

葉琳雅

我是琳雅，來自台南。過去曾有獨立遊戲開發的經驗，在許多第一次的過程中能有獨立解決問題的能力，在四年左右的遊戲企劃生涯中每天不斷培養跨單位的溝通能力，面對不熟悉的項目，也能運用推理和邏輯能力迅速進入狀況，是個重視效率和邏輯性的人。



學歷

2012 - 2015

國立雲林科技大學 數位媒體設計系

技能

繪圖相關：Live 2D、Photoshop、Illustrator

遊戲引擎：Construct 2、Unity3D、Unreal Engine 4

語言：日語 N1

經歷

六月 2014 - 九月 2016

獨立遊戲不巷歌開發

劇情發想、遊戲串接與除蟲、補助申請、宣傳與上架

九月 2016 - 六月 2018

遊戲企劃 微酷遊戲

Live2D模型與動作優化、劇情編輯、過場動畫編輯、戰鬥特效組裝、封測活動規劃、社群管理與廣告投放

六月 2018 - 二月 2021

遊戲企劃 大字資訊

軒轅劍柒：流程串接、版本控管與測試



獨立遊戲－不巷歌

不巷歌是學生時期和另外兩個同學共同開發的橫向解謎遊戲，在Steam平台上獲得極度好評，並獲得了放視大賞遊戲組優選、樂陞科技遊戲創意獎、樂陞科技美術獎、鈐象電子特別獎等獎項。