

黃莉婷

元智大學・資訊工程學系・litinghuang.st@gmail.com

年齡：22歲 (1998/01/22)

學歷：元智大學 (2020年7月畢業)

自身熱愛接觸各個領域的新科技。在學期間有網頁前端、APP應用、AR / VR應用等各方面的經驗與作品。
從大二時開始因專題而接觸Unity遊戲開發與Computer Graphics (電腦圖學) 相關技術並著眼於AR / VR相關應用領域。
經過三年的學習與實作之後便對此方向產生濃厚的興趣。亦對遊戲引擎以及電腦圖學領域的議題持續抱持學習熱忱。

在學期間主要作品有

- 在沉浸式教育應用場域中的使用者學習行為蒐集與視覺化
- 語言練習VR教室

工作經驗



資訊研究社ITAC 公關長

擔任第4屆公關長，負責管理ITAC FB粉絲專頁，推廣課程資訊與活動美宣撰寫。在這打好Git、jQuery基礎，網頁設計前後端都好上手。

Information Technology Association Club (ITAC) 是一個專門研究資訊相關技術的社團，會有專人設計課程、每學期聘請資訊界的高手來指導大家。社團內容多樣，凡學JS、Java、R、Git、Linux...等皆是熱門課程。指導老師為TonyQ。



尼泊爾國際志工團 課程長

擔任第十屆課程長，負責規劃在尼泊爾進行的電腦教育課程。團隊共7人，出國前獲得台灣Asus資助20台筆電，讓我們攜帶渡海到尼泊爾建置電腦教室。獲獎競賽有- 106青年海外工作和平競賽、青年海外和平工作團隊競賽，曾上雜誌今週刊、廣播節目青年轉動全球(FM101.70)。結案書。

元智大學尼泊爾國際志工團於2008年深耕尼泊爾，致力於降低當地數位落差，並輔以其他服務計畫以符合當地真正需求。2017年已邁入第10年。



元智登山社YZMC 嚮導/副醫療長

大二擔任第27屆嚮導長/大三擔任28屆副醫療長。負責舉辦學年度初級嚮導營(3天2夜登山活動)和中級嚮導營(4天3夜登山活動)，我們宣導登山知識，盡責照顧團員，在登山過程中分享登山故事，用合適的速度體驗大自然的美好。爬過玉山、合歡山、奇萊南華、阿里山眠月線、海鼠山...等。從登山學習互助、重新認識自己。

元智登山社Yuen Ze Mountain Climbing Club(YZMC)一群熱愛登山、熱愛溯溪，更有許多熱愛凝聚彼此一同走向大自然的夥伴。



陳明峰數理補習班 輔導老師

大一開始任職，擔任小四到高三數學、物理、化學輔導老師，不時講授高二數學班。在這經歷中，學習著如何傳遞腦內的想法和概念給他人。與學生們互動的同時也深刻體會到新世代成長的快速、教育體系的改變、程式語言的普及、創新的想法等，不得不感慨未來孩子會越來越聰明，而我們又能從中學習到多少。

陳明峰數理補習班，位於桃園市中壢區。從小四到高三皆有開班，重視學生基礎觀念的建立。

開發經驗

2018年

- 2018年07月27-29日，XR Hack Fest XR 開發者黑客松大賽，作品為「用九柑仔店」。
- 2018年12月21日，VR/AR教育應用創作競賽，參賽作品為「語言練習VR教室」，獲得優等獎。
- 2018年03-04月，全國大專校院軟體創作競賽，參賽作品為「語言練習VR教室」(企畫書、系統需求書、參賽證明單)

2019年

- 2019年07月，第二屆台灣學生遊戲開發者論壇TSGDF，作品為2D解謎遊戲「魅影」。
- 2019年07月26-28日，XR Hack Fest XR 開發者黑客松大賽，作品為「邪神降世」。
- 2019年02-09月，畢業專題製作「在沉浸式教育應用場域中的使用者學習行為蒐集與視覺化」。
- 2019年12月20日，VR/AR教育應用創作競賽，參賽作品為「在沉浸式教育應用場域中的使用者學習行為蒐集與視覺化」，獲得優等獎。
- 2019年08月，FaustGameJam，作品為「逾期傳奇之齒力巨人」。
- 2019年11月，微醺Game Jam，作品為「Long Oh Bei Ling」。

2020年

- 2019年-2020年，參與教育部推動大學程式設計教學計畫Web分項，協助撰寫JavaScript、Bootstrap、Phaser教材。
- 2020年02-05月，協助樂技數位教育製作Scratch教學影片。
- 2020年03-06月，遊戲新星點亮計畫，元智大學遊戲創作社團-星湊，展出作品「掠食者」，持續製作中。
- 2020年05月，團隊-星湊，作品「掠食者」參加校內夢想王競賽，入圍。

作品集



畢業專題



Unity 3D Shader HTC VIVE PRO EYE

在沉浸式教育應用場域中的使用者學習行為蒐集與視覺化

[成果報告PDF](#) / [成果海報PDF](#)

VR 沉浸環境下，對教育場域進行使用者觀看行為的收集，讓老師能統計學生使用VR教具的情形，分析此教具對於教學是否有助益。

負責處理所有架構及歷史紀錄以外的其他功能。



語言VR教室



Unity 3D Google Cloud Speech Cardboard

語言練習VR教室

[Google Play商店](#) / [IOS App Store商店](#)

[課程教材範例](#) / [作品介紹PDF](#)

語文系的老師設計不同關卡，同學們透過觀察周遭環境，模擬真人對話，達到身歷其境學習外語的成效。課程資訊及影片皆部署於雲端，使軟體輕量化並可即時更新。

負責處理所有架構及功能。



XR Hack Fest



Unity 3D HTC VIVE PRO EYE

邪神降世

[2019年 XR 開發者黑客松大賽](#)

這是一款VR丟斧頭遊戲，玩家將與邪神小姐展開一場大戰。

本遊戲支援眼部追蹤裝置，只需要用一個眼神，就能把子彈消除哦！

在團隊中負責眼動偵測、遊戲特效及音效。



AR密室逃脫



Android Studio Vuforia Tango

作品介紹PDF

是一個密室逃脫遊戲的Android應用程式。用Tango手機，在特定場地(預設元智大學1201A教室)玩密室逃脫。遊戲中設有小關卡必須到特定的位置並找出特定道具，再透過Vuforia辨識物件來觸發故事。



掠食者



Unity 2D

掠食者FB粉專

元智大學遊戲創作社團「星湊」製作勇者被改造，墮落至黑暗世界的輪迴冒險故事。在發現自己的「掠食」能力後，竭盡所能的生存，只為了變得更加強大。即使掠食的是他人的靈魂...

在團隊中負責製作技能碎片的觸發模式，透過檢查三角形邊緣的觸發數量，給予不同技能。(製作中，暫時DEMO影片)



FaustGameJam



Unity 3D

逾期傳奇之齒力巨人

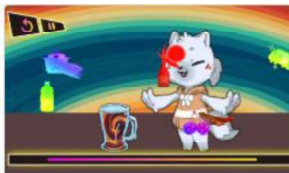
[Faust Game Jam / 遊戲載點](#)

兩人對戰的單機遊戲

拿著滑鼠的玩家控制巨人，逾期先生掉落後巨人勝利。

使用鍵盤的玩家控制逾期先生，時間內都沒死，或是將巨人的血打光就勝利

在團隊中負責場景、齒輪、整合和音效。

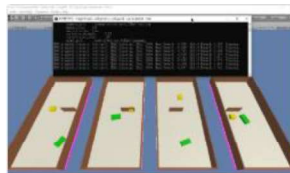


Long Oh Bei Ling

Unity 2D

微醺Game Jam / 遊戲載點

負責抖來抖去，彩虹彩虹的物件們。



AI Car

Unity 3D ML-Agent

作品介紹PDF / DEMO影片

使用深度強化學習 PPO，在不同環境下AI操控車子前後和左右旋轉，抵達目標



FB自動發文工具

Unity 2D FB API

DEMO影片

與藝設系同學共同製作互動裝置。使用程式拍照後，可自動將照片上傳至特定FB粉絲專頁。

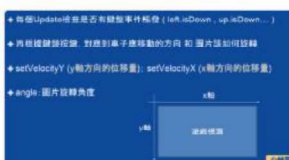


用九柑仔店

Unity 3D HTC VIVE

DEMO影片

2018 XR Hack Fest (XR 開發者黑客松大賽)的作品。為以用九柑仔店為故事背景的一劇情故事體驗作品。



網頁程式教材

JavaScript Bootstrap Phaser

教育部推動大學程式教育計畫
我們團隊IMSOFA負責Web分項，用於非資訊科大一新生的程式教材，供非資訊專長的大學老師們在課堂上使用。目前教材包含JavaScript、Bootstrap、Phaser(一種HTML5遊戲框架)。



魅影

Unity 2D

第二屆台灣學生遊戲開發者論壇TSGDF作品
是一款2D解謎遊戲，透過滑鼠點擊獲得/使用物件開關。

在團隊中負責背包系統、資料存檔、關卡設置。



Running Man

Unity 3D

是一款第三人稱的跑酷遊戲。地圖會自動隨機生成。有水坑、障礙物、飛空炸彈需躲避，可發射子彈消滅路上的怪獸。



VR/AR教育應用創作競賽 優等獎

2018年12月21日，參加校內競賽「VR/AR教育應用創作競賽」，作品「語言練習VR教室」獲得教學應用組優等獎。

VR/AR教育應用創作競賽 優等獎

2019年12月20日，參加校內競賽「VR/AR教育應用創作競賽」，作品「在沉浸式教育應用場域中的使用者學習行為蒐集與視覺化」獲得教學應用組優等獎。



遊戲新星點亮計畫 參加證明

12組遊戲開發團隊，在業師的指導下完成遊戲製作，並在發表會上提供遊戲試玩。活動由經濟部工業局與桃園市政府青年事務局的支持，並由暴風數位服務有限公司的規劃執行。

團隊-星湊，作品「掠食者」

JLPT N2

日本語能力試驗。除日常生活所使用之日語外，亦能大致理解較廣泛情境下之日語。



活動照片

