

黃馨慧

UI/UX Designer

ALMA



+886-971-227-107



yyoo3232cat@gmail.com



www.linkedin.com/in/alma-huang



236 新北市土城區

EDUCATION

國立臺北科技大學

互動媒體設計所 碩士畢業
2011/9~2013/6

國立虎尾科技大學

多媒體設計系 大學畢業
2007/9~2011/6

COMPUTER SKILLS

Adobe XD/Sketch/Figma/Zeplin

HTML5/CSS3/JavaScript

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Adobe Premiere

Adobe After Effects

Microsoft Office

LANGUAGES KNOWN

中文/台語

English

PERSONAL STATEMENT

您好，我是黃馨慧（英文名：Alma），在 AR、VR、MR 互動領域，從事 UI/UX 設計已有 7 年多的實務經驗。平時會吸收各種介面設計與使用者體驗相關的資訊，嘗試應用在設計或工作流程上，在團隊開發過程遇到問題，會提出適合的解決方案或工具推薦。

我的工作態度是全力以赴並堅持到最後，即使接觸到自己不熟悉的領域或難解決的問題，也勇於去學習並嘗試突破未知的領域，不斷的去挑戰過去的自己，慢慢成就現在的我。

線上作品集：<https://alma2828.neocities.org>

其他作品集：<https://www.behance.net/yyoo3232>

WORK EXPERIENCE

旺捷智能感知股份有限公司 UI/UX 設計師

產業類別：互動科技 XR (AR/VR/MR)

2014/10 – Present

工作內容：

- 製作 APP、RWD 網頁、後台系統等介面設計
- 與 PM 討論專案的規劃與流程設計。
- 產出 Mockup、Prototype 給開發人員展示並說明。
- 負責公司網站、活動文宣品、企業識別等視覺設計。

中央研究院地球科學所 設計助理

產業類別：學術研究相關

2014/07 – 2014/09

工作內容：

- 教材規畫與製作（地震科學知識）
- 網頁視覺設計與開發
- 平面設計（海報）

國立臺北科技大學互動所 專案助理

產業類別：學術研究相關

2013/08 – 2014/06

工作內容：

- 研究案管理（報告與簡報撰寫、編輯）
- 教材規畫與製作（能源科學知識）
- 互動腳本、操作流程設計（AR 遊戲、Kinect 體感）
- 展場設計（展品佈局、動線設計、空間視覺設計、配色）
- 平面設計（海報、貼紙、卡片）

PERSONAL STATEMENT

我喜歡天馬行空的發想，觀察周遭細微的事物，並熱於設計創作。運用既有的知識、經驗、技能，以邏輯思維能力、正向態度及行動，來有效解決問題。從小拜動漫所賜，喜歡上畫畫，高職到大學所就讀的都是設計領域的科系，常常參加各種展覽活動與比賽，對於藝術設計、軟體開發、媒體整合及互動，有著濃厚興趣，因此大學畢業後攻讀台北科技大學互動媒體設計研究所，學習互動媒體設計、互動程式設計、人機介面設計、視覺與資料設計等課程。在專題創作的過程中，以使用者為中心釐清使用者需求，設計腳本與互動功能，並測試使用者反應，不斷修改調整，優化流程。曾擔任課程助教，做相關課程規劃與教材編輯，協助教授在大學授課方面的事務。

在研究所對於 AR 擴增實境技術的虛實整合效果非常有興趣，因此畢業論文創作，開發一款 AR APP 遊戲，題目為「多模式互動嚴肅遊戲的創作與評估：以生活中化學元素的數位學習為例」，利用擴增實境技術虛實情境結合的特性，加上螢幕觸控操作與音頻偵測的多模式互動方式，並結合 2D/3D 圖像、動畫、聲音及故事性的遊戲引導，將化學元素較為抽象、困難的知識轉化為具象、有趣的互動學習內容，達到寓教於樂的學習效果。

畢業後，在學校擔任專案助理，執行科技部研究計畫，協助資料收集研究、分析實驗結果、報告整理撰寫與行政事宜，因研究計畫會與不同領域的專家、老師、學生開會討論內容，培養了我獨立處理事情的能力與跨領域溝通的能力。在專任助理結束聘任後，透過老師的介紹下，很順利的進入中央研究院地球科學所擔任設計助理，開發地震科學教育相關的網頁設計，與研究員、工程師相互協作。

下一份工作在旺捷智能感知股份有限公司擔任 UI/UX 設計師，從公司創立開始加入，公司起初員工並不多，很多事情需要協助處理，因此在專案管理與行政事務上也有豐富的經驗。公司服務項目有 XR、MR、AR、VR、AI 技術的軟體開發與應用，我對於此領域具有相當多的知識與研究，主要負責工作為客戶需求確認、互動內容提案、腳本設計、UX 流程規劃、UI 視覺設計、使用者經驗改善，與工程師合作確保系統能正常運作等。在與客戶溝通的過程中，了解客戶偏好與視覺美感需求之間取得平衡有許多心得，有效的藉由視覺傳達概念，給予設計較明確的方向，縮短開發流程，也學習到如何規劃與掌控專案時程，更有效率地完成任務。並挑戰於改善使用者體驗，熱衷於團隊及客戶共同討論規劃的系統設計過程當中。無論是解決使用痛點或是讓使用者感到驚艷的功能，是我這幾年一直在做的。

每完成一個專案、解決一個問題都讓我發現設計就是一種幫助他人、解決問題的方法；我期望自己能在不同領域學習到更多知識，讓思考更全面、設計能力也能更上一層樓，目前仍持續學習相關 UI/UX 領域的知識並期許運用在職場上。

I like to think freely, observe the nuances around me, and I am passionate about design creation. Use one's own knowledge, experience, and skills to effectively solve problems with logical thinking skills and positive attitudes.

I got results in the Interactive Media Design Institute of Taipei University of Technology. After graduation, I worked as a full-time assistant at the school to implement the research project of the Ministry of Science and Technology, assisting in data collection and research, experimental analysis results, report compilation and administrative work. Experts, teachers, and students in different fields met to discuss the content, which cultivated my ability to deal with the environment independently and the ability to communicate across fields. Served as a design assistant, developed web design related to earthquake science education, and collaborated with the community of talents and engineers.

My next job is a UI/UX designer in Wangjie Intelligent Perception Co., Ltd. I joined since the company was founded. At the beginning, the company did not have many employees and needed assistance in handling many things, so I also have rich experience in project management and administrative affairs. The company's service projects include software development and application of XR, MR, AR, VR, and AI technology. I have considerable knowledge and research in this field. I am mainly responsible for customer needs confirmation, interactive content proposal, script design, and UX process planning. , UI visual design, user experience improvement, cooperating with engineers to ensure normal operation of the system, etc. In the process of communicating with customers, I have a lot of experience in understanding the balance between customer preferences and visual aesthetic needs. Effectively use visual communication concepts to give a clearer direction to the design, shorten the development process, and learn how to plan and control the project. Time schedule, complete tasks more efficiently.