

殷子涵

中国 上海市

zihan_yin_09@163.com | (+86) 13999569850

工作语言：中/英

教育背景

伦敦国王学院 – 英国，伦敦	09/2020 – 12/2021
文化、媒体&创意产业学院	文学硕士
艺术与文化管理	
利物浦大学 – 英国，利物浦	09/2018 – 07/2020
管理学院	理学学士
经济学	

个人经历

游戏/mod/二创制作

- 加入《模拟人生》社区，为《模拟人生 4》进行 mod 制作，如场景中可交互物品/人物性格特征/人物游戏内情绪表现等；参与物品平面设计与建模以及模组中事件设计与文案撰写
- 学习相关语言与引擎知识，通过 unity 制作可运行 demo
- 通过 touchdesigner 等软件制作剪辑游戏相关音频可视化视频，以及绘制不同风格同人作品

泰特现代美术馆

01/2021 – 06/2021

英国，伦敦

- 为泰特的展览/活动进行受众研究，跨部门合作开发能够吸引多样化群体的内容
- 促进项目利益相关者和泰特内部团队之间的沟通，以确保项目按时交付
- 协助内外部团队根据展览方案推进物料制作，如室内外海报、活动视频、宣传册等
- 收集 Twitter、YouTube、Ins 等社交平台受众反馈，以优化未来的展览/活动模式
- 对沉浸式体验展览及其未来存在形式进行研究，收集来自观众和内部成员的见解，并整合为可读性文章

项目经历

苏州再一课网络科技有限公司

12/2016 – 07/2020

运营/项目管理/授课讲师

中国，苏州

[项目官网: <https://www.om-class.com>]

- 通过覆盖超过千名大学生的较大规模调查进行用户研究；根据调查数据创建用户画像并细化产品框架，协同内外部团队以创造性的方式展示产品，在四个学科领域推出了 20+ 产品
- 结合产品特点设计并上线小游戏，提高产品认知度与用户每日活跃
- 负责媒体平台运营，官方账号内容更新（如文案推送、宣传视频等），引导用户试用产品，转化率最高近 80%
- 建立用户社群，收集反馈以优化内容和交付模式，拓展线下业务，定期组织活动，稳定用户参与度与活跃性
- 分析海外项目落地可行性，合理规划未来可行的发展方向

- 通过适当的框架和工具管理团队,以确保清晰、透明、高效的沟通机制,及时检查与调整项目待办工作, 以确保产品按时交付
- 与多家公司沟通合作形成联盟以共享资源

个人技能

-
- 语言: 英语 (可作为工作语言), 韩语 (Topik2), HTML/CSS (熟悉基本架构并建立个人网站), Python (熟悉基本架构)
 - 软件: MS Word/Excel/PowerPoint: 工作期间可流畅运用 Office 系列软件处理文字、数据及项目报告等工作
Visio/Figma/Xmind: 能够使用该类软件进行流程图/原型图/思维导图设计与制作
Unity: 熟悉基本结构与操作, 有一定代码基础, 制作 demo 期间了解配置 UI/shader/effect 等方法
Photoshop: 可以进行简单的图像处理, 项目期间制作海报/腰封等物料
Blender: 熟悉操作界面, 制作 mod 过程中进行过全流程操作
Live2D: 了解基本结构与操作, 可以进行模型布点/参数绑定/物理效果及简单的动画制作
 - 兴趣: 游戏与泛二次元文化、编曲、艺术鉴赏、同人创作
 - 资质: Professional Scrum Master I & II

互联网经历

-
- 游戏经历较丰富, 涉猎多个平台游戏, 有较广泛的游戏经验
 - 游戏主要兴趣范围集中在 RPG 与模拟经营游戏。对《原神》尘歌壶进行过系统拆解, 制作《模拟人生 4》多功能/类型 mod
 - 关注国内外游戏媒体, 阅读游研社、IGN 等媒体文章
 - YouTube、Twitter、Ins 等海外平台常用用户; 熟悉米游社、HoYoLAB、B 站等内容平台