



陳沐萱

Mu-Hsuan CHEN

wenny820622@gmail.com

muhsuanchen.github.io

0987-501-705

## 經歷

---

### 2017 / 09 - 仍在職

#### Client 軟體工程師 | 慧邦科技 Gamesofa

- 參與開發及維護 **即刻槍戰、玩命槍戰、全息射手** 三款線上多人射擊遊戲
- 於 iOS、Android、Facebook、PC、WebGL 等多平台開發與上架之經驗 (Unity3D)
- 大廳功能、遊戲機制、技能實作、資源處理等功能開發之經驗 (Unity3D)
- 獨立場景製作、遊戲物理機制、人物移動系統、美術資源串接之經驗 (Unity3D)
- 多人線上遊戲流程與 Command Handshake 機制制定與開發
- 與 Server、Art、PM 皆有密切合作之經驗

### 2020 / 01

#### Unity 官方培訓課程 | 兩日遊戲工作坊

- 學習並實作 Timeline、Animation Rig、DOTS 等 Unity 新技術

### 2017 / 01 - 2017 / 05

#### ACM CHI'17 學生遊戲競賽 亞軍. WayOut

- 與兩名組員共同發想與設計，並以 Unity3D 開發 iOS App 遊戲
- 於美國丹佛國際研討會會場展演兩天，並上台發表作品

### 2016 / 07 - 2016 / 12

#### ACM SIGGRAPH Asia'16 E-Tech. VibroPlay

- 開發與維護系統內容及硬體設備 (Unity3D, HTC VIVE SDK, Arduino)
- 於澳門國際研討會會場展演三天，並上台發表論文

### 2015 / 03 - 2015 / 06

#### iOS 軟體工程師 | 緯創資通股份有限公司 Wistron | 大學校外實習

- 以 Objective-C 開發 iPhone App

## 學歷

---

### 2015 / 09 - 2017 / 08

#### 國立台灣大學 資訊網路與多媒體研究所

碩士論文：於虛擬實境中視覺話觸覺回饋之介面設計

SeeingHaptics: Visualization for Preview, Examination, and Display of Haptic Designs

## 論文發表

---

### Way Out: A Multi-Layer Panorama Mobile Game Using Around-Body Interactions.

Shan-Yuan Teng, **Mu-Hsuan Chen**, Yung-Ta Lin.

In *Proceedings of ACM CHI 2017 Extended Abstracts*, Denver, Colorado, USA.

### VibroPlay: Authoring Three-Dimensional Spatial-Temporal Tactile Effects with Direct Manipulation.

Da-Yuan Huang, Liwei Chan, Xiao-Feng Jian, Chiun-Yao Chang, **Mu-Hsuan Chen**, De-Nian Yang, Yi-ping Hung, Bing-Yu Chen.

In *ACM SIGGRAPH Asia 2016 Emerging Technology*, Macao, MC, China.

## 經驗統整

---

- 總工作年資 3 年
- 多項 Unity3D 專案及 Unity Package 開發經驗
- 透過 Jenkins 編寫 Windows Batch 及 Powershell，自動化資源打包處理
- 以 HTML5、CSS、JavaScript 編寫網頁遊戲，及自動化分析遊戲 Log 之經驗
- 使用 SVN、Github、GitLab、SourceTree 進行版本控管之經驗
- Arduino、Processing、HTC VIVE SDK (Steam VR) 等多項互動硬體設備開發之經驗
- 國際研討會發表與展演之經驗