

- 履歷使用公司：欣福益國際有限公司 • 使用人員：黃淳維 • 使用時間：2021/04/17 13:45
- 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。



**鄭凱文** 27歲 女 代碼：1750536127109

最高學歷 碩士畢業 國立中央大學 中國文學系

希望職稱 遊戲企劃、遊戲編劇

總年資 1年(含)以下工作經驗

最近工作 傳奇網路遊戲股份有限公司 遊戲企劃助理

居住地 320 桃園市中壢區九和一\*\*\*

E-mail comet1224@gmail.com

聯絡電話 0938-930-170、0938-930-170、住家03-280-6653

聯絡方式 comet1224@gmail.com

更新日：2021/04/09 17:51

## 工作經歷

總年資 1年(含)以下工作經驗  
遊戲企劃人員 (1~2年)、其他傳媒相關工作 (1年(含)以下)、文編／校對／文字工作者 (2~3年)、安親班老師 (2~3年)

### 傳奇網路遊戲股份有限公司 遊戲企劃助理 2020/07~2021/04 (10個月)

產業類別 網際網路相關業

職務類別 遊戲企劃人員

公司規模 500人以上

工作內容

1. 使用Unity介面排版、製作介面Animation
2. 開介面美術需求
3. 撰寫介面文件、功能文件
4. 開角色美術需求
5. 開Mantis功能需求
6. HG / SVN 等，遊戲原始碼資料庫軟體的操作
7. 遊戲內登場角色之簡介撰寫、劇情與世界觀之構思
8. 副本與章節對話內容之撰寫
9. 系統功能測試、撰寫回報單、進行全涵蓋測試
10. 分析同類競品，製作PPT，進行簡報
11. 製作功能心智圖 / 流程圖
12. 產品包裝構思
13. 數值計算、數值填表、excel至unity轉表轉檔、上傳伺服器、更新伺服器資料、重開伺服器
14. 熟悉excel，使用Google試算表製作表單

### 霹靂國際多媒體股份有限公司 編劇 2019/10~2020/04 (7個月)

產業類別 廣播電視節目供應業

職務類別 其他傳媒相關工作

公司規模 500人以上

工作待遇 月薪33,000元

工作內容 為布袋戲ON檔劇撰寫劇本、進行角色與世界觀之設計與發想。

### 河洛工作室 外包編劇 2017/07~2017/10 (4個月)

產業類別 電腦軟體服務業

職務類別 遊戲企劃人員

公司規模 1~30人

工作內容 角色與任務設定，橋段的初步發想，並補充尚未設定處之細節。

## 新竹教育大學 教授助理 2015/06~2017/09 (2年4個月)

產業類別 大專校院教育事業  
職務類別 文編／校對／文字工作者  
公司規模 500人以上  
工作內容 查閱論文，將新竹市的作者與文學作品進行分類與整理以及歸檔

## 私立百威美語補習班 安親老師、櫃台、解答老師 2010/01~2011/12 (2年)

產業類別 小學教育事業  
職務類別 安親班老師  
公司規模 1~30人  
工作內容 已歇業。接送孩子上下學，接待家長，負責行政，清潔，輔導孩子作業，替學生準備飲食茶水等等。教授孩子才藝。

## 教育背景

最高學歷 碩士畢業  
最 高 國立中央大學 中國文學系 (2016/08~2020/01 畢業)  
次 高 國立新竹教育大學 中文系 (2012/01~2015/08 畢業)

## 個人資料

就業狀態 待業中  
英文姓名 Karen Cheng  
基本資料 83年次 未婚  
身高體重 165公分 50公斤  
持有駕照 普通小型車駕照  
個人連結 <http://stardust1224.blog126.fc2.com/>  
<https://www.facebook.com/starfruit83302/>

## 求職條件

工作性質 全職  
希望職稱 遊戲企劃、遊戲編劇  
希望內容 一、撰寫遊戲內容，含遊戲主、支線劇情，以及日常事件、任務內容的設計等。  
二、企劃案的發想、撰寫與執行，含世界觀、角色的細部設計等。  
三、獨立思考能力。  
四、關卡數值修改（含角色、職業、怪物、BOSS、副本等）。  
五、省思現有的遊戲內容的不足，參考玩家的意見並實際修改。  
希望職類 遊戲企劃人員、產品企劃開發人員  
希望產業 數位內容產業  
希望地點 台北市、桃園市、新北市  
希望待遇 依公司規定  
可上班日 錄取後隨時可上班  
上班時段 日班、可配合輪班

## 語文能力

英文 聽/略懂、說/略懂、讀/略懂、寫/略懂  
日文 聽/略懂、說/略懂、讀/略懂、寫/略懂  
台語 中等

## 技能專長

專長 擅長工具  
辦公室應用類：PowerPoint、Excel、Word  
中／英文打字：中文打字150以上、英文打字125~150

影像處理類：Adobe Photoshop、PhotoImpact  
作業系統類：Windows 7、Windows XP

#PowerPoint #中文打字150以上 #Adobe Photoshop #PhotoImpact #英文打字125~150 #Windows 7 #Windows XP  
#Excel #Word

其他擅長工具

威力導演8~16

工作技能

客訴案件處理、客戶情報蒐集、產品介紹及解說銷售、履歷自傳撰寫、工作說明書撰寫、文書處理／排版能力、文件收發與檔案管理、行政事務處理、報表彙整與管理、電話接聽與人員接待事項、文件或資料輸入建檔處理、文件檔案資料處理、轉換及整合工作、管理行事曆與會議協調安排、交通安全相關法律、網站流量成效追蹤、調查樣本統計分析

#客訴案件處理 #客戶情報蒐集 #產品介紹及解說銷售 #履歷自傳撰寫 #工作說明書撰寫 #文書處理／排版能力 #文件收發與檔案管理 #行政事務處理 #報表彙整與管理 #電話接聽與人員接待事項 #文件或資料輸入建檔處理 #文件檔案資料處理、轉換及整合工作 #管理行事曆與會議協調安排 #交通安全相關法律 #網站流量成效追蹤 #調查樣本統計分析

其他工作技能

插畫繪製，劇本寫作，文案寫作

認證資格 Powerpoint製作、中文打字證書

## 自傳

▣ 劇本、詩詞作品集與學歷證明文件：

礙於附件數量限制，請至Google文件觀看：

<https://drive.google.com/file/d/1XMY2A3kclPcLVVLvfULCvRjAT13E4swt/view?usp=sharing>

▣ 作品集範例・遊戲劇情評論文章：

〈戰國無雙 四之二一情愛之章（小少將）：個人與時代的對抗〉

請至Google文件觀看：

<https://docs.google.com/document/d/1uXallnO5uPV5kEpTRhTXiiRMPxptzqgL1dNhOPclaSY/edit?usp=sharing>

▣ 經歷：

- 【商業稿出版】

秀威書局・釀出版書系，出版商業單本完小說著作：《琉璃之泉－曉落的眾神之星》

- 【霹靂編劇】

曾任職於霹靂布袋戲虎尾片廠，擔任編劇一職。(2019/10/01-2020/04/04)

筆名「濯纓」。

▣ 國內文學類比賽獲獎經歷：

1. 國立新竹教育大學五四文學獎宋詞類第一名
2. 國立新竹教育大學五四文學獎唐詩類第一名
3. 國立新竹教育大學五四文學獎元曲類第一名
4. 國立新竹教育大學五四文學獎旅遊文學獎新詩組第一名
5. 國立中興大學中興湖文學獎古典詩佳作兩屆
6. 2018兩岸青年網路文學大賽入圍
7. 瀛社青少年大專聯吟擊鉢第一名

▣ 網路連載排行榜：

1. 悅閱小說市集邀約成為駐站作家
2. 英雄故事Hero Story 第一屆仙奇幻俠大賞 入圍候補
3. Episode艾比索文學森林 小說類 年度熱門榜第一名～第三名
4. Episode艾比索文學森林 散文類 年度熱門榜第一名～第二名

【擁有主機】

1. PS4 Pro
2. Switch
3. 兩台電競筆電（Acer、MSI）

#### 【最喜歡的遊戲】

1. 薩爾達·曠野之息
2. 集合啦！動物森友會
3. 神奇寶貝·劍、神奇寶貝日月、神奇寶貝綠寶石
4. 真三國無雙 8
5. 真三國無雙 7
6. 無雙大蛇 OR3
7. 戰國無雙 4-2
8. 太吾繪卷

#### 【自我介紹】

大學時，我就讀國立新竹教育大學中文系。專攻唐詩、宋詞、元曲、古文。除了文學類，思想類的營養也有所汲取，先秦儒家、老莊、宋明理學等皆有涉獵。

應用文學層面，我曾修過「劇本寫作」課程一學期，課程主要教授舞台劇的劇本撰寫。在中文系的公演，我也實際接觸演員排練與劇本撰寫、修改、演出等環節。

就讀研究所以後，我的指導教授專門學科是《左傳》以及《新儒家》。史學方面，我一共讀過三個學期的《左傳》，大學時兩學期，研究所時《左傳專題研究》一學期。我的畢業論文則是以新儒家研究為題目。大學四年到研究所三年，我在中文領域磨練了七年。前四年的訓練累積我腦內資料庫的含量及水平、增加我的閱讀量及見識。

研究所時，我投稿原創架空奇幻小說《琉璃之泉》至秀威出版，成功過稿，約一年後問市，博客來、金石堂等網路書店，書局如墊腳石、光南均有販售。這份稿子經歷四次來回修改，我每次都與編輯討論，經歷與出版社磨合、與編輯意見不合的過程，對我而言也是一次寶貴的經歷。我相信，我的第一本書只是對臺灣文壇的敲門磚，未來，我只要持續累積經驗、努力、資歷，我的下一本書還會再面世。

我在研究所即將畢業之際，由於朋友的鼓勵，我到霹靂任職。在霹靂，我主要學習有關角色的初登場如何營造得更加特別、先天角色應當具有的格數、詩號的撰寫、角色引人注目的特質、角色如何引起觀眾的喜愛、如何針對市場需求以及口味，來設計角色以及場次橋段，以及如何針對現場的拍攝來撰寫實際的劇本等等。我在霹靂的工作期間，也成功地寫完畢業論文，迎來我碩士三年生涯的完美落幕。雖然在霹靂的這份工作，為期不長，但是我相信，在此汲取的養分，會對我將來的工作產生相當的助益。

#### 【未來展望與期許】

由於遊戲當中具有多變的隨機事件、時間參數、道具以及養成，這使得每個玩家都在同一個遊戲中，展開不同的人生。遊戲的高互動性，以及高代入性、沉浸體驗，往往使我久坐電腦之前，不覺間，窗外早已自東方泛起一抹魚肚白。我對於遊戲從業者所能為玩家帶來的無限可能性，心嚮往之。

我希望能進入一間我有興趣的公司，在我所喜愛的領域，發揮自己的專長，累積人生的閱歷，進一步深化自己的專長，延伸自己的專業能力、拓展專業領域。

我希望能拜別過去純粹身為玩家、在網路上批評或者是看實況的身分，親身製作遊戲，學習如何設計事件、對話、角色、主線故事，以期能結合自己的興趣與熱忱，成為台灣國產遊戲的中堅份子，為國內的遊戲市場盡一份心力。

## 附件

遊戲企劃 PPT履歷 [下載檔案](#)

市面現有SLG策略手遊之缺點分析 條列式 [下載檔案](#)

遊戲企劃QA [下載檔案](#)

動物森友會遊戲流程圖 [下載檔案](#)

國立中央大學中國文學系碩士班畢業碩士論文 [下載檔案](#)

