



程曦

UX Designer

工作经验

叠纸游戏_无限暖暖（大世界，UE5） 2022.6 – 2025.6 制作人助理 & 主交互负责人
作为制作人助理

- 参与策划案初期玩法内容提案会，并设计撰写了社交音乐玩法和家园内模拟经营饲养玩法的创意案
- 跟进策划案的推进，负责验收大系统、活动、商业化、服装等功能推进进度和落地质量，并向制作人做风险评估汇报

作为主交互负责人 & 核心系统玩法的交互设计师

- 管理约20人规模的交互设计团队，全面把控所有系统的交互设计方案的质量及落地跟进
- 负责独立设计如拍照、相册、错位摄影、打卡册子及其他拍照相关；祝福闪光、商城等核心玩法系统的交互设计
- 构建跨平台（PC/主机/移动端）交互底层逻辑架构，制定三端通用和特殊的设计规范，降低约30%多端适配的开发人力和试错成本
- 构建海外多语言设计规范及规避策略，提供支持12种语言国家的界面设计与适配方案
- 组织搭建UE5通用界面模组控件库，以提升组内至少20%以上的前期工作效率，并至少降低后期约70%的维护成本，控件库也同时降低了动效、程序、策划等其他职能的功能开发和维护人力
- 合作开发UMG的引擎支持工具，制定分支管理策略，通过实施动态UI图集打包策略和优化蓝图object结构降低引擎约35%的算力占用，同时负责GUI工具（如引擎内拍照工具）和动效材质需求相关的程序对接工作
- 撰写和分享跨平台UMG和UE5工具使用教程文档超70篇，被动效、GUI、策划、程序、QA等其他职能学习使用

网易雷火_L34（MMORPG & 沙盒生存，Unity+UE5） 2021.03 – 2022.06 交互策划

作为交互策划

- 负责在研游戏从Demo到CBT 1(多端 MMORPG，即时制+回合制/随机大地图/生存模拟建造，山海经+现代田园主题)期间的主要系统交互设计。
- 参与制定交互规范，并在引擎内制定GUI和动效规范库，以支持随机生成大地图的动态交互反馈来支持随机地图沙盒玩法
- 基于Unity引擎设计动态UI框架，利用SGUI工具实现界面结构模块化。并在项目后期改为UE5引擎时，协同引擎组程序团队构建以UE5引擎为基础的界面工具开发

ABBY RYAN DESIGN 2019.05 – 2019.09 & 2020.05 – 2020.12

UX Designer

- AR/文化传播方向：主导Elfreth's Alley博物馆的AR项目交互功能构想，专注于人机交互与沉浸式体验设计。成功将传统博物馆文化与现代科技相结合，显著提升参观者的互动体验。
- 策划并执行两次大型Philily Row House的文化推广活动，以及Horatio B Hackett 游园会

教育背景

硕士	图形与交互设计	GPA: 3.77/4.0	2018 – 2020
	天普大学泰勒艺术学院	Temple University	
硕士	网页设计与新媒体	GPA: 3.3/4.0	2015 – 2018
	旧金山艺术大学	Academy of Art University	
双学士	视觉传达 / 会计学	GPA: 3.7/4.0	2010 – 2014
	天津工业大学		



作品集

<https://cynthiadxdesign.github.io/>

联系方式

电话：+86 17857156025

Email：cynthia.cheng625@gmail.com

工具

Game Develop游戏开发

- UE4 & UE5
- Unity

User Interface界面设计

- Sketch
- Figma
- Principle
- InVision
- Marvel

Adobe Creative Suite

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- After Effect
- InDesign
- Premiere
- Adobe XD

Front End前端编程

- HTML5
- CSS
- JavaScript
- P5.JS

Interactive Design交互设计

- MadMapper
- Lens Studio