

Cat hsu' s Resume

姓名：徐裕庭 / Cat Hsu

性別：男

出生日：1979/1/11

連絡電話：0988839710

電子郵件：catmineko@gmail.com

個人經歷：

2017.10 ~ 2021.12

英屬維京群島商祥捷國際開發股份有限公司台灣分公司, UI/UX 設計

工作內容為：：網站設計、APP UI 設計、APP UX 使用者體驗設計、APP/WEB 企劃、平面設計、CI 設計、產品設計、展場設計規劃。

2016.10 ~ 2017.10

亞克瑪股份有限公司, UI/UX 設計部經理

工作內容為：：網站設計、APP UI 設計、APP UX 使用者體驗設計、APP/WEB 企劃、平面設計、CI 設計。

2013.11 ~ 2016.10

網際威信股份有限公司, 資深設計

工作內容為：：Flash 動畫製作、網站設計、行銷美術、活動網頁設計、UI/UX 設計、手機網銀介面設計、大圖輸出、活動企劃、平面設計、CI 設計。

2013.01 ~ 2013.10

采典股份有限公司, 藝術總監。

工作內容為：Flash 動畫製作、網站設計、行銷美術、活動網頁設計、遊戲 UI 製作、UNITY 物件製作。

2012.10 ~ 2012.12

紅心辣椒娛樂科技股份有限公司, 資深美術。

工作內容為：Flash 動畫製作、網站設計、行銷美術、活動網頁設計。

2010.10 ~ 2012.07

好玩家科技股份有限公司, 資深美術。

工作內容為：Illustrator 原畫設定、Flash 動畫製作、Flash 遊戲製作、影片剪輯製作、網站設計、行銷美術、活動網頁設計。

2010.01 ~ 2010.10

樂陞科技股份有限公司，資深美術設計。

工作內容為：Illustrator 原畫設定、Flash 動畫製作、Flash 遊戲製作、影片剪輯製作、管理時間排程以及工作邏輯教學。

2009.11 ~ 2009.01

莫洱科技股份有限公司，美術設計。

工作內容為：政府標案、網站設計、活動頁製作、banner 設計、FLASH 動畫製作，行銷企劃。

2007.06 ~ 2009.10

歐睿電通股份有限公司，媒體設計師。

工作內容為：製作公司產品專用動畫、研發長型動畫連接、平面設計、CIS 設計、產品設計、網站設計、行銷企劃。

2005.05 ~ 2007.05

新加坡商大眾電子教學股份有限公司，美術設計。

工作內容為：網路幼兒教學網站設計、大眾優童網站設計、平面讀物製作、FLASH 動畫企劃。

2003.06 ~ 2005.04

階梯數位股份有限公司，美術設計師。

工作內容為：幼兒 FLASH 動畫規畫設計、平面設計、網頁設計。

2002.06 ~ 2003.04

華德欣商務有限公司，美術設計。

工作內容為：卡尼爾活動整體企劃、展場設計，平面設計、活動網頁設計。

2001.06 ~ 2002.04

e 社會資訊管理有限公司，美術設計。

工作內容：平面設計、產品攝影、網頁設計、行銷企劃。

2000.03 ~ 2001.03

新竹市第三信用合作社，專職美工。

工作內容：平面設計、網頁設計、存摺、年終報告文書。

1999.11 ~ 2000.3

環宇廣告行銷有限公司, 助理設計師。

工作內容: 一般平面設計、書籍設計。

1998.06 ~ 1999.09

端元企業股份有限公司, 專職美工。

工作內容: 平面設計、網頁設計、展場設計、大圖輸出、文化局展場製作、玻璃藝術節、政府平面設計標案製作。

使用軟體:

美術軟體: Adobe photoshop 2022, Illustrator 2022, Corel Draw, Painter, sai, Indesign, Sketch, Figma.

動畫多媒體: Animate, Adobe effects

網頁製作: Sublime text, HTML, Div+CSS, Blocs, Javascript, JQuery

版本控管: Git, Sourcetree

App 製作: Xcode, android studio

自我介紹:

本人自 16 歲開始工作, 在美術領域已經工作達 24 年, 對於有關美術創意的領域有其各項經驗, 解決各項問題, 外務洽談或是內部管理, 對於不了解的事物也可以快速尋找解決方案, 使事務順利進行並且達到更好的結果, 因為好的創意是由各式各樣的意見相互交流才能夠提昇, 個人對於作品品質以及自身的技術以及創意種種方面的提昇, 能夠做出讓自己以及社會大眾所能認同的作品。

專長網頁設計(Web Design)、動畫設計、企業形象設計(CI 設計)、視覺設計(UI 設計)、品牌設以及室內外廣告, 熟悉 Photoshop、Corel Draw、Illustrator、Indesign、After effects、Painter、Sublime Text、Animate、HTML5、CSS3、Jquery、Wordpress、Blocs、Sketch、Figma、, 個人架設伺服器並且略懂資料庫邏輯, 並於閒暇時間研習插畫 2D 繪圖, 對於攝影有濃厚興趣, 有產品攝影相關經驗, 並且在空閒時間增加新知識及技能, 未來目標是研習 App 製作, 跨平台製作 APP 軟體, 因為對於程式的興趣, 在網頁技術以及未來 APP 技術上都能快速地理解並且轉化成可以使用的經驗, 並且讓自己本身的技能朝著多元的方向前進。

由於在遊戲業界的關係, 從而接觸了遊戲介面(Game UI)至使用者經驗(User Experience), 進而累積經驗至網頁設計以及各項使用者經驗的原則, 奠定了作為 UI/UX 設計師的基礎, 接觸網路與設計這領域的時候, 正好網路開始發展的時期, 當時與同事共同組成了網頁設計連合國的網頁程式設計網站, 因緣際會之下對於網站設計相當喜歡, 在個人數位設計的經歷上, 累積了新的心得和體驗。

除了設計之外，由於環境所需，將工作的屬性自我提升到行銷和面對市場客戶的層面，展場設計與整體行銷設計，不論是在撰寫文案或者是創造關鍵語詞等，我隨時都在嘗試新的方式，讓本身開始思考設計與企劃之間的重要性，”以人為本，以替客戶設計為要求”，追求新一種的設計方式，以客戶的立場做為思考以及設計方向，作為設計的基礎。

我相信未來的二十年，我依然會繼續從事設計這項工作，也會在各領域發展設計專長。在傳統本土企業裡，從事設計的工作除了有太多先天不良的限制，行事風格和成熟度也慢慢離國外的企業越來越落後。我自認擁有優秀創意、創造力、分析整合能力及十年各種類型的工作經歷，因此我希望能加入各式領域中，在更完整且成熟的文化下，滿足挑戰自己的慾望。

關於遊戲：

在遊戲這方面上，由紅白機開始已經迷上玩遊戲這件事，也開始探索和研究遊戲，因為喜歡遊戲的關係，幾乎各種類型的遊戲本人都嘗試與研究過，這也奠定了未來在 UI/UX 部分設計的基礎，設計各類遊戲都有其理論及基礎，介於玩家以及老闆的需求之間作為互通。

我經歷過 FC(任天堂)、SFC(超級任天堂)、SS(土星)、PS、PS2、PS3、PS4、PS5、XBOX、PC GAME，對於各類的遊戲有相當的了解，個人也抽空去接觸了 3D MAX 所以了解了基本的 3D 知識，至於程式設計的部分，也有去參加文化大學的 PHP 課程，雖不是個程式設計師，但對於遊戲與程式本身的企劃與邏輯，也都有基本的分析能力。由於在各種遊戲的經驗，讓美術出身的我也學到了企劃、邏輯觀念的思考。

近年在網頁設計上花了不少心思，因為在侷限的畫面中增加了各式娛樂性，像是 Facebook 類型的網站令人可以發現網路發展可以讓遊戲和互動之間的關係和連接變得更簡單。

因為喜歡遊戲而去接觸與發展遊戲，回頭再來做個單純的玩家會讓自己對於對遊戲感受更佳，除了玩遊戲會得到樂趣，玩的同時能去思考遊戲的設計邏輯與故事合理性，令設計的結果達到最佳的程度。

I have been working since the age of 16 and have been working in the art field for 24 years. I have various experience in the field of art creativity, solving various problems, negotiating with foreign affairs or internal management, and I can quickly find solutions for things I don't understand. Plan to make things go smoothly and achieve better results, because a good

idea can only be improved by the exchange of various opinions. Individuals can make improvements to the quality of the work and the improvement of their own technology and creativity. Works that can be recognized by myself and the public.

Expertise in web design (Web Design), animation design, corporate image design (CI design), visual design (UI design), brand design and indoor and outdoor advertising, familiar with Photoshop, Corel Draw, Illustrator, Indesign, After effects, Painter, Sublime Text , Animate, HTML5, CSS3, JQuery, Wordpress, Blocs, Sketch, Figma, personally set up a server and have a little understanding of database logic, and study illustration 2D drawing in free time, have a strong interest in photography, have experience in product photography, And add new knowledge and skills in free time. The future goal is to study App production and make APP software across platforms. Because of the interest in the program, both web technology and future APP technology can be quickly understood and transformed into usable experience. And let your own skills move in a diversified direction.

Due to the relationship in the game industry, I have come into contact with the game interface (Game UI) to the user experience (User Experience), and then accumulate experience to the principles of web design and various user experience, laying the foundation as a UI/UX designer , When I came into contact with the field of Internet and design, it happened to be the time when the Internet began to develop. At that time, I co-formed the web programming website of the United Nations of Web Design with my colleagues. Because of fate, I liked website design very much. In personal digital design In terms of experience, new insights and experiences have been accumulated.

In addition to design, due to the needs of the environment, I improve my job attributes to the level of marketing and facing market customers, exhibition design and overall marketing design, whether it is writing copywriting or creating key words, etc. , I am always there Try new ways, let yourself begin to think about the importance of design and planning, "people-oriented, design for customers as the requirements", pursue a new design method, take the customer's position as the thinking and design direction, as the design Base.

I believe that in the next 20 years, I will continue to work on design and

develop design expertise in various fields. In traditional local companies, in addition to too many inherent restrictions on design work, the style and maturity of their behavior are also gradually falling behind foreign companies. I think I have excellent creativity, creativity, analysis and integration skills and ten years of various types of work experience. Therefore, I hope to join various fields and satisfy my desire to challenge myself in a more complete and mature culture.

About the game:

In terms of games, red and white machines have become obsessed with playing games, and they have also begun to explore and research games. Because they like games, I have tried and researched almost all types of games, which also lays the foundation for the future. The basis of UI/UX part design, designing all kinds of games has its theory and foundation, which is interoperable between the needs of players and bosses.

I have experienced FC (Nintendo), SFC (Super Nintendo), SS (Saturn), PS, PS2, PS3, PS4, PS5, XBOX, PC GAME, I have a good understanding of various games, and I have taken the time to contact 3D MAX therefore understands the basic 3D knowledge. As for the programming part, I also participated in the PHP course of Cultural University. Although I am not a programmer, I also have basic analytical skills for the planning and logic of games and programs. . Thanks to my experience in various games, I also learned how to think about planning and logical concepts as an art background.

In recent years, I have spent a lot of thoughts on web design, because all kinds of entertainment have been added to the limited screens, such as FaceBook-type websites, you can find that the development of the Internet can make the relationship and connection between games and interactions become simpler.

Contacting and developing games because you like games, and coming back to be a simple player will make you feel better about the game. In addition to having fun playing games, you can also think about the design logic and story rationality of the game while playing. Make the design result reach the best degree.

個人網站:

<https://www.catbluesky.idv.tw/>

<http://www.catbluesky.idv.tw/wordpress/>