



## 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
- 自主研發 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   Cocos2dx |                              |
| ■ 程式語言 | C++   C#         |                              |
| ■ 證照   | 工業電子 - 丙級        | ■ 其他技能   互動程式設計, 使用者體驗, 文案企劃 |

## 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"> <li>(1) 製作遊戲功能、模組化</li> <li>(2) 串接遊戲流程</li> <li>(3) 使用者體驗優化、介面優化</li> <li>(4) 製作工具供企劃人員調校或測試</li> <li>(5) 和 Server 人員討論資料格式、制定規則</li> <li>(6) 網路資料接駁</li> </ul>
■ 技術研究	<ul style="list-style-type: none"> <li>(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)</li> <li>(2) 製作技術文件、分享</li> <li>(3) 第三方套件研究及接駁 (ex. 金流、數據分析、臉書 SDK 等等)</li> </ul>

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。