**負責項目：**

1.3D&2D遊戲開發

2.控管遠端程式夥伴的進度

3.確保程式碼品質與根據專案需求調整程式可擴充性

4.排程預估與掌控

5.技術性風險評估

**需求條件：**

1.熟悉 C#(delegate, event, generic, etc.)

2.熟悉Unity引擎以下部分功能(可只懂部分) (UGUI, Shader Graph, Sprite Shape, URP, Profiler analysis, Timeline, Addressables, AssetBundle, Nested Prefab, Tile Palette, NavMesh & Navigation, Animation blend & avatar, etc.)

3.具後端開發經驗 (Mysql, server架設, VM環境)

4.熟悉手機遊戲開發(patch更新、Android & IOS上架、效能掌控)

**加分項目：**

1.實際帶領過團隊完成專案(需附上團隊管理方法或文件)

2.自行開發過遊戲(需附上遊戲連結或執行檔，若不是單人開發需要說明負責項目)

3.自製工具(例如excel巨集、Unity Custom Editor等)

4.Shader開發或Shader Graph編輯經驗(需附上成品)

5.Excel巨集讀寫經驗(json、xml)

6.有使用Playfab、Photon(Pun2 or Quantum)經驗

7.英文溝通能力