

# 張藹俐 / Emily Chang

## 工作經歷

### Google (Adecco 藝珂人事顧問) — Android 軟體工程師

2021年4月 - 2023年4月 台灣新北市

參與專案: Recorder App (錄音工具)

裝置: Google Pixel Phone (6&7) / Fold

軟體開發工具: Android Studio (Java)

Recorder是Google Pixel Phone上內建的App, 無需連網便可以對錄音內容進行即時性的語音轉錄、標註發言人 (Speaker Label) 和搜尋錄音內容中的資訊。

- 為了方便團隊內部評估各language pack的品質, 負責處理檢測用錄音檔跟原始資料以及開發給language pack偵測錯誤率的工具。此工具可針對不同語系分析多個錄音樣本的錯誤率, 例如: 單字錯誤率、標記發言人的錯誤率。
- 配合開發實現標註發言人相關功能, 例如: 在錄音檔轉錄逐字稿頁面點擊詞彙或者發言人的標籤來編輯發言人資訊的UI和針對此功能的onboarding宣傳畫面。
- 修改大量的UI以符合Google Material 3準則, 例如: 將color scheme改使用dynamic color和將舊Components替換成新版本。
- 透過增加code coverage、增加發送給firebase analytics的log event、檢查在開發中的功能是否符合google accessibility準則等方法協助團隊提升和維持App的品質。

### Sanglar — Android 軟體工程師

2020年8月 - 2021年3月 遠端

參與專案: Sanglar App

裝置: Android Mobile

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

Sanglar為針對美國市場且根據K-Pop美妝趨勢而販賣混搭的韓國保養和美妝產品組合的線上商店。

- 身為初期團隊成員之一負責針對客戶使用的Android App的設計與開發。
- 使用Shopify作為其販售還國美妝產品組合的電子商務平台, 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, 以及透過judge.me的REST API來抓取商品評價和評論。

### Live Planet Inc — Unity 軟體工程師

2019年5月 - 2019年10月 美國加州San Jose

參與專案: Live Planet VR

裝置: Oculus Go, GearVR

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

Live Planet VR 為其主要產品4K 360度直播攝影機的视频觀看平台。此平台可使用VR裝置觀賞自己拍攝的360度的影片和直播也可以透過其他創作者建立的頻道或Live Planet的推薦列表觀賞內容。

- 協助UI/UX設計師規劃Live Planet VR 的使用者操作流程與使用介面, 並且開

電話: +886958096932

E-MAIL:

dev.emilychang@gmail.com

個人網站:

<https://ailichang.github.io/PortfolioWebsite/>

## 學歷

碩士學位

Carnegie Mellon University  
Entertainment Technology

2013年9月 - 2015年6月

美國賓州匹茲堡

學士學位

國立臺灣師範大學

資訊工程學系

2009年9月 - 2013年6月

台灣台北市

## 證書

General Assembly

User Experience Design

2017年9月 - 2017年11月

美國加州舊金山

## 工作技能與擅長工具

程式語言與軟體開發工具

Android Studio (Java/ Kotlin/ Room  
SQLite)、Unity3D遊戲引擎 (C#)、  
Web (HTML/ Javascript/ REST API/  
GraphQL API)、Git版本控制

設計軟體

Sketch、InVision、Adobe  
Photoshop、Adobe Illustrator

其他

快速原型 (Rapid Prototyping)、遊戲  
設計 (Game Design)、使用者經驗設  
計 (UX Design)

## 語言

中文、英文

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和優化程式，經常與360度相機組還有Server小組密切合作來排除錯誤。

## Futurewei Technologies Inc — *Unity* 軟體工程師

2017年12月 - 2018年11月 美國加州Santa Clara

裝置: Oculus Rift、HTC Vive、HTC 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，並且快速開發原型來驗證此設計是否符合產品核心概念，以及透過該原型協助設計師改善產品對使用者友善程度。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，讓使用者得以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，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* 軟體工程師

2015年12月 - 2017年8月 美國加州Redwood City

參與專案: BattleZ

裝置: Google Cardboard (Android、iOS)、GearVR、RealControl

軟體開發工具: Unity3D、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眼鏡搭配紙卡製的RealControl來操控射擊。

參與專案: WiseMind

裝置: Oculus Rift、HTC Vive、GearVR

軟體開發工具: Unity3D、BrainCloud (BaaS)

- 參與針對心理治療和訓練正念 (Mindfulness)的VR平台WiseMind的開發設計，該平台對Oculus Rift和HTC VIVE都有支援，內容包括了冥想體驗和數個正念遊戲。

參與客戶專案: CORT店內導覽App、iTutorGroup學習遊戲

裝置: GearVR

軟體開發工具: Unity3D、Photon Unity Networking

- 參與公司和客戶的集體討論，根據客戶的需求為客戶實作了手機VR遊戲和遊戲化體驗，例如：為遊覽CORT家具租借公司的旗艦店所做的店內導覽、iTutor Group所做的學習英文同義詞和反義詞的多人連線戶丟雪球遊戲。