

秦天

(+1)5109938225 | qt@berkeley.edu



教育经历

加州大学伯克利分校
设计硕士 *Master of Design*
研究方向：VR/AR交互设计、用户体验设计

伯克利，美国
预计毕业时间：2025年12月

上海纽约大学
交互媒体艺术 *Interactive Media Art*
交叉学科背景：人机交互、人工智能与数字媒体

上海，中国
2022年5月

工作经历

Jacobs Institute at UC Berkeley
用户体验/界面设计师

2024年9月 — 至今
上海，中国

- 负责伯克利 MDes 项目官网的设计、管理、更新与优化，提升用户体验与可访问性，确保信息架构清晰，改善浏览与交互流程。(URL: <https://design.berkeley.edu/>).
- 设计并制作视觉资产，用于 Jacobs Institute 和 MDes 项目的品牌建设、社交媒体宣传材料，增强品牌影响力。

Chaos Studio
产品设计师 & 原型开发

2022年9月 — 2024年10月
上海，中国

全面负责多个产品的完整设计流程，涵盖整体玩法、交互体验、用户体验、UI 设计、视觉呈现，确保产品从概念到落地的完整体验。

- 主导 AR 微信小程序《Letter》的设计与开发，该项目与中国电信博物馆合作，应用于沉浸式戏剧《信》，打造互动叙事体验。观众可通过扫描物品揭示隐藏线索，强化游戏互动性与故事沉浸感。该项目于 2023 年 7 月 17 日至 21 日演出，共 15 场，吸引 300+ 名观众参与。
- 设计与开发《Otter's Adventure》，一款为冻干水果茶品牌“水獭吨吨”设计的低多边形风格的微信小游戏，结合轻松的任务机制，向玩家科普水獭保护知识。游戏于 2023 年 4 月上线，用户量突破 3,000+，显著提升品牌互动效果。在游戏上线后进行交互体系分析，通过 A/B 测试优化用户操作路径和反馈机制，提升整体体验。
- 参与“Michael Jackson 沉浸式虚拟演唱会”的游戏化交互设计与原型开发（目前仍处于开发阶段），设计节奏游戏和 QTE交互机制等，让观众通过简单互动影响虚拟演唱会表演，使其感受到与演出实时互动的沉浸体验。

eBay
前端开发实习生

2020年6月 — 2021年1月
上海，中国

负责支付团队产品的前端开发与用户体验优化，基于 React 构建数据可视化工具，帮助财务团队更高效地分析和获取关键数据。

项目经历

L'Oréal 2021 Brandstorm大赛中国大陆冠军
AR 游戏产品设计

2021年1月 — 5月

设计并开发一款基于 AR 的寻宝游戏，玩家在现实城市环境中探索、寻找隐藏的 AR 盲盒，打开后可获得美妆小样或品牌奖品，进一步驱动用户线下转化，结合线上游戏机制与线下营销活动，提升品牌互动体验。从 9,500+ 名参赛者中脱颖而出，荣获中国大陆赛区冠军，该方案被认可为创新的“游戏化营销 + AR 体验”结合模式。

Wanderly — 社区驱动的旅游问答平台
联合创始人 & 产品设计师

2025年1月 — 至今

- 构思并开发 Wanderly，一款基于“游戏化积分系统”来连接全球旅行者与本地居民的旅行问答平台，帮助旅行者获取真实个性化的本地信息，提升深度游体验，同时激励用户分享高质量内容，打造更具互动性的旅行知识社区。设计并优化了积分系统（Credit System），该系统借鉴 RPG 游戏中的成长机制，通过“任务-奖励”模型鼓励用户参与。
- 用户研究：在 WhatsApp 试点群组（上海、墨西哥城、马赛）进行MVP测试，研究用户行为模式、互动需求和内容贡献。策划并执行多轮深度用户访谈，收集真实反馈，分析用户的使用痛点，挖掘潜在需求，以数据支持产品优化。

Virtual Bauer Wurster
交互设计师

2024年9月 — 至今

Virtual Bauer Wurster 是一个 VR 沉浸式平台，重现伯克利环境设计学院的 Bauer Wurster Hall，支持虚拟展览、作品评审和远程协作。我负责 VR 端交互设计与 UI/UX 设计，优化 用户间互动、Wrist Menu、手势识别交互，提升沉浸感与操作流畅度。设计多人实时交互系统，让用户可自由浏览建筑模型、查看 2D/3D 作品，并通过手势交互和虚拟便签提供反馈。

核心能力 & 技能

设计：UI/UX设计，用户研究，网页设计，游戏设计，VR/AR交互设计，Figma, Photoshop, Illustrator
前端 & 交互开发：Unity (C#), React, JavaScript, HTML/CSS, Python, Arduino, 3D打印