

曾兆陽 - 遊戲設計師 / 程式設計師

Email: jijia66@gmail.com

個人網站: <https://www.chaoyangtseng.com/>

電話: (+886) 986 168 845

教育背景

國立清華大學

Sep 2017 – Jun 2021

- 工業工程與工程管理學士學位

Carnegie Mellon University, Pittsburgh, PA, US

Aug 2022 – May 2024

- Master of Entertainment Technology

專案

The VIPER Mission

Jan 2024 – May 2024

- 擔任遊戲設計，確保遊戲元素符合教育與娛樂的雙重目的。
- 設計核心遊戲玩法，針對主要目標客群國高中生進行調整，確保遊戲難度適中且玩法契合真實的 VIPER 任務。
- 設計並搭建月球關卡地形。
- Moonshot 博物館與此項目獲得的 2024 年 NASA STEM 教育資助計劃。

INTENT

Sep 2023 – Dec 2023

- 擔任程式、遊戲和故事設計。
- 設計並實現遊戲的核心遊戲玩法，創建遊戲內Task與Interaction系統架構，提高設計調整迭代效率。
- 創作遊戲的主要故事以及 NPC 對話，將與自閉症相關知識融入劇情，確保玩家能在探索故事同時，逐步吸收知識。
- 設計並實現小遊戲和其他場景互動，強化遊戲的趣味性，讓玩家在遊戲過程中自然學習，避免教條化的學習形式。
- 設計並搭建遊戲關卡環境。
- 該項目榮獲 2024 Serious Play 銀獎。

Neon Noir

Feb 2023 – May 2023

- 擔任程式設計和遊戲設計。
- 設計並實現遊戲的核心遊戲玩法，同時負責 UI 邏輯的設計與佈局，確保遊戲操作流程直觀流暢。
- 設計遊戲關卡布局，確保關卡的難度曲線和玩家興趣曲線與遊戲進程協調一致。
- 設計玩家特殊能力，將其與解謎元素結合，提升遊戲挑戰性並鼓勵玩家合作策略。

Building Virtual Worlds (Rapid Game Development)

Sep 2022 – Dec 2022

- 擔任程式設計與遊戲設計。
- 使用 Unity 為不同的平台創建多個遊戲，包括 Oculus Quest 2、Windows、Tobii Eye Tracker 5 和 WebGL。
- 與包括美術、音效和程式設計在內的五人團隊合作，參與五個為期兩週的短期遊戲設計專案。
- 遊戲包括 Snowball Effect、K.J. Unchained、Santa Snow's Angry Tree、Look & Spray、Condemned、Animal Revolution。

Facility Planning and Simulation in Mixed Reality

Jul 2020 – Jan 2021

- 擔任團隊領袖與軟體工程師使用 Unity、MRTK、Vuforia 和 Photon 創建具有設施規劃和流程模擬的混合實境工具。
- 利用混合實境將人為因素對倉儲系統的影響視覺化，協助倉儲經理評估和優化系統。
- 實現多用戶協作，創建廠房經理和操作員在同一場景中互動模擬。

工作經驗

Programming Teaching Assistant - CMU ETC National High School Game Academy

Jun 2023 – Aug 2023

- 設計程式設計課程的課程。
- 指導學生使用 Unity 引擎和 C# 程式設計，並為學生提供遊戲設計的回饋和開發技術支援。

研究助理 - 清華大學產品開發研究室

Jan 2021 – Mar 2021

- 向實驗室研究生解釋畢業專案 Facility Planning and Simulation in Mixed Reality 的軟體架構，指導他們利用該結構協助研究並延伸功能。
- 實現搬運過程中真實手部動作的模擬，提升人為因素對流程影響的準確性
- 加入操作員即時回饋功能，提升模擬過程中調整迭代效率。

技能

電腦技能

- 程式設計: C#, Java, Blueprint
- 軟體: Unity, Unreal Engine, Blender, Procreate
- 版本控制: Git, Perforce

語言能力

- 中文(母語)、英語(專業流利)、日語(入門)