

# Daniel Wu

產品設計師 · UI/UX × B2B 系統 × 設計系統

RÉSUMÉ · 2026

silver95175329@gmail.com · linkedin.com/in/daniel-wu-designer · github.com/Toriwuuu · 台北, 台灣 · daniel-wu-design.com

把複雜系統設計得可以理解的 UI/UX 設計師。約兩年資歷，橫跨設計與前端切版，並把 AI 深度納入工作流。目前正在尋找企業 / B2B 產品設計、設計系統相關的全職機會。

## 精選作品

### 台電試驗管理系統 LIMS

公司專案

2024-2026

250+ 頁實驗數據管理系統的 UI/UX 與切版。以彈性雙卡排版把版面控制權交還使用者、把紙本複雜表格 HTML 化，並用 SCSS 系統化收斂全站樣式。

250+ 頁 · 6 大功能模組 · 一套 SCSS 設計語言

### HZN Design System

公司專案

2026-進行中

以 tokens.json 為單一真實來源的內部設計系統，讓設計師、PM、工程師共用同一份語言；含 40 個共用元件、3 種版型殼，與 PM 自助產原型的 AI 工作流。

1 份手動編輯來源檔 · 40 元件 · 改一次三方同步

### M-Fire 行動災避平台

公司專案

2024-2026

把停在 2000 年代的政府消防列管系統帶進現代後台：保留使用者熟悉的心智模型，只把呈現方式翻譯成現代語言，導入可收合三層選單、完整 RWD 與深色模式。

響應式設計 · 3 層選單 · 深淺雙主題

### TrustGuard

SIDE PROJECT

2026

Agentic AI 的信任 UX 研究：把抽象的信任問題拆成 Confidence / Consent / Panic 三個可測原則，再以三個可互動情境 Demo 驗證。研究為 AI 模擬、誠實標註可能無法取代真實訪談。

3 信任原則 · 3 情境 Demo · AI 模擬使用者訪談

### Quantum Cuisine

SIDE PROJECT

2026

虛構量子餐廳的品牌官網與訂餐 app 共用同一套設計系統；用 Mobbin 比對主流結帳慣例收斂成 4 步流程，插畫由自製點陣引擎生成。

1 套設計系統共用雙介面 · 4 步結帳 · ≤10% 主色覆蓋上限

### Tori Art Portfolio

SIDE PROJECT

2024-2026

單屏 3D 體驗：24 件作品卡以 fibonacci 球面繞著一顆流動玻璃球旋轉、整站不換頁。以 Three.js / WebGL 製作，把雕塑的材質直覺搬進螢幕，並加入互動元素。

1 整站不換頁的 3D 場景 · 24 作品卡球面排列 · Three.js / WebGL

## AI 與掌控產出

我用 AI 加快產出，但決策與驗證留在自己手上：架構自己定、再與 AI 來回辯證；給 AI 一份唯一真相並設好驗證關卡 (cheatsheet.md / WCAG 對比檢查)；以美學訓練對 AI 生成的介面再做判斷；對 AI 的限制誠實 (如實標註模擬研究)；並用「做出來、可點可測」驗證假設。

## 經歷

### 皓展資訊股份有限公司 · UI/UX 設計師

2024.07-現在

UI 設計 + 自己完成切版 + UX 優化；主導開發內部 prompt 產生器，基於設計系統讓 PM / 設計師自助生成可互動原型。設計與切版由同一人完成。

### 藝術背景 · 雕塑碩士 / 藝術家助手 / 化石修復師

2019-2023

研究所期間獨立辦過三次個展，從創作、宣傳設計到現場製作一手包辦——養成「從零執行完整專案」與「對材料極限的尊重」兩個習慣。

## 技能

設計 Figma (auto-layout、components、variants、prototype)、設計系統建置 (design tokens)、Wireframe 與資訊架構、Photoshop、Illustrator

實作 HTML / CSS / SCSS (獨立完成切版與 RWD)、Bootstrap、Tailwind、設計系統的程式化 (tokens 同步、元件庫)、Git 版本控制

AI 協作 Claude Code、MCP、Claude Skills、prompt 設計、研究模擬與快速原型

## 學歷

### 國立臺灣藝術大學 · 雕塑學系碩士

2020-2023