

UI/UX 設計

具備開發技能，擁有在新創公司與大型科技企業的工作經驗，涵蓋 Web3、遊戲和 AI 產品領域

工作

Hologram

2024年3月 - 2025年3月, 深圳

UI/UX 設計

- 獨立負責 Holoword AI 設計系統的優化與迭代，並整合 TailwindCSS 以提升前端實作流程。
- 覆蓋完整的設計流程，從構思草圖、使用流程、資訊架構規劃，到高保真原型與交互細節、互動動效設計等各階段，確保設計與開發高度對齊。
- 在快速迭代的初創環境中，獨立完成多個 0 到 1 的設計任務（如影片編輯器、聊天室、Launchpad等功能）。

網易

2021年7月 - 2023年2月, 杭州

UI/UX 設計

- 電腦遊戲《永劫無間》（NARAKA: BLADEPOINT）：每兩星期版本迭代中，與策劃合作完成28份介面交互和文檔輸出，同時為電腦版配置手柄輸入，助力產品登陸主機平台。
- 瀏覽器插件 (Web3工具)：從0到1設計後台網頁和插件流程，制定視覺風格和規範，提升後續迭代設計效率；通過4次版本迭代，根據用戶反饋優化產品，在商店獲得 4.8/5 的評分。
- WebApp (Web3交易平台)：獨立梳理錢包和市場兩個子應用的流程，並製作原型與統一視覺風格和規範；實現豎版與橫版的螢幕適配，確保在不同設備與遊戲場景下皆能提供一致體驗。

微軟亞洲研究院

2019年12月 - 2020年5月, 北京

UI/UX 設計實習

- 參與 FinTech 與 COVID Insights 網頁設計，優化使用流程，設計直覺化的資料輸入體驗。
- 透過資料視覺化，有效呈現文字、數據與三維資訊，提升資訊可讀性與使用體驗。

教育

清華大學

2018 - 2021, 北京

設計學碩士

國立成功大學

2014 - 2018, 台灣

工業設計學士

技能

设计

- Figma, AI, PS, AE

开发

- React, TailwindCSS, Git

语言

- 英文、廣東話、普通話

优势

跨設計與前端思維

- 具備實際開發經驗，善於以組件化邏輯思考設計流程，讓設計更貼近開發、落地更順暢
- 2017年起，獨立接案開發網頁，其中包括：[Acer雲架構](#)、[Acer AI](#)、[Acer VR](#)等

重視流程與效率

- 擅長任務規劃與清晰設計文件產出，習慣以表格與數據化方式管理流程，加快專案推進效率
- 曾於早期 2D 遊戲專案中建立資源使用與命名規範，優化交付流程，團隊整體效率提升 30%