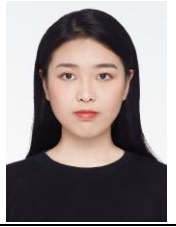


李雪琛

primav1022@tongji.edu.cn | 个人网站: <http://primav.icu> | 微信号: Primav_



教育背景

- | 时间 | 学校 | 专业/课程 | 学位 |
|---|--------|------------------|-------|
| 2023.09- | 同济大学 | 人工智能与数据设计 (设计工学) | 博士生 |
| <ul style="list-style-type: none">● GPA: 3.71/4.0 参与多项 CCF-A 类论文投稿, 研究方向: 生成式人工智能、创造力辅助工具、数据可视化、非遗等● 相关课程: 智能设计导论、算法设计、人机协同设计、大数据可视化、机器学习与大数据计算 | | | |
| 2022.02-2022.08 | 米兰理工大学 | 产品服务体系设计 (研究生课程) | 本科交换生 |
| <ul style="list-style-type: none">● GPA: 24/30 相关课程: Service Design and Innovation, Product system service design studio, Design Research Planning, Shape and algorithms: computational tools and generative design, Robotic workshop | | | |
| 2019.09-2023.06 | 同济大学 | 媒体传达设计 | 学士 |
| <ul style="list-style-type: none">● GPA: 3.67/4.0 (1/17) 校级奖学金, 校级优秀学生, 校级优秀学生干部, 国际基因工程机器大赛 iGEM 金牌● 相关课程: 开源硬件与编程、设计思维与表达、高等数学、专业设计、交互设计、python 工程语言、CAD 工程制图、道家经典导读、西方哲学经典导读等 | | | |

实习经历

- | 时间 | 公司/机构 | 职位 | 职责 |
|--|--------------------|------------------------|---------|
| 2022.09-2023.01 | 特斯拉 (上海) 超级工厂 | Research&Design Center | 交互设计 |
| <ul style="list-style-type: none">● 智能设计平台: 运用 X-mind, Figma 整理优化新产品内容体系。结合使用场景, 厘清设计师需求、产品使用要点, 独立策划智能设计平台的基本运行逻辑, 并调研包括特赞、canva 等多家相关 Saas 平台;● 品牌内容泛化: 独立负责特斯拉精品背包产品的调研与开发, 以及一系列品牌形象维护工作;● FSD (安全自动驾驶能力) 模型动画: 运用 Cinema4D 进行自动驾驶产品的演示动画设计与制作, 参与自动泊车部分实拍。 | | | |
| 2021.07-2021.12 | 数字媒体创新中心 CDI Lab | XR 小组 | 实习生 |
| <ul style="list-style-type: none">● AR/VR科研项目: 负责XR平台的部分开发及设计工作, 如: 同济历史AR辅助教学软件的AR叙事交互, HRI设计平台.....● 论文撰写: 参与博士生课题, 参与 TongSEE论文的撰写及投稿, 参与HRI情境原型具身风暴的论文投稿, 及线上汇报; | | | |
| 2023.07-2023.10 | 栗壳 (liquid) 广告有限公司 | 技术组 | NLP 实习生 |
| <ul style="list-style-type: none">● 海蓝之谜Agent搭建: 清洗并收集本公司海蓝之谜 (La Mer) 相关小红书、抖音、微博文案并使用阿里云平台打语义实体标签● ChatGLM训练: 使用打好标签的数据进行P-tuning及RLHF训练清华旗下的大模型ChatGLM-6B, 并进行服务器部署● 欧莱雅品牌效果模型: 使用欧莱雅旗下品牌作为营销主体, 设计可交互人脸修容广告及小程序, 完成特定风格模型训练, 辅助mentor达到相应的营销目的, 一个月内欧莱雅该广告曝光率在50w+次 | | | |

科研经历

- 2021.07-2021.12 Wang, W., Ge, Y., Yu, H., Lu, X., Li, X., Cheng, Y., & Sun, X. (2022, May) **Intertwining History and Places: The Design of TongSEE Location-Based Augmented Reality Application for History Learning. In International Conference on Human-Computer Interaction (pp. 153-169).** Cham: Springer International Publishing. 《交织的历史和场域: 用于历史教育的基于特定地点的 TongSEE 增强现实应用程序的设计》 **HCII 22**
- **AR 软件开发:** 基于同济大学校园历史内容, 以同济大学建筑学院-文远楼为对象进行建国初期三次大火的历史 AR 叙事开发, 使用 unity+Vuforia+ Immersal Mapper, 设计并开发了文远楼大火烟雾模型、声效和交互体验界面;
 - **点云采集:** 使用 Immersal 云服务, 构建和托管同济大学校园内部主要建筑和道路模型, 采集并在 unity 内部进行贴图和精细化调整;
 - **校史交互挖掘:** 协助设计了校史辅助教育系统的体验设计, 分阶段制定 AR 交互策略, 制定空间中的 3d-UI 设计方案。
- 2021.07-2021.12 Ge, Y., Chen, F., Li, X., & Sun, X.(2022, May) **A VR bodystorming approach to HRI scenario prototyping, International Conference on Human-Computer Interaction (2022) digital attending.** 《一种用于 HRI 场景原型设计的 VR 具身风暴方法》 **HCII 22**
- **机器人组件:** 负责分析服务机器人的组件, 如头部显示器、四肢功能件、运动装置等, 并进行建模;
 - **应用场景:** 通过调研、文献综述, 分析服务机器人在居家养老、健康医疗、娱乐陪伴等方面的具体应用, 制作相应的 VR 动画;
 - **VR 流程构建:** 在 unity 中开发一个场景, 使得用户通过具身感知自定义一款简易服务机器人的交互体验流程, 并进行测试。

2023.11-2025.3	IdeoPhyz: Bridging Generative AI and Human Creativity for Data Physicalization Ideation			IEEE VIS 25 在投
	《IdeoPhyz: 连接生成式人工智能与人类创造力以进行数据实体化构思》			
	<ul style="list-style-type: none"> ● Physicalization 设计: 多模态数据表征创建, 为数据可视化创建含有隐喻、情境性和交互的表达方式。 ● 生成式人工智能: 探索设计思维的发散与收敛理论, 运用 GenAI 的泛化能力辅助人类设计师的思维, 解决 AI 设计固定问题。 ● 系统设计与开发: 界面设计, 同时编写前后端代码, 运用 react+js+python, 完成论文所需的部分系统开发工作。 			
2024.2-2024.11	Connecting Public Participation with Cultural Heritage: Exploring Democratized Garment Personalization for Enlivening Intangible Cultural Heritage Artworks			IEEE TCSS 在投
	《连接公众参与与文化遗产: 探索民主化服装个性化以活化非物质文化遗产艺术品》			
	<ul style="list-style-type: none"> ● 库淑兰非遗数据: 库淑兰剪纸原始素材的清洗、剪裁、打标签及应用构思, 连接传统文化和大众之间的服务系统设计。 ● Stablediffusion 模型训练: 训练并迭代库淑兰剪纸 lora 模型。 ● 用户实验: 设计并参与了用户实验全程, 进行了相关定性研究及一系列论文工作。 			
2023.11-2025.3	A Dual-Perspective Design Paradigm for Situated Visualization			IEEE VIS 25 在投
	《一种情境可视化的双重视角设计范式》			
	<ul style="list-style-type: none"> ● 双视角设计范式: 一种从数据理性主义到以人为本的双视角设计范式, 也强调从以人为本的出发点到结合数据事实的这一路径。 ● 实证研究: 调研了 229 篇相关文章和案例, 对他们的设计流程和设计结果进行解构, 从而得出情境可视化的设计范式。 			
2024.5-2025.4	All Goes Well: A Self-healing Service Design Study by Creating Bracelets for Young Chinese People			HCII 25
	《一切顺利: 为中国年轻人设计制作手链的自愈性服务设计研究》			
	<ul style="list-style-type: none"> ● 脉轮疗愈与传统珠串: 将印度七脉轮疗愈等相关知识与珠串设计进行结合, 系统通过心理测试推荐串珠及相应的疗愈服务 ● 生成式 AI 赋能心理疗愈: 数字人辅助用户进行正念疗愈, 同时提供一系列的串珠销售商业策略。 			
2024.5-2025.1	ViviClay: Fabricating Ceramics with Animated Surface Effects			CHI 25
	● 动态陶瓷 3d 打印设计空间 : 一种在陶瓷表面打印管道, 使得热感温变色材料可以顺着纹理流经在表面产生动态变化的技术。			
2024.5-2025.4	ViviClay: Designing and Fabricating Ceramics with Animation Effects on Physical Surfaces			UIST25 在投
	● 动态陶瓷 3d 打印及用户界面 : 前文的端到端用户界面, 及相关的应用			

设计竞赛

2021.03-2021.12	国际基因工程机器大赛 (International Genetically Engineered Machine Competition, iGEM) 2022			
Tongji_Software 代表队	基于数据库搜索的 anti-CRISPR 蛋白多样性扩展工具	工具、wiki 及叙事游戏设计	金牌	
2020.09-2021.09	联合国教科文组织 (上海) 亚太地区遗产与文化研究中心——涟漪行动			2022.5
同济大学美丽乡村愁北京代表队	《旧文新读——聆听燕园古刹之声》	宣传册与体验设计	创意传播奖	
2022.11	BSC 青未来可持续设计理念设计青年奖			2022.11
同济大学设计创意学院“衣”队	《你毕业了, 你的校服呢? ——中国校服中蕴含的可持续价值探索》			优秀奖
2024.5-2024.10	“第十一届中国高等院校设计作品大赛” “NatureGo” AIGC 语境下的全息投影自然发现之旅			优秀奖
2019-2022	中国少年儿童文化艺术基金会美术公益专项基金			公益大使

校园经历

2020-2022	“德英” 双语优秀国际组织人才培养计划 2020	德语课程 2 学年	德语辅修学位
2019-2022	世界设计之都大会 WDCC	志愿者团队核心成员	优秀志愿者

技能及爱好

英语四六级、托福水平, 熟练使用 adobe 系列 2d 平面设计软件以及三维建模 CAD,C4D,rhino 及参数化生成软件 grasshopper 等, 熟练使用 Unity 3D/Processing/P5.js 等引擎, 应用 c#和 opencv 开发交互及游戏程序, 拥有一定前后端编程能力, 拥有一定的自然语言处理 (NLP) 及机器学习经验, 拥有一定常见 AI 框架的经验, 有大模型微调及 agent 经验。爱好: 创作、游戏、二胡、吉他等