特技的小遊戲。

[前往查看 >](#)

自傳

【關於我】

我是李嘉晟，畢業於國立台北科技大學資工系，曾開發過 ios 手機程式、Unity 2D及3D遊戲，當過 Unity 虛擬實境課程助教，平時喜歡在網路上自我學習前端開發技能，目前熟悉使用 Vue.js 生態進行前端工程開發，並希望朝前端工程師的方向前進。

除了喜歡自學程式技能之外，我也培養彈奏吉他、玩滑板等休閒活動，我認為這類型的活動需要深度工作力，投入大量且專心的時間才能夠有所收穫，與寫程式相當類似，我喜歡這類需要專心且具有挑戰性的事物，並從中獲得成就感。

【大學時期】

大學三年級從電資學院不分系進入資工系，在三大四大學習許多計算機領域相關的基礎課程，而網頁設計和物件導向程式設計實習這兩門課影響我最為深遠，引起我對於寫程式的好奇與熱情，並且在畢業專競賽中使用Unity，以三人團隊製作的 RPG 解謎遊戲獲得競賽佳作。

【研究所時期】

我在2017年進入政大資科所的創新使用者體驗實驗室，在這時期接觸到許多資工系所沒遇過的設計類型人才，曾與政大新聞系、數位內容學程及台科大設計系的學生合作，並且喜歡幫助他人解決問題，因此加強培養我跨領域合作的溝通能力與同理心。

【特殊事蹟】

- 大學專題競賽佳作 □：Mind Sketch Unity遊戲
- 2017 MIT Media Lab Mobility++ 黑客松比賽第二名
- □DJI 無人機 創新操控體驗 ios App 開發

【未來規劃】

在研究所時與設計專長人員共同合作的經驗，讓我體會到接觸不同類型的人能夠開闊自己的視野，並且讓我喜歡上能夠與使用者接觸的專案開發，因此對於網頁前端領域十分具有熱情，希望未來能有機會在這個領域持續學習和成長。