**秦无双**

**性别：**女 **政治面貌**：共青团员

**出生年月：**2002.03.30 **籍贯：**河南

**电话:** +86 13554165840 **邮件:** qinwushuang330@outlook.com

**教育背景**

**09/2024-02/2026 爱丁堡大学（2024QS22） 设计信息学硕士（交互设计）**

**核心课程：**数据科学设计，设计机器人，设计和数据，动态网页设计

**成绩**：预计获得 Merit（前30%水平）

**09/2020-06/2024 华中科技大学（985） 数字媒体艺术**

**核心课程**：用户界面设计，交互设计技术，数字出版设计，游戏设计基础，数字娱乐设计实践，视频艺术设计

**成绩**: 3.9/4.0（专业前20%）

**实习经历**

**2023.06.29-2023.9.01 郑州虎鱼数字科技有限公司 交互设计师**

·负责虎鱼数字智能预约小程序的界面设计工作。参与制定界面的设计规范， 包括项目的logo设计、 运营插图和3组共18个icon设计。与研发部门对接设计需求， 拟定规范文档利用设计软件产出设计图， 绘画用户界面图5个。

**项目经历**

**01/2025 - 04/2025 “Urbirx”AR社交APP设计 个人项目**

·主导Urbirx AR社交媒体平台的概念构建与产品设计，该平台致力于融合城市文化与数字社交，通过鼓励用户在真实环境中放置、发现与收集AR数字藏品，重塑线下社交互动体验。

·通过问卷与深度访谈调研20+目标用户群体的城市社交与数字体验偏好，结合分析结果构建用户画像，提炼核心需求与痛点。

·负责从产品定义至视觉落地的全流程设计：独立完成APP整体功能架构与交互原型，主导三类高自由度UGC模块（表情、地标实物、笔刷涂鸦）的设计，支持用户个性化创作与表达，强化线上线下的体验融合。

·确立并统一产品的风格化视觉语言与品牌设计方向，完成“表情”与“地标实物”模块的初版3D建模，为项目奠定核心视觉基础。

**9/2022 - 01/2023 “思无邪”诗经主题交互式数字应用 项目负责人**

·参与项目申报、选题、文献研究、报告撰写全流程，主要负责文献整理和设计绘图，探究设计策略并撰写研究结论。

·系统整理20余篇诗经经典诗作，按主题、章节与文化意群进行归类与解读；通过提取50+核心意象，深度融合汉字形义、传统美学与互动叙事，实现从经典文本到游戏化体验的创新转化，推动传统文化在当代青年群体中的沉浸传播与价值延续。

·完成项目整体架构设计、界面与交互设计，并剪辑产品效果视频，推动传统文化与现代游戏形式的融合创新。项目获中国大学生计算机设计大赛中南赛区二等奖、NCDA省级三等奖。

**06/2022 - 08/2022 情绪邮递员NFT项目 项目负责人**

·独立完成以元宇宙冒险为主题的整体概念设计，主导创作36个情绪邮递员角色形象及81个人物组件，构建具有情感共鸣和艺术统一性的数字IP原型。项目荣获第16届中国好创意暨全国数字艺术设计大赛国家级一等奖

**校园经历**

**07/2025-09/2025 苏格兰SPCA志愿活动 志愿者**

·在Starlight Walk Event中担任灯绘活动引导与物料分发，保障活动流程顺畅，传递公益温暖；于Samhuinn Fire Festival协助检票与人群疏导，提升公众活动参与体验，拓展国际志愿服务视野。

**10/2020-06/2024 华中科技大学建筑与城市规划学院学生会 融媒体部门干事**

·策划并组织融媒体中心周计培训会议，系统分享拍摄与剪辑技巧，提升团队成员专业技能与内容产出效率，支撑学院宣传工作的提质增效。主导学院宣传视频的创意策划与脚本撰写，通过视觉叙事展现学院特色与学术氛围，强化学院品牌形象与对外传播影响力。

**获奖经历**

第 16 届中国好创意暨全国数字艺术设计大赛国家级一等奖；中国大学生计算机设计大赛中南赛区二等奖;第十届 NCDA 省级赛三等奖；华中科技大学校级三好学生、优秀班干部、自立自强奖学金等。

**技能特长**

**语言能力**：英语（IELTS 6.5，英语四级、六级）

**设计技能**：Photoshop，Adobe illustration，Adobe After Effect，XD，figma，Unity，Davinci，Touchdesigner，Blender，C4D，3DMax，Midjourney，Stable Diffusion

**编程语言：**Python（数据分析），C#（Unity)，CSS，HTML，JAVASCRIPT

**11/2020-06/2021 华中科技大学毕业电影 宣发组团队成员**

·参与设计多期电影宣传物料，包括路演海报、活动物料及首映仪式签名墙，通过统一视觉风格增强项目辨识度与观众期待感。

·策划并执行线下路演及线上电影预热活动，拓展宣传渠道，提升项目公众参与度和校园影响力。

01/2025 - 04/2025 “Urbirx”AR社交APP设计 个人项目

·主导Urbirx AR社交媒体平台的概念构建与产品设计，该平台致力于融合城市文化与数字社交，通过鼓励用户在真实环境中放置、发现与收集AR数字藏品，重塑线下社交互动体验。

·通过问卷与深度访谈调研20+目标用户群体的城市社交与数字体验偏好，结合分析结果构建用户画像，提炼核心需求与痛点。

·在交互原型阶段组织3轮可用性测试（N=8），收集用户操作反馈并进行行为记录与问题分级，推动功能架构与交互流程迭代优化。

·负责从产品定义至视觉落地的全流程设计：独立完成APP整体功能架构与交互原型，主导三类高自由度UGC模块（表情、地标实物、笔刷涂鸦）的设计，支持用户个性化创作与表达，强化线上线下的体验融合。

·确立并统一产品的风格化视觉语言与品牌设计方向，完成“表情”与“地标实物”模块的初版3D建模，为项目奠定核心视觉基础。

**Wushuang Qin**

**Tel:** +44 7880239654 | **Email:** qinwushuang330@outlook.com

**PROFILE**

Innovative and detail-oriented UX Designer with a strong background in user research, interaction design, and data-driven decision-making. Proficient in designing intuitive digital experiences, leveraging graphic design expertise and 3D software proficiency. Passionate about creating user-centered products that enhance engagement and usability.

**EDUCATION**

**09/2020-06/2024 Huazhong University Of Science And Technology | Bachelor’s Degree**

Department: School Of Architecture And Urban Planning

Major: Digital Media Arts

Core Courses: , Service Design, User Interface Design, Interaction Design Technology, Digital Entertainment Design Practice,

GPA: 3.89

**09/2024-12/2025 The University Of Edinburgh | Master’s Degree**

Department: Edinburgh College of Art

Major: Design Informatics

Core Courses: Dynamic Web Design, Data Science For Design, Design Robotics, Design with data

**PROJECT**

**09/2022-01/2023 Innovation and Entrepreneurship Training Program | Team Leader**

*Siwuxie* - An interactive UX experience inspired by The Book of Songs, integrating glyph analysis and traditional Chinese artistic visuals.

* Developed engaging decryption mechanics to enhance user participation and learning.
* Created an immersive audiovisual experience through carefully curated interface design and soundscapes.
* Conducted usability testing and iterative design improvements to optimize user engagement.

Achievement: Second Prize in the China College Students Computer Design Competition

**06/2022-05/2023 Co-Cult| Personal project**

A product design focusing on community planting activities in China after the pandemic. It embraces a sustainable concept by repurposing abandoned nucleic acid testing booths in residential areas and improving the post-pandemic community environment.

* Designed and prototyped a mobile app interface to improve user experience.
* Conducted user research and usability testing to refine design solutions.
* Created wireframes and high-fidelity prototypes using Figma.

**09/2024-12/2024 Heartsync | Project with Moonsift**

A data visualization project transforming user insights from Moonsift into compelling interactive visual representations.

* Conducted data analysis and visualization to explore user behavior and purchasing patterns.
* Translated complex datasets into interactive and dynamic visual art.

**SKILLS**

**UX Research & Strategy:** User research, usability testing, heuristic evaluation, data analysis

**UI Design & Prototyping:** Figma, Adobe XD, Sketch, wireframing, high-fidelity prototyping

**3D & Visual Design:** Blender, Cinema 4D, Photoshop, Illustrator

**Coding & Development:** HTML, CSS, JavaScript, Python (for data analysis)

**EXTRACURRICULAR ACTIVITIES**

* 2020-2022 Media Centre of Student Union, School of Architecture and Urban Planning, HUST | Staff
* 2022-2023 Graduation Film of HUST |Volunteer
* 2024 Starlight Walk Event Volunteer |Volunteer