

張藹俐 / Emily Chang

電話: +1.650.417.3820
EMAIL: dev.emilychang@gmail.com
個人網站: www.devemilychang.com

工作經歷

SangJar — Android 程式工程師

2020年8月 - 現在

裝置: Android Mobile

軟體開發工具: Android Studio (Java, SQLite), Shopify (GraphQL, REST API)

- 參與UI/UX設計並且正在開發給SangJar客戶使用的Android App。由於SangJar使用Shopify作為其電子商務平台，Android app的使用者介面呼叫了Shopify的GraphQL API來獲取商品、訂單和客戶的資訊，還有judge.me的REST API來抓取商品評價和評論。

Live Planet Inc — Unity 程式工程師

2019年5月 - 2019年10月

裝置: Oculus Go, GearVR

軟體開發工具: Unity3D(C#), Android Studio (Java)

- 協助UI/UX設計師設計Live Planet VR的使用者操作流程與使用介面並且開發出使用者介面跟各種功能應用，例如：360度影片和影音直播的播放器、直播和影片的選單以及投稿創作者設置的頻道和播放清單。
- 根據QA小組的測試反饋解決bug或者優化程式，經常需要與360度相機組還有Server組密切合作來排除錯誤。

Futurewei Technologies Inc — Unity 程式工程師

2017年12月 - 2018年11月

裝置: Oculus Rift, HTC Vive & Vive Pro

軟體開發工具: Unity3D, 公司內部開發的Networking Service

- 參與核心平台的使用者流程設計並且快速開發原型設計來驗證此設計是否符合產品核心概念或者使用者友善程度。因此，在開發上經常需要整合各種第三方的SDKs和Unity插件，例如：整合windows上的語音辨識系統給使用者運用語音指令來操作使用介面。
- 協助networking小組所開發的網路服務的API設計並且實作在Unity客戶端上的來實現多人連線時的虛擬人物即時互動和語音交流。

Realiteer Corp — Unity 程式工程師

2015年12月 - 2017年8月

裝置: Oculus Rift, HTC Vive, Google Cardboard (Android, iOS), GearVR, 公司開發用卡紙做的RealControl

軟體開發工具: Unity3D, BrainCloud (BaaS), Photon Unity Networking

- 參與開發一款多人連線殭屍射擊的手機VR遊戲BattleZ，其特色是用Google Cardboard當VR眼鏡和用紙卡製的RealControl來操控射擊。
- 參與公司和客戶的集體討論並時實作了不同目的的手機VR遊戲或遊戲化體驗，例如：以遊覽CORT家具租借公司的旗艦店所做的店內導覽，又例如為iTutor Group所做的學習英文同義詞和反義詞的多人連線戶砸雪球遊戲。
- 參與設計且開發針對心理治療和訓練正念(Mindfulness)的VR平台WiseMind，對Oculus Rift和HTC VIVE都有支援，內容包括了冥想體驗和幾個正念遊戲。

學歷

卡內基梅隆大學 (Carnegie Mellon University), 匹茲堡, 美國

碩士學位 / Entertainment Technology

2013年9月 - 2015年6月

臺灣師範大學

學士學位 / 資訊工程學系

2009年9月 - 2013年6月

證書

General Assembly, 舊金山, 美國

使用者經驗設計課程 - User Experience Design

2017年9月 - 2017年11月

工作技能與擅長工具

程式語言與軟體開發工具: Unity3D遊戲引擎 (C#), Android Studio (Java/Room SQLite), Web (HTML/ Javascript/ JSON/ REST API/ GraphQL API), Git版本控制

設計軟體: Sketch, InVision, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator

其他技能: 快速原型設計(Rapid Prototyping), 遊戲設計(Game Design), 使用者經驗設計 (UX Design)

語言

中文、英文

