

## 寰宇旅邦有限公司

- 履歷使用公司：寰宇旅邦有限公司 • 使用人員：黃淳維 • 使用時間：2021/04/04 12:17
- 履歷僅提供徵才目的使用，請勿違法蒐集、公開或轉其他用途；若招募作業完成請立即銷毀或刪除，以避免觸犯個資法。

2021/03/18 09:13 應徵 資深遊戲工程師 Senior Game Engineer ( 遊戲業 )



**曾凱智** 45歲 男 代碼：30000003284412  
最高學歷 二專畢業 景文科技大學 電子科  
希望職稱 產品/專案經理、遊戲軟體工程師、資深程式設計師  
總年資 22~23年工作經驗  
最近工作 個人工作室 遊戲設計師  
居住地 104 台北市中山區民權東\*\*\*  
E-mail tkj360@yahoo.com.tw  
聯絡電話 0988-319-068

應徵日期：2021/03/18 09:08

## 應徵資訊

應徵職務 資深遊戲工程師 Senior Game Engineer ( 遊戲業 )

自我推薦 您好，

我叫曾凱智，近日得知貴公司有資深遊戲工程師的人才需求，附件是我的求職履歷。若能力條件與經歷上能符合貴公司要求，很期待能有一個參加面試的機會，謝謝！

祝 商祺

## 工作經歷

總年資 22~23年工作經驗  
軟體設計工程師 (7~8年)、軟體專案主管 (15~16年)

### 個人工作室 遊戲設計師 2013/10~2021/02 (7年5個月)

產業類別 數位內容產業  
職務類別 軟體設計工程師  
公司規模 1~30人

### 正先實業股份有限公司 創意總監 研發部副理 1997/09~2013/06 (15年10個月)

產業類別 數位內容產業  
職務類別 軟體專案主管  
公司規模 1~30人

## 教育背景

最高學歷 二專畢業  
最 高 景文科技大學 電子科 (1993/08~1995/07 畢業)  
次 高 台北市立內湖高工 控制科 (1990/08~1993/07 畢業)

## 個人資料

就業狀態 仍在職  
基本資料 64年次 已婚

兵役狀況 役畢 (1997/08)

個人簡介 熟悉遊戲開發專案管理領域，個性積極並擅長溝通，於PC端、街機、移動端遊戲設計具豐富經驗。

求職條件

工作性質 全職

希望職稱 產品/專案經理、遊戲軟體工程師、資深程式設計師

希望職類 軟體專案主管、電玩程式設計師、專案管理主管、產品企劃開發人員、產品企劃主管

希望產業 電腦軟體服務業、數位內容產業

希望地點 台北市中山區、台北市大同區、台北市大安區、台北市內湖區、台北市松山區、台北市信義區

希望待遇 依公司規定

可上班日 錄取後一週可上班

上班時段 日班

語文能力

英文 聽/中等、說/中等、讀/中等、寫/中等

技能專長

專長 遊戲開發相關技術

遊戲引擎與開發環境:

Unreal Engine 4: 編輯器及Blueprint、source code修改環境開發經驗4年 (完成專案19)

Unreal Engine 3: UDK環境開發經驗2年(完成專案18未上市)

Unity3D: 使用經驗6個月，包含各式Unity Asset store中的主要模組研究

Shiva3D: 使用經驗1年，(主要用於完成專案17)

NetImmerse 3D引擎: 8年，主要用於公司專案4、5、6、7、9、10、11、12、13、14開發。

程式語言:

C++: 25年。主要用於遊戲開發，應用在3D引擎及環境包括DirextX、NetImmerse3D、Shiva3D(script)、UDK(UnrealScript)、UE4(source code修改)等。

C#: 5個月，除Unity 3D外亦包含.Net環境與後端server相關研究

Java: 2個月經驗

#Unity3D #C# #C++ #軟體程式設計 #Unreal Engine #Java

App Store與Steam平台經驗

iOS app store:

專案17推出付費版與免費版

專案19上市後並聽取玩家要求，加入bluetooth藍芽搖桿操作支援更新

Steam:

專案19 PC版

#iOS #軟體程式設計

軟體專案管理

經驗: 自專案3到16均負責專案管理工作，包括人員、成本、進度控管。

使用軟體:

MicroSoft Office Excel、Word、PowerPoint

Microsoft Project

#專案溝通/整合管理 #專案時間/進度控管 #專案成本/品質/風險管理 #協商談判能力

遊戲設計

設計資訊整合、創意蒐集:

Mindjet MindManager

多媒體應用:

3D環境 Blender、3dsMax、SoftImage、點陣圖Aseprite、Adobe Photoshop、After Effect、Premiere 等相關軟體使用經驗。

#使用者介面設計 #設計表現能力 #視覺設計相關知識 #電腦繪圖軟體操作 #Adobe Photoshop

Windows IoT

Windows Embedded系統經驗: 5年

包含 系統模組選裝、周邊驅動整合、儲存設備資料安全性加密、營業用機台規模生產、認證維護等。

#資訊設備環境設定 #資訊設備操作檢修 #電腦設備裝配

自傳

你好，

我是一個對於遊戲設計有著無盡熱情的人。打從小接觸紅白機開始，就一直夢想能夠參與設計一款款令玩家感到樂趣無窮的遊戲作品。自學生時代起步累積遊戲設計的經驗，並於1997年退伍後，以遊戲程式設計師職務進入正先實業股份有限公司研發部工作。後經歷公司遊戲企劃、專案經理、研發部副理、創意總監等職務歷練前後15年，共16個專案。2013年開始到現今近8年時間主要將心力投注在移動端獨立遊戲設計，並先後製作了IOS 平台的Gymkhana Hero(3D 技術車輛操控遊戲)、QQ Run(卡通角色無限跑酷遊戲)及Realm Hacker(2D平台動作解謎遊戲)三款作品。2020年的七月份將Realm Hacker移植到PC端的steam平台。

無論在團隊中扮演領導者角色，或其他專業工作角色均有豐富經驗。喜歡多樣性的挑戰，樂於且擅長溝通及推動專案進度，並積極融入團隊與夥伴一起合作，一同成長以激發彼此更大潛能。對於公司使用的各種專業軟體工具或製程，會鞭策自己能夠快速熟悉上線。很期待能在適當的職務上，為貴公司的發展願景貢獻自己一份力量。

以下是參與專案的經歷Tag:

以遊戲平台來分:

PC端(熟悉Steam上架流程)、大型電玩(參與設計、製造與上線營運維修等活動)、移動式平台(IOS: 熟悉Xcode與App Store上架流程)

以遊戲類型來分:

賽車類、音樂節奏類、射擊類、益智類、2D動作解謎類、3D動作冒險類、線上大型多人角色扮演。

以專業工作領域來分:

專案管理、團隊領導、遊戲程式設計、遊戲企劃文案製作、廣告文案撰寫、電玩展展場規劃、遊戲發行業務、遊戲音樂製作、遊戲硬體研發、異業合作專案管理、大型電玩硬體設計、嵌入式系統及遊戲系統整合。

參與專案列表:

年份 / 編號 / 專案名稱

2020	No.19	Realm Hacker
2017	No.18	QQ Run
2015	No.17	Gymkhana Hero
2013	No.16	Mega Punch
2012	No.15	指指販賣機
2010	No.14	神槍寶貝
2009	No.13	青春鼓手
2008	No.12	中華鼓王街機版
2007	No.11	Project X
2005	No.10	中華鼓王
2004	No.9	GoGo 波波球
2003	No.8	Final Racing六軸動力機台版
2002	No.7	Dragon Xbox Project
2001	No.6	搖擺嘉年華
2000	No.5	熱舞2000 SE
1999	No.4	熱舞2000
1998	No.3	魂之石
1997	No.2	天使之約
1997	No.1	終極賽車

作品成就

**其他作品 (6)****專案經歷No.19** 2018/01~2020/08

專案名稱: Realm Hacker

平台: IOS、PC steam

遊戲類型: 2D平台動作解謎

參與項目: 獨立製作包括遊戲設計、文案、視覺、音樂效、程式設計(Unreal Engine 4)。

<https://apps.apple.com/tw/app/realmhacker/id1492838722>**專案經歷No.17** 2014/01~2015/02

專案名稱: Gymkhana Hero

平台: IOS

遊戲類型: 3D賽車

參與項目: 獨立製作包括遊戲設計、文案、視覺、音樂效、程式設計(Shiva 3D)。

<https://appadvice.com/app/gymkhana-hero-free/453682504>**專案經歷No.15** 2010/03~2012/07

專案名稱: 指指販賣機

平台: 大型街機

遊戲類型: 觸控益智遊戲

參與項目: 專案經理、嵌入式系統整合、硬體設計

**專案經歷No.14** 2009/02~2010/10

專案名稱: 神槍寶貝

平台: 大型街機

遊戲類型: 光線槍射擊遊戲

參與項目: 專案經理、嵌入式系統、光線槍軟硬體整合

**專案經歷No.10** 2003/04~2005/07

專案名稱: 中華鼓王

平台: PC、大型街機

遊戲類型: 打鼓節奏遊戲

參與項目: 專案經理、音樂製作人、嵌入式系統、家用鼓周邊及街機大鼓硬體整合

<https://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=7655>**專案經歷No.7** 2003/03~2004/01

專案名稱: GO GO 波波球

平台: PC

遊戲類型: 踏板運動遊戲

參與項目: 專案經理、遊戲機制及關卡設計、遊戲程式設計、踏板周邊硬體整合

<https://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=7146>