



## 彭依然

出生年月：2005.01

联系电话：15990789821 电子邮箱：YR20050104@163.com

## 教育背景

浙江大学|本科

艺术与科技

2023.09-至今

·专业均绩：4.53/5 排名 (7/30)

·主修课程：智能设计与软件、人工智能与社会计算驱动的 UX 用户体验设计、空间构成、影像设计与制作

·辅修：文物与博物馆学

## 学生工作

浙江大学音乐剧歌剧社 ·舞美部/美术部 成员

2024.09-至今

·作为舞美与美术设计支持，参与《蝴蝶梦》大戏的编排及演出，负责演员妆造和服装设计及替换；参与《蝴蝶梦》大戏的美宣工作，使用 Photoshop、Illustrator 等工具制作相关制品（如明信片等）及海报，确保演出视觉风格统一，提升舞台效果与观众体验。

·积极参与志愿活动，志愿小时数达 56 小时。

## 项目经历

游戏 demo 《Image》

2023.09

·作为项目核心成员，负责横版解密游戏的美术与界面设计，使用 Aseprite 和 Photoshop 完成人物设计、界面与视觉元素制作，提升游戏视觉吸引力和用户体验，使 demo 在校内 Gamejam 中成功展示并获得好评。

浙江大学学生成素质训练 (SQTP) 项目

2023.11-2024.05

·作为项目核心成员，承担视觉设计与内容制作职责，运用 Figma、Photoshop 及 canva 工具，负责设计校园地图与手册，核心是进行信息降维与可视化处理，将校园空间信息转化为新生可轻松理解的图形语言。

饱崽饭 宠物食谱 app

2024.12-2025.08

·担任美术设计与 UI/UX 设计师，通过 Figma 完成从用户调研、线框图到高保真原型与动效设计的全流程。确立了治愈系插画风格，优化了交互动效，使反馈更细腻。简化了核心功能的操作路径，通过视觉情绪设计提升了 App 的温馨感与陪伴感，增强了用户体验感。有效提升 app 视觉一致性与用户操作流畅度。

《乌骨生花》AI 辅助绘本制作

2025.02-2025.06

·负责绘本设计与 AI 辅助内容生成，借助 Midjourney、Photoshop 和 Illustrator，以“乌骨鸡”为主题完成 20 页绘本故事内容与画面制作，解决了 AI 生成内容在叙事连贯性上的不足，将零散图像整合为有起承转合的完整故事体验，高效产出高质量内容。

## 获奖经历

·获 2023-2024 学年浙江省政府奖学金

2024.12

·获浙江大学学业优秀标兵

2024.12

## 游戏经历

·《燕云十六声》(500 小时+)；除 MMO 外，广泛涉猎各类游戏（文游如月光蟑螂三部曲；乙游如恋与系列、绘旅人；派对游戏如分手厨房、糖豆人，等等）

## 技能专长

·语言能力：英语 (CET-4:557 分；CET-6:511 分)

·熟练掌握 Figma、Photoshop、Illustrator 等设计软件。

·熟悉 Adobe Substance 3D、blender 等 3D 软件。

·掌握编程语言 Python，了解 Git 及 GitHub 的基本操作与团队协作流程。



作品集链接