

UI/UX 设计

具备开发技能，拥有在初创公司与大型科技企业的工作经验，涵盖 Web3、游戏和 AI 产品领域

工作

Hologram

2024年3月 - 2025年3月, 深圳

UI/UX 设计

- 独立负责 Holoword AI 设计系统的优化与迭代，并整合 TailwindCSS 以提升前端实作流程。
- 覆盖完整的设计流程，从构思草图、使用流程、资讯架构规划，到高保真原型与交互细节、互动动效设计等各阶段，确保设计与开发高度对齐。
- 在快速迭代的初创环境中，独立完成多个 0 到 1 的设计任务（如影片编辑器、聊天室、Launchpad等功能）。

网易

2021年7月 - 2023年2月, 杭州

UI/UX 设计

- 电脑游戏《永劫无间》（NARAKA: BLADEPOINT）：每两星期版本迭代中，与策划合作完成28份介面交互和文档输出，同时为电脑版配置手柄输入，助力产品登陆主机平台。
- 浏览器插件 (Web3工具)：从0到1设计后台网页和插件流程，制定视觉风格和规范，提升后续迭代设计效率；通过4次版本迭代，根据用户反馈优化产品，在商店获得 4.8/5 的评分。
- WebApp (Web3交易平台)：独立梳理钱包和市场两个子应用的流程，并制作原型与统一视觉风格和规范；实现竖版与横版的萤幕适配，确保在不同设备与游戏场景下皆能提供一致体验。

微软亚洲研究院

2019年12月 - 2020年5月, 北京

UI/UX 设计实习

- 参与 FinTech 与 COVID Insights 网页设计，优化使用流程，设计视觉化的资料输入体验。
- 透过资料视觉化，有效呈现文字、数据与三维资讯，提升资讯可读性与使用体验。

教育

清华大学

2018 - 2021, 北京

设计学硕士

台湾成功大学

2014 - 2018, 台湾

工业设计学士

技能

设计

- Figma, AI, PS, AE

开发

- React, TailwindCSS, Git

语言

- 广东话, 普通话, 英语

优势

跨设计与前端思维

- 具备实际开发经验，善于以组件化逻辑思考设计流程，让设计更贴近开发、落地更顺畅
- 2017年起，独立接案开发网页，其中包括：Acer云架构、Acer AI、Acer VR等

重视流程与效率

- 擅长任务规划与清晰设计文件产出，习惯以表格与数据化方式管理流程，加快专案推进效率
- 曾于早期 2D 游戏专案中建立资源使用与命名规范，优化交付流程，团队整体效率提升 30%