**CV信息表模板**

**五、专业活动（请尽可能描述活动中的细节，包括你的职责和成果）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 活动名称 | 时间 | 你的achievement | 你在活动中的position和responsibility |
| 1服务设计：基于网络社区的服务设计 | 2020年9月 | “筷快服务”是一个结合了“物业+线上结合线下商城+社区服务的一站式生活服务平台” 。  疫情培养了用户对线上服务的依赖，因此团队以社区为基础，集齐物业，生鲜，外卖，消毒等5种需求，设置服务站点，方便社区居民的生活。  我的achievement:  打破传统零售，传统便利店的模式，不仅包括线上和线下商场，用户可以轻松挑选等会儿下厨要用的食材，预订外卖，线上下单，配送到家。同时，设计了涵盖透明消毒窗口页面，用户可以实时追踪商品卫生信息解决了用户在疫情过后对卫生问题的担忧，还设置了小区物业系统，轻轻一点，在线缴费、报事报修、租赁咨询。 | 在项目中担任项目经理，负责提出由痛点挖掘出的创新切入点，并领导团队通过Persona·  用户旅程图·Aeiou分析·头脑风暴等设计方法找到合适的设计方案，并与社区沟通反馈。 |
| 2投影设计：互动投影的创新与实践 | c | 以房间为隐喻，将诗歌·哲学与色彩融为一体，用影像语言展现了对生命过程的思辨。从编写分镜剧本到使用建模软件制作产出，最终使用3个巨型屏幕裸眼3d的方式创造了有趣的视觉效果。  我的achievement:  采用由声、光、视频投影组成的艺术空间，充分调动观众的感官，使作品所表达的意义更加深入人心，引起共鸣，让其变成一个身临其境的体验。 | 在团队中负责使用新媒体技术创作三屏投影的视频，并使用Mad Mapper结合展览的空间场地情况将投影巧妙的投射在空间中。 |
| 3游戏设计: Unity叙事性VR游戏 | 2021年6月 | 尝试使用unity引擎，创作了一个完整的叙事性交互游戏。创作融入了自己的童年回忆和真实体验，从时空出发，通过找寻丢失的亲情的剧情，将观众带入到剧情中，结合数字媒介的使用，引起观众的共鸣。  我的achievement:  将二维动画与三维交互游戏结合，制作了一款完整的治愈版游戏。 | 在项目中担任团队队长，负责编写一套10分钟交互流程剧本，设计游戏的主要故事情节，制作3个大场景的三维模型，制作了12个主人公交互操作的编程。 |
| 4声音设计：探人体动作与交响乐之间的关联性 | 2022年5月 | 探索人体动作与交响乐之间的关联性，用动作创作韵律，用肢体语言演奏与演出，追求构建具有交响乐特征的作品。  我的achievement:  创作出的曲子是参与者用自身动作创造出的，具有个人特色并且与众不同，用随机动作创造出随机的乐曲。使用Kinect捕捉人手的位置，在Touch Designer中设计虚拟按键，每个按键对应不同的声音。人通过将手挥动到不同的位置，摄像头进行捕捉，从而触发不同的声音，最终达到编曲的效果。同时，使用全息投影的形式让观众沉浸其中,让人们不由陷入冥想，脑中浮现出音乐千变万化的模样。 | 研究助理，帮助导师整理对人体动作规律的研究资料和编写设计方案，组织组员尝试Touch Designer编程逻辑和方法，负责在TD中构建20种虚拟按键和5种声音可视化方式。 |

**六、工作经历（包括实习）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 工作单位 | 起止时间 | 职位名称 | 工作内容 |
| 哈尔滨市易初装饰设计有限公司 | 2021.01-2021.05 | 1Digital media artist  2Visual designer  3Production Assistant | 1. .提出交互概念的设计，调研市场中流行的交互方式，并根据用户需求制作方案，并提供相关案例参考。   *为一家书店设计互动屏装置，设计4款book&screen互动屏，让用户感受数字阅读，结合数字化与实体门店的情景交融，使新媒体和纸质印刷品结合。*   1. .实地勘查，实地研究用户需求，为旅游景点设计创新概念·数字雕塑·3d模型和3d演示。   *为冬奥村，提出生态营地和亲子营地的设计概念，并根据地理因素和人文因素变量为景点设计20款AR数字雕塑和3d动态演示。*  3）.提供数字媒体技术协助工作人员完成设计方案，比如帮助工作人员测试三屏投影，调整传感器的链接，或测试VR设备，同时接触行业内的新技术，如人脸识别交互等。 |