



個人資料

■ 姓名	陳嗣文
■ 出生日期	1988.2.27
■ 性別	男
■ 婚姻	未婚
■ 兵役	免役
■ 居住地點	台北市中正區
■ 聯絡方式	☎ 0933120227 / ✉ g2264664@hotmail.com

教育程度 | 碩士

■ 最高學歷	國立台北科技大學 互動媒體設計研究所	2011.9 - 2014.1
■ 次高學歷	國立台北科技大學 電子工程系	2006.9 - 2011.1

工作經歷

- 頑石創意股份有限公司 互動部門 - 實習 2011.7 - 2011.10
— 負責 互動遊戲程式設計、互動裝置整合、協助展場佈置與規劃
- 鈺象電子股份有限公司 APP軟體組 - 高級軟體工程師 2014.5 - 尚在職
— 負責 Client 端製作、Server 資料串接、遊戲使用者體驗

語言能力

■ 中文	精通	■ 台語	普通
■ 英文	聽 普通	說 略懂	讀 普通 寫 普通

具備駕照

■ 駕駛執照	機車、小型車
■ 交通工具	機車

擅長技能

■ 遊戲引擎	Unity Cocos2dx Flash
■ 程式語言	C++ C# JavaScript ActionScript
■ 證照	工業電子 - 丙級
■ 其他技能	機電整合、互動程式設計、資訊搜索

論文研究

- 題目 防災教育遊戲之研究與創作－以火災逃生為例
- 研究說明 以火災逃生作為題材，實作出一款結合防災教育的遊戲，並探索教育遊戲提升黏著度的可能，以求增加教育遊戲的遊戲價值。
- 研究過程 從文獻探討來釐清火災逃生的脈絡，並以「**模擬真實**」的方向企劃出整個遊戲。玩家能決策自己的逃生行為，從中體驗遊戲的樂趣。遊戲採用 **Unity3D 進行製作**，完成遊戲後以使用者測試來進行研究並整理數據到收斂、結論。

學校經歷

- 大學時期
電子工程系 主要在於**培養硬體和軟體的基本能力**，後期則是朝**軟體方面發展**。
 - (1) 硬體方面曾接觸過 80C51 單晶片的控制應用。
 - (2) 軟體方面涉獵較為廣泛，接觸過的程式如 C, Matlab, VB, Perl, 後期較有深入研習的則為 **C**。在電腦系統方面則使用過 Linux 來進行 Perl 的撰寫以及電路模擬。
 - (3) 大學時**在數學方面一直有不錯的表現**，**累積起來的邏輯觀念也幫助我在接觸新的程式語言時能有不錯的上手速度**。
- 研究所時期
互動所 增加在**多媒體程式設計上的實務經驗**，並**培養團隊合作和溝通表達的能力**。
 - (1) 參與 YDW 國際設計工作營及新一代設計展。**在團隊中擔任程式撰寫的工作**，並成功如期展出作品。
 - (2) 論文研究期間，學習與老師溝通並獨力完成一款可以運行的遊戲。企劃、美術及程式皆由自己完成，**培養出自身對於不同領域的整合能力以及樂於精進自己的態度**。
 - (3) 接過程式設計的案子，**藉以提升自身的實務經驗和解決問題的思考能力**。

成長背景 | 我是台南人

父母曾對我說過，「當你有能力時就要回饋社會」。謹記著這句話的我，非常注重自己的能力成長，也樂於幫助需要我的人。八年在外求學的生活，碰到問題都得由自己解決，也因而養成了自動自發的態度和習慣。

為了更有能力幫助他人，我喜歡精益求精，要忍人所不能忍，並樂於享受和夥伴一起進步的感覺。若有幸進入貴公司，除了希望能幫助公司以外，更希望自己能伴隨著公司一起成長。

優勢 | Strength

遊戲向來是一個需要多個領域的人才才能完成的作品，我喜歡把遊戲看成是一種創作，因此在探討其中的規格時，我會用較**全面的方式去考量，也就是以遊戲整體的設計概念或訴求去探討**。而遊戲中的**使用者體驗**也是我關注的一個項目，我喜歡讓自己嘗試以**使用者的角度**去思考事情，並以此去說服其他團隊成員或長官。以使用者為本所製作的遊戲才能在玩家心中留下長遠而深刻的正面印象，在臺灣這樣艱困的遊戲開發環境**保持這樣的態度和思考方式**是我還能生存下來的原因同時也是優勢。

除了態度以外，當然也有在業界實際進行過遊戲開發及多人合作分工的流程，相信自己的存在可以幫助團隊運作的更好。

劣勢 | Weakness

對於業界在遊戲製作的方法見識得太少，且關於使用者體驗的研究或是驗證方法也沒有真正的進行過，這成為了我在思考遊戲規格但卻老是卡住的一大原因。而在程式開發上因為目前開發過的遊戲為弱連網且為 2D 介面，對於強連網以及 3D 需求的遊戲較無更深入的經驗。這些都是我後續想要體驗並加強的重點。

所幸，本身在**面對新的規格或是技術時有很好的學習態度及應變能力**，跟著案子邊做邊學反而使我成長得更快，並以此來改善我的劣勢。

機會 | Opportunity

除了程式開發外，本身還擁有電子工程的背景，亦摸過硬體，且在研究所時也製作過軟硬體整合的裝置，加上在論文研究時自己對於企劃、美術和程式都多有嘗試，讓**自己在面對跨領域的事務時很有靈活性**。對於來自不同領域的人才所結合起來的遊戲專案，我都能體諒並了解各方需求，以提出解決或是整合的方式，而**雖然目前是以程式開發做為主要職務，但期許自己在程式開發以外的地方有所貢獻，增加專案開發的效率或是和諧**。

威脅 | Threat

我的威脅也來自於我的機會，當無法有效整合自己的能力時，可能會導致一種什麼都會，但是什麼都不精的情況，這代表我還必須在業界上多加學習和觀察，增廣自己的視野，以幫助自己找到在團隊中的定位，在公司的定位，甚至是在遊戲界的定位。

專案經驗

在鈔象電子任職時參與了兩個專案，遊戲玩法皆為「鬥地主」，是一種益智棋牌類型的遊戲，分別用 Unity 和 Cocos2dx 作開發，並以中國的小包市場做為主要營運目標。

我在專案中主要負責 **Clinet 端的實作**、**Server 端的資料串接以及技術研究**，且會積極參與遊戲規格的發想討論與回饋。細節如下：

- | | |
|----------|---|
| ■ Client | <ul style="list-style-type: none">(1) 製作遊戲功能、模組化(2) 串接遊戲流程(3) 使用者體驗優化、介面優化(4) 製作工具供企劃人員調校或測試(5) 和 Server 人員討論資料格式、制定規則(6) 存取 Server 資料 |
| ■ 技術研究 | <ul style="list-style-type: none">(1) 視專案需求研究原生技術 (ex. 使用 Java 實現 Android 原生功能於遊戲中，例如調用相機、截圖等等)(2) 製作技術文件、分享(3) 第三方套件研究及接駁 |

另外較特別的部份是會依負責人的需求來進行遊戲的體驗，針對「**使用者體驗**」的部份提供優化報告，給予團隊在決策上有更多的建議或想法可以參考。

未來展望

雖然目前從事的是遊戲程式開發的工作，但本身對於遊戲設計的整體製作流程和專案管理都非常有興趣，也願意花上心力去體驗各種團隊合作間的方式，更不希望自己只侷限於程式開發的職務上。關於未來，提升程式的實務能力是必然，更希望有機會可以嘗試擔任遊戲製作人或是控管一個專案流程，以玩家為出發點去創作一款接受度高的遊戲，而非以跟風的方式來製作遊戲。

我認為遊戲設計的美學需要建立在全方位的思考面向上，並結合實務上的能力，方能成為一個好的遊戲開發者。為此，勢必要擴展自己的視野以及接觸更多不同的遊戲製程，築夢才有辦法踏實。

最後，若您對這份履歷有興趣，請給我個機會更清楚的介紹自己，感恩！