HAN-YUN CHUNG

三年半數位專案經驗，涵蓋 AR、NFC 互動、網站與 O2O 活動系統，負責從提案、規格、時程到上線與現場執行，在客戶、設計與技術團隊之間協調交付。自學 AR 製作，並透過 AI 協作完成 NFC 與網頁系統的開發，熟悉從設計到上線的製作流程。

CONTACT

- invisibleme0111@gmail.com
- 台北

EDUCATION

2018 – 2023　國立政治大學

主修　廣告學系

雙主修　數位內容學士學程

SELECTED WORKS

Echora AR 互動牆 2025
派對場域的攝影機 AR 互動牆，將路人即時轉為漫畫風格

NANIMONO 小卡 AR 2024
感應 NFC 小卡即進入 AR，串連實體周邊與虛擬體驗

GAiA 高校抽卡 AR 2023
東京展覽前導宣傳的 IG AR 抽卡遊戲

GQ 潮流祭應援 AR 2023
活動前的海報應援 AR，含抽獎與背包收集機制

Light Up The Room 2023
Meta 台灣 AR 黑客松冠軍，擔任 AR Designer

SKILLS

專案管理

- 時程規劃與進度追蹤（Notion）
- 跨團隊與外包協調、採購風險評估
- 結案報告、現場執行

技術

- AR（Meta Spark）
- NFC 應用規劃（NTAG 424）
- 網站與後台系統（AI 協作開發）
- Figma、Blender、Webflow

LANGUAGES

中文（母語）
英文（可讀寫專業文件與 email）

EXPERIENCES

自由接案 2026.04 – Present

洋蔪企画有限公司

資深數位企劃 2024.10 – 2026.04
數位企劃 2023.09 – 2024.09
實習生 2022.11 – 2023.08

- 擔任公司 AR Designer，完成 20 個以上 AR 專案：以 Figma 製作 keyframe 提案，整合 Meta Spark、Blender 與 AI 3D 生成工具完成製作，並自行規劃時程、對接客戶
- 規劃公司官網架構並以 Webflow 建置，與設計師對接視覺
- 撰寫 AR、品牌活動與大型音樂祭的結案報告與數據回報
- 製作各類型提案簡報與 AR Sales Kit，依實務經驗訂定專案製作期程

PROJECTS

RZWD-Radiation｜Game Master／網站開發 2026.01 – 2026.03
ComplexCon Hong Kong 2026 品牌首次亮相的 O2O 遊戲，兩天 900 名玩家參與

- 與主理人共同規劃遊戲機制，轉譯為功能規格
- 排定開發時程，協調翻譯、獎品、社群與現場團隊的交付
- 透過 AI 協作開發網站、會員系統與後台；導入 NTAG 424 晶片，完成 200 枚 NFC 信物與 4 座城市點位
- 負責活動現場營運，並依現場兌換狀況改版後台

AMPHICLASH 戰鬥陀螺對戰平台｜規劃與開發 2026.07 – 2026.08
RZWD 的陀螺對戰平台，支援與 Weblade 合辦的實體賽事 CLASH ZONE：個人賽 64 人報滿、雙人賽 50 人

- 規劃平台需求與系統架構，透過 AI 協作開發排位、好友與 LBS 揪戰功能
- 規劃工作人員與玩家的現場操作流程，以原型和團隊確認範圍
- 建置報名、報到、賽程、裁判、控台五個現場介面，供 4 個賽台、8 位工作人員同時使用
- 活動當天負責賽程監控與投影切換

精品腕錶品牌年度 VIP 活動｜PM 助理 2024.04 – 2024.09
串連城市 NFC 尋寶、VIP 邀請卡與生成式藝術的虛實整合活動；NFC 尋寶感應 2,528 次

- 協助彙整每週進度與時程、追蹤各方交付、整理會議紀錄
- 擔任數位端窗口：撰寫規格交付 NFC 系統公司，對齊生成式藝術家的作品參數
- 以自動化工具優化中獎通知流程，並撰寫 HTML 信件範本，取代人工核對與手動寄送
- 負責數位設計與 AR 特效：VIP 邀請卡 AR、尋寶點 3D 模型