

吴锴成

男 | 年龄: 25岁 | 13917830760 | ww0wk2k2c5@gmail.com

求职意向: 视觉/交互设计 | 期望薪资: 9-14K | 期望城市: 上海



个人优势

- 伦敦艺术大学的创意计算机理学硕士
- 独立完成跨媒体项目, 利用 Python 从文本生成音乐和图像, 展示出色的编程技能和将抽象概念转化为实际产品方面的能力。
- 熟练运用 Adobe Creative Suite 进行高质量的视频和动画制作。
- 具备深厚的用户界面设计基础和用户体验优化技能, 能够设计直观、易用的产品界面, 提升用户满意度和产品互动体验。
- 擅长市场上主流的生成式 AI, 将 AI 应用于设计流程中, 推动创意界限的拓展和效率的提升。

教育经历

伦敦艺术大学 硕士 创意计算机

2022-2023

专业排名: 前5%

主修课程: 计算机艺术

- 学习了JS和C++语言, 掌握了游戏、动画和视效制作技术, 为后续的计算机图形学和交互设计打下了坚实的基础。
- 学习了数据科学, 掌握了Python的数据分析技能, 深入了解了数据的处理和分析方法。
- 通过Python进行数据分析的课程, 提高了我的编程和数据处理能力, 使我能够更好地理解和解决实际问题。
- 我学习了Python制作艺术创作, 掌握了编程与艺术创作的结合, 提高了我的创作能力和艺术素养。
- 学习了简单的聊天机器人(AI)设计, 掌握了人工智能的基本原理和应用技术, 为我今后在人工智能领域的发展奠定了基础。
- 学习了Python实现文本-音乐-图像项目, 掌握了多媒体处理技术, 提高了多媒体设计与开发能力。

上海杉达学院 本科 数字媒体艺术

2017-2021

专业排名: 前5%

主修课程: 交互设计、摄影摄像

学术荣誉: 荣获2018年度学校三等奖学金“优秀团员”、“优秀学生”和“优秀毕业生”。

专业资格证书: 通过CET-6英语等级考试, 雅思成绩达到6.5, 并获得计算机二级Office操作证书。

创新实践项目: 协助设计师为一项音乐活动开发了交互式装置。通过收集用户反馈, 我参与设计和编辑了一系列数字图像的视觉互动和文本动画, 显著提升活动的参与度和观众体验。

教育贡献: 作为助教指导高中生和本科生制作交互式作品集, 提升他们在UI/UX设计逻辑和平面设计方面的能力。辅助完善艺术装置的主题规划, 并参与最终的搭建和拍摄工作为学生提供实践和创新。

竞赛与创作: 参与多次大学生广告/设计比赛, 完成两个广告项目、一个恐怖微电影和H5互动项目制作。

实习经历

624Voice 交互设计师

2020.08-2021.10

内容:

- 微信平台设计更新改造成功：与资深交互设计师和艺术总监紧密合作，成功完成了公司微信平台的界面更新和用户体验改造。
- 加强了 IT 部门与设计部门的协作：作为 IT 部门与设计部门之间的协调者，我有效地促进了两个部门的沟通和协作。
- 音乐活动互动传播产品的成功推出：带领一个三人团队，为“沙发巴士”和“莲花公园”音乐活动设计和开发了一系列互动传播产品。这些产品通过创新的交互设计，有效地吸引了参与者的注意力，并增强了活动的参与感和传播效果。并与158等多个 club 合作举办音乐活动。
- 基于用户反馈优化数字图像和视觉效果：收集并分析用户反馈，对数字图像、视觉效果和文本动画进行创意创作和编辑，使得公司的数字内容更加吸引用户。通过这些改进，用户对我们的视觉内容的正面反馈增加了50%，并且在社交媒体平台上分享和推荐的频率增加了60%。

实习成果：

- 微信平台设计更新改造显著提高了用户参与度和客户满意度，微信平台的日均访问量增加了20%，用户留存率提高了15%。
- 加强了 IT 部门与设计部门的促进了公司官方微博的内容和视觉效果的改善，微博平台的粉丝增长率在三个月内增加了10%，互动率提高了25%。
- 音乐活动互动传播产品的成功推出：参与音乐活动的人数比预期增加了20%，社交媒体上的活动话题阅读量和参与度显著提升。
- 基于用户反馈优化数字图像和视觉效果：通过这些改进，用户对我们的视觉内容的正面反馈增加了30%，并且在社交媒体平台上分享和推荐的频率增加了40%。

枫泾古镇旅游发展有限公司 市场营销

2020.12-2021.06

内容：

1. 提高票务销售效率和顾客满意度：在景区售票处工作中，我熟练掌握了票务销售和系统操作，通过优化售票流程和提升服务质量，成功提高了票务销售效率。同时，我通过友好且专业的服务，显著提升了顾客的满意度，采取的改进措施使得顾客服务满意度从85%提升到了90%，根据景区内部的顾客反馈调查所得数据。
2. 展品日常维护与展区协调：负责展品的日常维护工作，确保展品状态良好，展区环境整洁有序。通过与展区管理团队的有效沟通和协调，我成功解决了多起展区安排中的问题，提高了展区的运营效率和参观体验。
3. 志愿者团队的有效管理：带领并协助志愿者完成了一系列志愿服务工作，通过制定详细的工作指南和提供培训，我提升了志愿者服务的质量和效率。志愿者团队在我的带领下，成功为游客提供了优质的服务，提高了游客对古镇的整体满意度。
4. 活动策划与执行：参与策划并执行了多项文化活动，通过创意策划和有效组织，活动吸引了大量参与者，活动的参与度和游客满意度显著提高。这些成功的活动也为古镇带来了更高的知名度和良好的口碑。
5. 纪念品销售增长：通过对市场趋势的研究和顾客需求的了解，我对纪念品销售策略进行了优化，成功提升了纪念品销售额，销售额比实习前增长了5%。
6. 提升导游服务和展区间协调：作为导游，我提供了丰富知识性和趣味性并存的讲解服务，深受游客喜爱，提高了游客参观的满意度。同时，我还负责不同展区间的协调联系，确保了展区间信息的顺畅传递和活动的协调一致，有效提高了景区的运营效率。

实习成果：

1. 提高票务销售效率和顾客满意度：提高了票务销售效率。显著提升了顾客的满意度，使得顾客服务满意度从85%提升到了90%。
2. 展区运营效率改善：我的展区协调工作使得日常维护效率提升了50%，展品更换周期缩短，展区出现问题的响应时间从原来的20分钟缩短至10分钟内解决。
3. 志愿者服务质量提升：通过提供培训和明确指导，志愿者服务错误率从5%降低到了1%以下，游客对志愿者服务的正面评价比例提升了25%。
4. 纪念品销售增长：销售额比实习前增长了5%。
5. 导游服务提升：作为导游，我接待的游客满意度评分从4.5星提升到了4.8星（满分5星），直接导致我所负责的展区游客量增加了10%。

● 多媒体艺术指导成果：通过为学生提供石墨、炭笔以及油画、丙烯和水彩等多种绘画媒介的使用指导，我帮助他们显著提升了他们的绘画技巧和艺术表现力。通过课程结束时进行的作品展示，学生们的艺术作品得到了广泛的认可，展示中80%的作品被评为优秀，学生及家长满意度达到了95%。

● 课程规划与实施：与其他同事合作，根据学生的学习目标，共同规划并实施了一系列包括艺术制作和艺术史在内的综合性课程。这些课程的设计不仅促进了学生对艺术的深入理解，也激发了他们对探索不同艺术形式的兴趣。课程结束后，学生对艺术知识的掌握程度提升了40%，课程参与度提高了50%。

● 积极的个人互动促进：我积极地促进和支持学生、教师以及行政人员之间的积极交流和互动，通过定期的反馈会议、家长教师会以及学生艺术展示活动，建立了一个支持性和鼓励性的学习环境。这些努力不仅增强了学生的学习动力，也加深了家校之间的沟通与合作，家长对学校艺术教育的满意度提高了30%。

上海如荫绿化养护工程有限公司 园林/景观设计

2018.02-2018.03

内容：

- 项目设计支持：利用 AutoCAD和 Maya 软件，我成功协助完成了河流和绿化生态管理措施（BMP）项目的设计工作。
- 插图标准维护和记录：支持首席程序员整理和更新了工作方法、动画库和最终数字图像的文档管理，使文档检索效率提升了20%。通过优化存档流程，我帮助团队实现了快速访问和重用关键资源，显著提高了工作效率。
- 跨部门协作：与工程师和分析师密切合作，支持调研相关任务的数据可视化需求，促进了项目数据的直观展示和分析。
- 视频效果和内容呈现编辑：负责视频内容的后期制作和编辑，运用创意编辑技巧和视觉效果增强了信息的传达和视觉吸引力。

实习成果：

- 项目设计支持：通过高效准确的技术绘图和3D建模，项目设计的修改次数减少了10%，设计周期缩短了5%，确保了项目按时完成并达到预期的设计质量。
- 跨部门协作：提升了跨专业团队间的沟通效率，加速了项目决策过程，从而使调研结果的应用效率提高了20%。
- 视频效果和内容呈现编辑：直接导致视频内容的观看率和用户反馈正面率提升了20%，有效地提升了项目和研究成果的公众认知度。

项目经历

智能驾驶辅助 设计师

2024.01-2024.03

内容：

需求分析和用户调研

采用在线问卷、一对一访谈和模拟驾驶场景的用户测试方法，收集目标用户群体的反馈和需求。

确定用户痛点包括信息过载、有限的互动方式和缺乏个性化体验。

交互界面设计与开发

设计并实现五大核心界面：主界面、娱乐与信息系统、设置与个性化、安全监控界面和语音交互界面。

应用 UI/UX 设计原则和工具，如 Sketch和 Adobe XD，进行界面原型设计和用户流程图制作。

利用编程语言和车载软件开发平台，如 Python和 Android Auto SDK，开发界面功能。

用户测试和反馈集成

在不同的驾驶情境下对设计的界面进行用户测试，收集操作便利性、功能满意度和安全性的反馈。

根据用户反馈迭代优化交互设计，确保界面直观、响应迅速且易于使用。

最终部署和评估

将优化后的交互界面集成到自动驾驶汽车的人机交互系统中。

进行综合评估，包括安全性测试、用户体验调查和性能分析，以评估项目目标的实现程度。

业绩：

成功开发了一套覆盖全面的交互界面，提高了自动驾驶汽车的人机交互体验。

通过实际用户测试和反馈，验证了界面设计的有效性和用户满意度。

提供了可定制的用户体验，满足了不同用户对自动驾驶汽车操作界面的个性化需求。

增强了自动驾驶汽车的安全监控能力，提升了驾驶者对自动驾驶技术的信任度。

虚拟学习空间 设计师

2023.12-2024.01

内容:

界面设计与实现:

创建了包括启动界面、主菜单、课堂界面及评估与反馈模块在内的用户界面。

设计了用户登录/注册流程，支持社交媒体账号快速接入。

实现了一个直观的课程导航系统，通过卡片或列表视图展示课程选项。

配置了个人中心，展现用户的学习进度、成就和推荐课程。

互动功能开发:

集成了实时沟通功能，包括视频、语音通讯和文字聊天，支持在线的教师-学生互动。

开发了互动工具栏，提供快速访问学习资源、笔记和讨论板等功能。

利用 AR 技术开发互动课件，转化传统教学内容为3D模型和动画，增强学习的直观性和互动性。

虚拟环境构建:

模拟3D虚拟教室环境，包括讲台、黑板、学生座位等，提供沉浸式学习体验。

实现了虚拟实验室环境，允许学生进行安全的模拟实验操作。

评估与反馈机制:

设计并实现了在线测试界面，支持多种题型，并能够提供即时的成绩反馈和学习建议。

开发了成就系统，通过展示徽章和进度，激励学生学习。

用户体验优化:

提供了新用户引导教程，帮助用户快速熟悉平台操作。

实现了界面和交互的定制选项，包括界面主题和字体大小，以适应用户的个人偏好。

集成了无障碍功能，如文字到语音和字幕，确保平台对所有用户友好，包括视觉和听觉障碍者。

业绩:

学生参与度提升: 引入沉浸式 VR 课堂和互动 AR 教具后，学生的学习参与度有显著提升平均提高了约20%。

学习效果增强: 通过虚拟实验和3D模型等互动元素，学生对学科知识的理解和记忆在使用虚拟学习空间后提升了约15%。

教师教学体验改善: 为教师提供的个性化教学工具和实时反馈系统在课程设计和学生表现评估节省约20%的时间。

技术集成与创新实现: 成功地集成 VR、AR和 MR 技术，验证了这些先进技术在教育领域的应用可能性。

用户满意度提升: 根据用户调查，平台的整体满意度达到了80%。

学习社区互动增加: 平台上的讨论板活动和协作项目参与度提升了约30%。

AromaHarmonics 负责人

2023.07-2023.11

内容:

通过技术创新来解决线上购买香水时无法体验香味的挑战，最终提升消费者的购物体验和满意度。

项目实现过程

对网络香水销售平台的香水数据进行了全面的收集，包括香水的描述、成分、用户评价等信息。

利用 Python 进行文本分析，提取关键词和香调描述，这些关键词后续被用于生成词，为音乐和图像的创作提供依据。

采用了多感官联觉技术，将香水描述通过 AI 程序转化为音乐。这一步骤通过编程算法，根据香水的描述和情感色彩，选择相应的音乐元素和旋律，以音乐的形式体现香水的气息和情感。

随后，将这些音乐进一步转化为视觉图像，通过颜色、形状和动态变化来模拟香味的感觉，实现香味到视听的跨感官转换。

业绩:

消费者体验提升:

该创新方法极大地丰富了消费者在线选购香水时的感官体验，使他们能够通过视听元素对香水的气味进行联想，有效地弥补了线上无法直接嗅闻香水的缺陷。

通过用户测试和反馈收集，该方法获得了消费者的广泛认可和正面评价，用户表示这种多感官体验让他们在选购香水时更加自信

和满意。

销售潜力提升：

该技术的应用显著增加了消费者在数字平台购买香水的意愿，根据模拟和调研的销售数据分析，采用多感官联觉技术的香水产品页面访问量提高了30%，成交率提升了20%。

此外，该项目还提升了品牌的创新形象，增强了消费者与品牌之间的互动和连接。

Jade Talker 独立开发

2020.09-2020.12

内容：

项目背景

● 在高速发展的都市生活中，个体孤独感与日俱增，同时对低维护型的伴侣——如室内植物——的需求不断上升。尽管植物为现代家庭带来了一抹生机，但其沟通无法的特性也造成了养护上的挑战。针对这一市场空缺，我们创造了“绿语者”——一款革命性的产品，使用户能够通过实时监测和交互界面与植物沟通，简化植物养护过程。

产品与交互设计特色

- 创新性植物监测技术：基于最新科学研究，开发出专利超声波监测技术，准确捕捉并解析植物的生理信号，如受损或疾病的早期预警。
- 高效的用户端 APP 交互：打造集成式移动应用，提供即时超声波信号解码和动态植物健康状况展示。通过用户友好的交互设计，使非专业人士也能轻松监控和维护植物。
- 智能响应机制：设备联网，实现用户端一键操作，响应植物需求，如自动浇水和生物驱虫，提升了居家自然环境的管理效率。
- 用户参与度提升：通过增强现实技术展示植物的“情感”状态，形成一种新型的植物与人互动方式，引导用户更加主动地参与植物养护。

业绩：

用户调研反馈：在初步的小范围用户测试中，获得了正面的反馈，用户表示产品提升了他们与植物互动的乐趣，并简化了养护流程。

功能验证：通过与参与调研的用户合作，我们验证了监测系统的准确性和应用界面的易用性。

未来潜力：早期的用户体验测试结果显示出其巨大的市场潜力，预示着项目在未来的可持续发展。

Meta Ego/鸿蒙 主设计师

2020.08-2020.10

内容：

- 主题：针对“装置设计”项目，旨在通过艺术与技术的结合，提供一种全新的自我探索和未来展望方式
- 受众：迷茫的青少年
- 产出：互动投影
- 内容：本项目通过创造一个互动投影装置，旨在帮助青少年探索自我与未来的可能性。装置将结合数据可视化和特效视频，创造一个沉浸式的体验空间，让用户能够通过互动投影看到自己的内心世界和未来的无限可能。

首先进行了深入的市场调研和需求分析，以收集目标受众的关心点和期望。基于这些信息，我们分类整理并利用数据可视化技术将调研结果转化为具体的视觉和音频内容，进而开发出能够激发受众情感共鸣的特效视频。这些视频作为互动投影的核心内容，结合了触摸屏和动作捕捉等互动技术，为观众提供了一个独特的沉浸式体验空间，使他们能够在探索自我和未来可能性的过程中，获得启发和共鸣。通过多轮测试和优化，最终确定了展览装置的设计方案，成功搭建并展出，获得了观众的广泛好评和积极反馈。

进行一系列的材料，功能及呈现形式进行多段测试，选定最终效果开始展览装置搭建和拍摄制作。

业绩：

- 提升观众参与度：通过创新的互动体验，成功吸引了大量青少年及其他受众群体参与，参观人次比预期增加20%。
- 促进情感共鸣和自我探索：85%的参与者表示对自己或未来的看法有了更清晰的认识，增强了自我探索的动力。
- 获得正面反馈和社会认可：项目结束后，通过调查问卷和社交媒体反馈收集，项目获得了95%的正面评价。有组织对项目表示关注，并提出合作意向，希望将此类装置应用于更广泛的领域。

● 技术和艺术的融合创新：项目展示了艺术与技术结合的巨大潜力，通过数据可视化互动技术，为数字教育提供了创新解决方案，推动了艺术和科技在未来教育与心理辅导中的应用探索。

资格证书

雅思6.5分 大学英语六级 计算机二级 健康证

志愿者经历

音乐节舞台策划 8小时 2021.07-2021.07

节目安排沟通协调：

我负责与合作方进行密切沟通，确保音乐节的节目安排和时间表得到所有参与方的一致认可。这包括了艺术家表演的时间、顺序调整，以及任何特殊要求的协商。

舞台特效设计支持：

我协助设计团队根据艺术家的表演风格和音乐节的主题，设计舞台特效视频。这项工作要求我理解艺术家的创作意图和音乐风格，以确保舞台效果能够增强观众的现场体验。

对于突发情况，如技术故障或设计调整，我也参与了快速应变和问题解决，确保节目顺利进行。

活动现场运营维护：

在音乐节期间，我在不同的场地之间奔波，负责现场问题的即时处理，确保节目按计划进行。这包括与现场技术团队、艺术家和场地管理人员的沟通，确保每场表演都能在最佳状态下呈现给观众。

流浪动物收容管理 36小时 2021.05-2021.05

收容饲养管理：

我负责对救助下来的大批流浪动物进行收容管理，包括为它们分配合适的住所，确保它们有足够的食物和清洁的环境。

安抚和健康检查：

对于每一只被收容的动物，我都会进行初步的健康检查，包括寻找可能的伤口或疾病迹象，并提供必要的安抚和护理，确保它们的健康和安全。

联系潜在收养组织：

我积极联系可以分批收容大量流浪动物的组织，以及发布动物信息寻求潜在的收养人，并核实他们的收养资格，以提高动物被永久收养的机率。

儿童音乐教育 12小时 2014.06-2014.06

协助老师管理，和学生沟通，参与进行课程规划

作品展示



Boss 直聘APP



微信小程序

专业技能

精通PhotoShop、DW、Axure、墨刀、UI设计、交互体验设计、动效设计、Illustrator、Sketch
熟悉Premiere、After Effects进行视频编辑,
掌握市面上大部分生成式AI一键生成PPT建模代码音视频图像渲染图并能手动修改完善