

# 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擔當。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。社課內容多樣，凡舉JS、Java、R、Git、Linux...等皆是熱門課程。指導老師為TonyQ。



## 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、海鬃山...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。



## 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。



## 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隊-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。



## JAVA FINAL DEMO

我們已經找出線索  
所需的卡牌及盒子



### 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



### 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)

## Faust Game Jam



### FaustGameJam



Unity 3D

#### 逾期傳奇之齒力巨人

[Faust Game Jam / 遊戲載點](#)

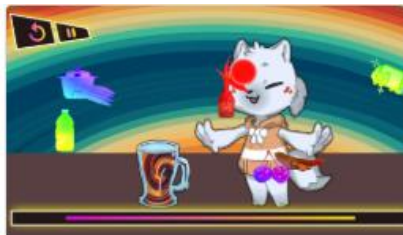
兩人對戰的單機遊戲

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，或是將巨人的血打完就勝利

---

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。

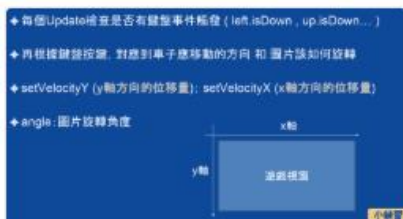


## 用九柑仔店

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IMSOF A負責Web分項，用於非資訊科系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/使用物件闖關。

---

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。



## 獎 狀

元智(107)教獎字第 0106 號

元智大學學生李羿楨、黃莉婷，以作品「語言練習 VR 教室／乖乖真的有效」參加 107 學年度 VR/AR 教育應用創作競賽，榮獲「教學應用組」優等獎，表現優異，特頒此狀，以資鼓勵。

教務長

曾芳美

中華民國 107 年 12 月 21 日

## 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。



## 獎 狀

元智(108)教獎字0095第

元智大學學生 黃莉婷，以作品「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」參加 108學年度 VR/AR教育應用創作競賽，榮獲「教學應用組」優等獎，表現優異，特頒此狀，以資鼓勵。

教務長

曾芳美

中華民國 108 年 12 月 20 日



## 參加證明

黃莉婷 君於民國 109 年參加由多單位聯合舉辦  
「遊戲新星點亮計畫」，參與 5 次講座與 4 次  
實作工作坊，特頒此證，以資證明。

主辦單位：



執行單位：



協辦單位：

Another Indie、三知餘文化、IGD SHARE、玻璃心工作室、STORIA、  
台灣遊戲產業合作發展協會、臺北市數位遊戲職業工會、觀衆軍團、  
神嵐遊戲、八道神社、有西製作、數位卡夫特、鼎信壹遊戲、  
中央創遊、元智遊戲創作社、臺灣學生遊戲開發者論壇

授予單位

暴風數位服務有限公司  
計劃執行長 鄭琮翰

中華民國 109 年 5 月 30 日

## 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。

		
日本語能力認定書		
CERTIFICATE		
JAPANESE-LANGUAGE PROFICIENCY		
氏名 Name	HUANG LI TING	
生年月日(y/m/d) Date of Birth	1998/01/22	
受験地 Test Site	桃園	Taoyuan
		
上記の者は2019年12月に、台湾において、公益財団法人日本台湾交流協会が、 独立行政法人国際交流基金および公益財団法人日本国際教育支援協会と共に 実施した日本語能力試験N2レベルに合格したことを証明します。		
2020年1月19日		
This is to certify that the person named above has passed Level N2 of the Japanese-Language Proficiency Test given in Taiwan in December 2019, jointly administered by the Japan-Taiwan Exchange Association, the Japan Foundation, and the Japan Educational Exchanges and Services. January 19, 2020		
公益財団法人 日本台湾交流協会 理事長 杉崎 春樹 Yasuki Tanizaki President Japan-Taiwan Exchange Association	独立行政法人 国際交流基金 理事長 安藤 裕典 Hiroyasu Ando President The Japan Foundation	公益財団法人 日本国際教育支援協会 理事長 井上 英幸 Masayuki Inoue President Japan Educational Exchanges and Services
		
N2A077117T		
1981040401-20606		



## 活動照片

