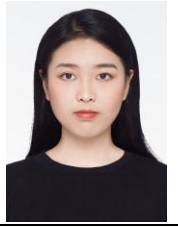


# 李雪琛

(+86)136-0116-8560 | primav1022@tongji.edu.cn | 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        | 硕士    |
| <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>GPA:</b> 3.71/4.0 参与两项 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、情境可视化、非遗等</li><li>● <b>相关课程:</b> 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</li></ul>  |        |                  |       |
| 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"><li>● <b>GPA:</b> 24/30 <b>相关课程:</b> Service Design and Innovation, Product system service design studio, Design Research Planning, Shape and algorithms: computational tools and generative design, Robotic workshop</li></ul> |        |                  |       |
| 2019.09-2023.06   | 同济大学   | 媒体传达设计           | 学士    |
| <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>GPA:</b> 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</li><li>● <b>相关课程:</b> 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</li></ul>   |        |                  |       |

## 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"><li>● <b>智能设计平台:</b> 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;</li><li>● <b>品牌内容泛化:</b> 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;</li><li>● <b>FSD (安全自动驾驶能力) 模型动画:</b> 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。</li></ul>         |                    |                        |         |
| 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"><li>● <b>AR/VR科研项目:</b> 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.....</li><li>● <b>论文撰写:</b> 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;</li></ul>  |                    |                        |         |
| 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"><li>● <b>海蓝之谜Agent搭建:</b> 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</li><li>● <b>ChatGLM训练:</b> 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</li><li>● <b>欧莱雅品牌效果模型:</b> 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</li></ul> |                    |                        |         |

## 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》
- **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》
- **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。

2023.11-2024.11   **GenSitu: Creating Design Schemes for Situated Visualization with Generative AI (在投)**

《GenSitu：使用生成式 AI 创建情境可视化的设计方案》

- **Situated Vis 设计空间**：探索可视化设计边界，建立实体展览设计与数据表征设计之间的联系，结合前沿理论建立设计空间。
- **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**：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 (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》

- **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。

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