

洪斯胜 高级 UI 设计师、UI 开发工程师

电话: 13666092891

邮箱: ashung.hung@foxmail.com

微信: ashung

工作经历

2014.04 - 2020

宇龙计算机通信科技(深圳)有限公司, 奇酷软件(深圳)有限公司

高级 UI 设计师

在宇龙计算机通信科技(深圳)有限公司任职期间, 主要负责酷派旗下电商品牌大神(Dazen)手机的桌面设计:

- 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。

2015 年因奇虎 360 收购大神品牌转入奇酷软件(深圳)有限公司, 任职期间主要负责公司早期的奇酷手机和 360 手机以及 360OS 相关工作:

- 参与 360OS 5.0 前期设计方向研究和后期实现, 主要负责相机、图库及部分小应用的重新设计。
- 管理和维护 360OS 对外和对内的系统资源定制, 制定相关文档及指导外部手机厂商定制系统主题。
- 参与 360OS 4.0 前期设计方向研究和后期实现, 参与桌面应用和主题图标设计。
- 参与 360OS 3.0 设计, 主要负责系统图标规范设计与部分主题设计。
- 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

高级 UI 设计师

任职期间为公司主要产品朵唯女性手机的部分项目主导全机界面设计:

- 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 系统中所有内置应用的界面设计。

2006.12 - 2013.04

厦门享联科技, 厦门游力信息科技

UI 设计师 / UI 工程师

任职期间主要负责厦门享联科技旗下开源社区程序 BBSMax 的主设计和 HTML/CSS 开发。以及站长之家(chinaz.com)资讯、站长素材、站长工具、源码下载等多家站点的 HTML/CSS 开发。

- 负责 BBSMax 程序中所有模块, 包括论坛、相册、博客、网络硬盘和后台管理的界面设计和迭代, 图标设计等, 以及程序中所有的 HTML 模版及 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, 调到由享联科技创始人创建的厦门游力信息科技公司, 任职期间主要负责公司手游和页游网站的前端开发。

- 负责游戏平台官网整站和游戏专页的前端开发。

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>) 多种功能合集的 Sketch 插件，提供了很多非常强大而实用的功能，目的在于让设计师日常工作更高效，和弥补一些软件默认缺少的高级功能。在国内外著名互联网公司和设计师中有较高使用率，经常在一些专业文章上被提及。
- [Android Res Export \(Sketch\)](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。
- [Import Colors \(Sketch\)](https://github.com/Ashung/import-colors-sketch) (<https://github.com/Ashung/import-colors-sketch>) 让 Sketch 支持导入各种设计软件的色板文件。
- [svg2vectordrawable \(Node.js\)](https://www.npmjs.com/package/svg2vectordrawable) (<https://www.npmjs.com/package/svg2vectordrawable>) 目前 npm 上功能最完善的，用于将 SVG 文件转为 Android 矢量资源的模块。
- [Android Resources Export \(Figma\)](https://github.com/Ashung/android-resources-export-figma) (<https://github.com/Ashung/android-resources-export-figma>) Figma 版的 Android 资源导出插件。
- [MixFonts \(Figma\)](https://github.com/Ashung/mixfonts-figma) (<https://github.com/Ashung/mixfonts-figma>) 在 Figma 中为文本提供中西文字体混排。
- [Data From Local \(Figma\)](https://github.com/Ashung/data-from-local-figma) (<https://github.com/Ashung/data-from-local-figma>) 在 Figma 中快速从本地填充文本和图片数据。

教育经历

2002.09 - 2006.07 井冈山学院(今井冈山大学)艺术学院 艺术设计本科

个人简介

- 学历：艺术设计本科
- 工作年限：10+ 年
- 期望职位：高级 UI 设计师、UI 开发工程师

经常关注行业动态和设计趋势，尝试和学习各种前沿新技术、设计理论和工具，精通 Photoshop、Illustrator、Sketch 和 Figma 等界面设计软件。具备比较扎实的设计理论和艺术功底，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。善于学习和总结经验，乐于分享。

有多年手机公司工作经验，非常熟悉 Android、iOS 等移动平台界面设计流程和规范，尤其是 Android 平台特性，在系统主题定制、资源输出和优化、多设备适配和与开发合作等方面有丰富经验。了解一些 Android 平台上的开发原理，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。

在工作中为设计团队做过 Photoshop 的脚本和插件开发，目前专注于 Sketch、Figma 和 Adobe XD 等主流 UI 设计软件的流程工具和插件开发，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，能够为设计团队开发处理繁琐工作或相关业务的插件，或使用 Node.js 开发自动化工具、网页端工具及 Electron 桌面端程序等，帮助团队改进工作流程提高效率。

精通 Web 端应用程序、中后台等类型的界面设计，精通 HTML、CSS (包括 SCSS, LESS 等)、JavaScript 编程等前端技术和相关开发流程及自动构建程序等等，有大型网站 CSS 开发经验，能够独立定制目前常见中后台框架样式。