



Curt Liu | 劉承諺

五年軟體前端經驗，主要專注於C#為主的Unity遊戲及網頁相關技術；
曾就讀互動設計所，創作以結合AR / VR為主的相關**遊戲化應用**；曾於台灣微軟企業服務事業群 開發 ASP.NET MVC架構的企業網頁平台專案，而後踏入遊戲產業，在鈞象電子提供H5博奕網頁遊戲平台架構開發及功能元件化的軟體工程設計，並曾於網銀國際 台北分公司(前 樂陞集團 磁力線上 重組擴編) 進行 AR 競技手機遊戲開發，負責工項開發、效能優化及跨職能的工具介面設計

個人網站：<https://www.curtliu.com/>



Unity Developer · wert810723@gmail.com

Work Experience

Sr. Programmer, Game Client - 網銀國際 台北分公司, 2019.04 ~ 2020.06

Unity AR電競手遊 / 《聖域對決》資深客戶端工程師

- 腳本重構
 - 客戶端計時器元件設計、底層架構實作統一
 - 獎勵圖示加載機制. 共用演出流程統一, 應用內購買商店擴充及流程統一
- 插件開發 / Emoji 輸入功能開發
- 監測埋點 / AppsFlyer後臺數據串接與事件排解
- 工項開發
 - 時裝系統開發(戰場演出、大廳 / 商店預覽)
 - 卡牌/單位編輯器擴充, 牌組資訊與快捷切換
 - AppsFlyer 社群專屬連結分享, 邀請連結功能實作
 - 戰場內聊天、Emoji 輸入插件、國籍自動偵測
- 跨職能優化
 - Scriptable Object 工具介面模組化
 - 企劃欄位可視性提升
- Profiler 效能監測
 - 遊戲大廳讀取時間加速
 - Spine優化方案測試
 - 資源加載機制屆讀取方案優化
 - 各工項系統之快取資料集合最佳化



Jr. Software Engineer, Game Client - 鈞象電子, 2018.08 ~ 2019.03

Cocos 博奕手遊開發 / 《滿貫大亨》客戶端工程師

- 《滿貫大亨》線上專案維護 (Cocos 2d-x 3.x / C++, Lua)
- 《滿貫大亨》H5網頁遊戲平台開發 (CocosCreator / JavaScript, TypeScript)
- 《滿貫大亨》H5網頁遊戲共用元件模組開發及規格文件撰寫



Programing workshop lecturer - 淡江大學資訊管理學系, 2017.10 ~ 2017.11

Unity (遊戲開發) - 資管系程式設計工作坊 / 講者

- 講座日期：2017.10.30, 2017.11.06
- 針對校內學生講解Unity的基礎操作及使用(查找資源、IDE偵錯、版本控制)。
- 根據研究所專案講解如何連結軟硬體訊號進行互動, 及展演上常見的VR/AR情境



Contractor - 宏達國際電子, 2016.10 ~ 2017.03

公關部 約聘人員 / HTC Mobie & Vive 社群論壇小編

- 撰寫每週虛擬實境專文、統整及推廣虛擬實境內容；翻譯公司VR相關新聞資訊
- HTC Vive 及 HTC論壇-站務回報區 維護/營運；新機發表會記者接待



Summer Intern - Futurtown Inc. , 2016.07 ~ 2016.09

台灣桃園辦公室 暑期實習生

- Unity / Google Tango Project MR,AR測試與提案
- Unreal / 參與學習虛擬實境專案遊戲開發



Assistant Engineer - 台灣微軟, 2014.07 ~ 2015.06

ASP.NET MVC 4 / 成龍計畫 助理工程師

- 隸屬部門：MCS - 微軟企業服務事業群(MCS)，v-team : GI/HT/PSG
- 負責專案：新安東京海上產物保險 新舊系統轉換建置；(C#) ASP.NET MVC 功能開發



Technical Intern - 台灣微軟, 2012.07 ~ 2013.06

Microsoft Student Partners 7th / 技術組

2013.08 北京微軟學生夏令營 / 台灣學生交流代表

- 展示項目：Windows Phone App -Homey，實現家庭成員之間訊息的實時共享

2013.03 Windows App Funfest 開發同樂會/ 技術講者

- 負責項目：教導大專院校生進行開發及上架Windows App。
- 第一梯次：2013.03.23, 2013.03.24；第二梯次：2013.03.30, 2013.03.31

2012.09 TWNIC 校園巡迴技術講座 - 創意 x Windows 8 App / 技術講者

- 負責項目：25校巡迴講座之4校(宜蘭、佛光、高第一、政大) 技術講者



Education

國立臺北科技大學(肄業), 碩士學位, 互動設計, 2015 ~ 2017

開發C# / AR /VR 相關應用並參與 各類比賽及 展演；

- 主要研究於實境應用作為新媒體敘事工具的發展
- 並於 HTC公關部門 及 VR遊戲公司FutureTown 進行相關實習



淡江大學, 學士學位, 資訊管理, 2010 ~ 2015

曾於大三申請【淡江大學網路通訊人才培育先導型計劃】(下稱資安學程)，並進修以下五大核心資管研究所課程：

基礎核心(資訊安全導論,資訊安全管理)、進階核心(資訊法律)、
產學合作課程(資訊安全管理實務,資訊安全實習)、補助課程(系統安全)
並持有相關證照：ISO 27001 LA (2015), BS10012 LA (2015)



而後在於大四共同創辦『淡江遊戲開發社』，並代表前往 印度浦那 NGDC Game Jam參展。

Honors | Awards

第55屆廣播電視金鐘獎 官方行動應用 (Android & iOS), 2020

Android & iOS / Unity | 主程式 | 團隊人數：5人

金鐘55APP 提供了頒獎典禮直播影像及相關的典禮資訊，更與犬界網紅－柴語錄聯名玩家角色
內含【金鐘55來嗨趴】拍手聲控遊戲。排名越高、參加次數越多，抽中獎品的機會就越高！

廚神 Couponpon , 2017

Android / Unity | 提案 / 主程式 | 團隊人數：3人

廚神Couponpon是碩士在學期間與同儕共同創作的數位行銷作品，結合手勢辨識與遊戲化情境，
旨在藉由遊戲與行銷平台結合，得到在廣大的客群與品牌營造。

- 2017 全國大專校院暨高中職創新服務企劃競賽 / 優勝
- 2017 第十三屆全國電子設計創意競賽 / 大專組-行動APP類第二名
- 2016 德明盃全國技專校院行動商務創意競賽 / 第二名
- 2016 全國崧騰盃遊戲與遊戲機創意設計比賽 / 最佳創意獎

在山中 / The Lost Mountain , 2016

AR & VR / Android / Vuforia with Unity | 提案 / 主程式 / 技術文件撰寫 | 團隊人數：6人

結合求生知識與娛樂性的實境遊戲，使用 VR 穿戴式裝置 (Samsung Gear VR) 體驗最新科技的混合實境；
並依遊戲完成度檢視自己對求生知識的了解，因而影響遊戲走向的結局，讓知識不再是教科書上死板的文字呈現。

- 2016 第二屆全國跨域創新設計展演競賽 / 展示組佳作
- 2016 經濟部工業局-放視大賞 / 跨領域類-優選

Play Maker科技互動即興教育劇場 , 2015

大型互動裝置 - RAP發話柱及大型鋼琴鍵盤 / PC / Max&MSP , Unity | 參演 / 程式 | 團隊人數：3人

以即興劇場的發展概念，透過多個互動裝置體驗，讓進入劇場的民眾經由引導了解表演藝術，自然融入即興劇場的氛
圍，並參與一場即興劇舞臺的演出。運用單晶片微控制器Arduino及 數位音頻互動軟體Max/MSP製作出兩款互動裝置

- 2015 互動科技即興教育劇場 @ 嘉義縣表演藝術中心

Who Moved My Cheese , 2014

Android , iOS , Windows / Unity | 主程式 / 介面設計 | 團隊人數：3人

Who Moved My Cheese的遊戲發想來自傳統的旋轉彈珠台，採用陀螺儀作為主要操作方式；
玩家必須幫助家裡起司被偷走的小老鼠移動牠的身體，藉此找到被偷走的好吃起司

- 2014 微軟Xbox One Piece 遊戲開發懸賞 - 學生組得獎作品
- Windows Phone 不分類遊戲精選 - 芬蘭,義大利,台灣, 2014.03 ~ 2014.04
- Windows Phone for Nokia 遊戲推薦 - 香港地區市集, 2014.03

Pick it up , 2014

PC / Unity | 主程式 / 2D人物骨架與行走動畫 | 團隊人數：3-6人

Pick it up 是大學期間共同創辦『淡江遊戲開發社』時期的GameJam作品，
根據生活中頻繁瑣碎的工作日常，將常見的場景化為有趣的關卡。將難解的煩惱犯下，重拾愉悅的好心情！

- 2014 印度 Build Your Own Game 42h. - GameJam決賽入圍
- 2014 印度浦那 Nasscom Game Developer Conference - GameJam作品參展

Homey , 2014

PC 、 WebSite 、 Windows Phone / C# | 主程式 / 資料庫架構設計 / 專題組長 | 團隊人數：2-6人

Homey 是就讀於淡江大學資訊管理學系時的專業專題作品，發想源自早期生活中冰箱上常有的留言板為概念。
主要分為四大模組：訊息小幫手、購物清單、照片分享及多家族功能的實現，
並實作於Azure雲端服務之上，採用了Azure Storage - Blobs 及Azure Mobile Service功能。

- 2013 淡江資管專題實作 / 校內優勝
- 2013 北京微軟學生夏令營 / 台灣微軟交流代表隊成員

