

# 陳柏成

地點 新北市  
Email chenpc1998@gmail.com  
電話 0978087336  
LinkedIn <https://www.linkedin.com/in/pochengchen1998/>  
線上作品集 <https://cpc-design.com>

## 技能

- UI/UX 設計實務 (從概念到落地)
- 使用者情境研究方法
- 實體與數位產品 Prototype 測試與迭代
- 跨團隊 / 利害關係人協作與溝通
- 獨立作業能力與問題解決能力
- 英文國際職場經驗
- 關注科技趨勢與持續學習

## 軟體

|        |                                  |
|--------|----------------------------------|
| 平面     | Adobe Creative Cloud / Canva     |
| UI/UX  | Figma / Adobe XD / Protopie      |
| 動態     | Adobe Premiere / Final Cut Pro   |
| 網頁     | CMS Management / HTML / CSS / JS |
| AI/LLM | ChatGPT / Gemini / Notebook LM   |

## 學歷

2023/09 - 2025/07

### 互動設計碩士

荷蘭台夫特理工大學

Delft University of Technology

榮譽碩士 | GPA 8.35 / 10

從學術研究角度了解創造互動體驗的研究方法。熟練將設計原則應用於真實情境，培養參與式設計思維，並發展建構與迭代互動原型的技術能力，專注於可用性與使用者體驗的優化。

2016/09 - 2020/06

### 工業設計學士

國立成功大學

GPA 3.53 / 4

建立以人為本設計的紮實基礎，具備草圖、原型製作、3D 建模與渲染等工業設計核心技能，並能於學術專案中靈活運用多元設計方法。

## 語言

- 中文 (母語)
- 英文 C1 (學術與商業經驗)

## 工作經驗

2024/09 - 2025/02

### Web and Digital Platform 實習生

Corporate Marketing | Delta Electronics (B.V.) | 荷蘭

- 運用 UI/UX 與以人為本設計原則重新設計企業產品網站介面，提出次世代設計概念，優化資訊層級、導覽清晰度與網站易用性，以符合企業 B2B 使用者的需求。
- 設計 Hannover Messe 2025 活動宣傳頁面 (landing page)，將行銷與品牌目標轉化為完整頁面 layout，並與利害關係人及前端工程師跨部門協作，推動設計落地。
- 透過客製化 CMS 系統管理與整理網站內容，確保多語言區的網站資訊內容一致性、正確性與即時更新，配合產品發布與企業溝通需求。
- 結合 AI 輔助工具與 HTML/CSS 進行快速 Prototype 製作與響應式網站 (RWD) 架構，大幅加速設計迭代並縮短開發時程。

2021/06 - 2023/06

### 產品設計師

創諾威設計有限公司 | 台南

- 適逢疫情期間，協助公司轉型設計工作室型態，傳承先前群眾募資品牌的經驗，將設計能量轉換成服務台灣本土企業的設計與品牌顧問公司。
- 結合產品與數位設計專業，透過 Figma 設計與 WordPress 建置客戶網站 UI/UX，打造結合 SEO 架構的優化網站，提升品牌曝光度與線上能見度。
- 參與包裝類產品的全流程設計與量產決策，於美感、材質、成本與製程限制之間取得平衡，將設計概念轉化為可製造之產品方案。
- 商業級產品攝影 (室內/戶外)，產出高品質視覺素材，應用於電商平台、社群媒體與行銷推廣。

2020/06 - 2020/08

### 平面設計實習生

聯齊科技股份有限公司 | 台北

- 設計並提出 Android 設備安裝應用程式的 UX wireframes，優化技術人員的設定流程，提升作業效率並降低操作複雜度。
- 為區域能源展覽設計三折式宣傳摺頁，將公司核心價值與產品服務以清晰且具吸引力的方式傳達給潛在客戶。
- 規劃與設計企業客戶導向的產品型錄，提升產品資訊的可讀性。

## 學術成就

2025/07

### Future Reading Experience: Exploring Narrative Transportation in VR Fiction Reading

碩士論文 | TU Delft

此畢業專題探討如何透過 AI 生成視覺與空間設計，提升使用者在 VR 小說閱讀中的「敘事沉浸感」。結合使用者研究與原型製作，提出在資訊碎片時代中對閱讀體驗的重新想像。