

洪斯胜

电话: 13666092891

邮箱: ashung.hung@foxmail.com

微信: ashung

个人简介

- 最高学历: 艺术设计本科
- 工作年限: 5 年 UI 设计、5 年 Web 前端 (UI 方向)
- 期望职位: 高级 UI 设计师、UI 开发工程师、DesignOps
- 期望城市: 深圳

经常关注设计趋势和行业动态, 精通 Photoshop、Illustrator 和 Sketch 等界面设计软件, 对新事物保持好奇心, 不断学习和尝试各种前沿新技术和设计工具。具备比较扎实的设计理论和美术功底, 对用户体验、交互设计理论和计算机科学等知识也有所了解和实践。在设计系统搭建、设计流程自动化、提高团队效率方面有独特的见解和丰富经验, 善于总结经验, 乐于分享自己的见解和知识。

熟悉 Android、iOS 移动平台界面设计和规范。目前在手机公司工作多年, 尤其熟悉 Android 平台特性, 包括手机端、电视端、穿戴设备端的应用, 在系统界面定制, 资源输出和优化, 多设备适配等方面有丰富经验, 能够编写 Android 平台上的基于 XML 的图像资源和布局代码。这种优势可以帮助设计方案尽快落地, 减少设计师与开发人员的沟通成本。

熟悉 Web 端界面设计, 擅长应用程序、工具效率、后台管理等类型的界面设计等。熟悉 HTML、CSS (SCSS, LESS)、JavaScript 编程等前端技术和 gulp 等自动构建程序, 有大型网站 CSS 开发经验。在 macOS、Windows 等桌面端或 Electron 等基于浏览器引擎的应用界面设计上也有所涉及。

熟悉 Sketch 及其插件开发, 目前已发布多个开源插件, 并且在业内拥有较好的反响。在实际工作中, 能够处理团队中遇到的各种疑难杂症, 能够为日常工作或特殊业务开发相应的 Sketch 插件。在日常工作中, 也会使用 Node.js、Bash Shell 等编程语言开发设计工具或自动化处理设计工作。这些特长特别在设计和维护大型系统时, 可以帮助改进工作流程, 提高团队整体效率。

熟悉 Git、SVN 等版本控制系统以及 GitHub、GitLab 等程序的工作方式和自动化流程。

设计作品

- [Behance/Ashung](https://www.behance.net/ashung) (<https://www.behance.net/ashung>)
- [dribbble/ashung](https://dribbble.com/ashung) (<https://dribbble.com/ashung>)

开源项目

- [Automate Sketch](https://github.com/Ashung/Automate-Sketch) (<https://github.com/Ashung/Automate-Sketch>) 多种功能集合的 Sketch 插件, 目的在让日常工作更高效和弥补一些默认缺少的高级功能, 同时又不需要为某个特殊功能寻找插件。在国外设计师中有较高使用率, 并且经常在一些专业文章上被提及。特别是在组件和库的管理、图层操作和文件整理上, 提供了很多非常强大而实用的功能。
- [Android Res Export](https://github.com/Ashung/Android_Res_Export) (https://github.com/Ashung/Android_Res_Export) 用于输出各类 Android 图像资源的 Sketch 插件, 目前功能包括输出各种尺寸 PNG 资源、输出应用启动图标、预览和输出点九资源、输出 Android 矢量文件和预览保存形状或色彩资源的代码等。
- [Swatches](https://github.com/Ashung/Sketch_Swatches) (https://github.com/Ashung/Sketch_Swatches) Sketch 色版插件, 预置集成 Google Material、Apple 之类的不同设计系统和各种专业印刷色版, 为设计师提供配色灵感和依据。
- [HSL Color Picker](https://github.com/Ashung/HSL_Color_Picker) (https://github.com/Ashung/HSL_Color_Picker) 提供 HSL 色彩模式调色版的 Sketch 插件。

- [svg2vectordrawable](https://www.npmjs.com/package/svg2vectordrawable) (<https://www.npmjs.com/package/svg2vectordrawable>) 用于将 SVG 文件转为 Android 矢量资源的 Node.js 模块，也可作为命令行工具使用。

工作经历

2014/04 -

奇酷软件 (深圳) 有限公司, 宇龙计算机通信科技 (深圳) 有限公司
高级 UI 设计师

宇龙计算机通信科技 (深圳) 有限公司主要产品为自有手机品牌酷派 (Coolpad), 任职期间主要负责酷派旗下电商品牌大神 (Dazen) 手机的 UI 设计。工作内容包括:

- 参与 CoolUI 6 设计方向推导和界面设计; 主要负责桌面界面设计和迭代; 主要负责 CoolUI 5.7 - 6 的默认桌面图标设计。
- 维护和管理系统内置主题资源。
- 制定图标风格规范文档和流程, 开发 Photoshop 插件版本第三方图标生成工具。

2015 年因奇虎 360 收购大神品牌, 人事关系转入奇酷软件 (深圳) 有限公司。公司主要产品为早期的奇酷手机和现在的 360 手机, 任职期间主要负责 360 OS 相关工作, 工作内容包括:

- 参与 360 OS 前期设计方向的推导和后期的界面设计, 参与桌面应用和主题图标设计。
- 主要负责系统图标规范和设计, 部分主题设计。
- 管理和维护 360OS 内研和对外的定制系统资源, 制定相关文档, 指导外部手机厂商设计师定制系统主题。
- 在团队中推动和指导 Sketch 新设计工具的使用, 改善工作流程, 及提供 Android 相关的技术帮助。

2013/05 - 2014/04

深圳朵唯志远科技有限公司
UI 设计师

公司主要产品为朵唯女性手机, 任职期间工作内容包括:

- 负责项目的前期风格探索及提案, 包括锁屏、主题图标、小部件和壁纸的设计。
- 负责 Android 系统中内置应用的界面设计。

2008/01 - 2013/04

厦门游力信息科技, 厦门享联科技
UI 设计师 / UI 工程师 / 前端开发工程师

厦门享联科技主要运营站长之家 (chinaz.com) 资讯、站长素材、站长工具、源码下载等多家子站点。主要负责公司旗下开源社区程序 BBSMax 的主设计和 CSS 开发。任职期间工作内容包括:

- 负责 BBSMax 的界面设计和迭代, 图标设计等。程序功能包括论坛、相册、博客、网络硬盘和后台管理等。
- 负责程序所有的 CSS 开发。
- 负责部分站长之家所属网站和移动端的前端开发, 移动应用界面设计。

2012 年 BBSMax 团队解散后, 人事关系调到由享联科技创始人创建的厦门光环信息科技旗下的厦门游力信息科技, 公司主要运营手游和页游, 目前为飞鱼科技旗下游戏平台。任职期间工作内容主要为:

- 负责游戏平台官网整站和游戏专页的前端开发。

教育经历

2002/09 - 2006/09 井冈山学院(今井冈山大学)艺术学院 艺术设计本科