



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	台南市北區
■ 聯絡方式	☎ 0933120227 / ✉ szuwenchen@gmail.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
- 鈹象電子股份有限公司 APP軟體組 - 高級軟體工程師 2014.5 - 2017.11
— 負責 Client 端製作、Server 資料串接、遊戲使用者體驗
- SOHO人生 2018.1 - Present
— 負責遊戲設計企劃、遊戲程式設計

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

生存技能

■ 遊戲引擎	Unity	■ 視覺軟體	Ps , Ai , Pr
■ 程式語言	C#		
■ 其他技能	互動程式設計, 使用者體驗, 遊戲企劃, 技術研究		

工作經驗

在鈹象電子任職時一共參與了三個專案，前兩個專案製作的是「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。第三個專案參與製作「金好運娛樂城」，使用 Unity 進行開發，其為一個博奕遊戲平台，以臺灣為主要運營市場。

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) 網路資料接駁
■ 技術研究	<ul style="list-style-type: none"> (1) 視專案需求研究原生技術 (ex. 實現 Android 及 iOS 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 (ex. 金流、數據分析、臉書 SDK 等等)

另外在專業以外的部份也有所建樹，細節如下：

- (1) 訓練新人，安排課程及規劃作業。
- (2) 代表公司參加技術論壇以及展覽，並將所見所得整理成報告於內部分享。
- (3) 自主提供專案技術改進方案以及遊戲體驗優化方向。

接案人生

離開職場後有三次的接案經驗，共設計了三款遊戲，這三款皆是和國內大學老師合作開發的教育遊戲。其中我所負責的角色是遊戲製作人並且兼任遊戲企劃、UI、程式開發，而這些接案也帶給我許多在職場所沒有的經驗。

■ 學術結合

- (1) 設計學術內容與數位遊戲之間的結合
- (2) 聆聽業主需求給予適宜的建議
- (3) 評估業主的資源和時程提供最佳解法

自主研發

除了接案以外也嘗試組織團隊進行手機遊戲的研發，在團隊裡面主要扮演的角色為 PM、程式開發以及遊戲企劃。

■ PM

- (1) 規劃整個遊戲的開發時程，以及遊戲完成後的運營方向
- (2) 傾聽團隊成員的煩惱
- (3) 了解團隊的能力並尋找各種資源或工具來輔助專案順利進行

■ 遊戲企劃

- (1) 將遊戲內容撰寫成可實際執行的規格書
- (2) 設計數值以及後續的調整方法訂定
- (3) 規劃使用者行為的事件軌跡以利遊戲的優化

特殊經歷

■ 電玩Youtuber 2020.2 - Present

— 將電玩過程剪成有趣的影片供大家欣賞

■ 新三國志手機版 S54 蜀國 海闊天空 第六任團長

一軍團大約 70 人，在擔任團長的期間軍團戰力為全服最強，擔任團長除了要維持國內的制度和秩序，還要和另外兩國的領導者進行外交以維持伺服器的和平，而這整個過程充滿著人性的虛偽以及政治的鬥爭，在日常有工作的情況下還要擔任這樣的角色，是很有意思也很有挑戰的一個經驗。