

李蕴祺

联系方式 : +86 13357193720 | 邮箱 : yungilee@126.com

居住地 : 中国 浙江 杭州

教育背景 :

卡内基梅隆大学 (Carnegie Mellon University) 美国宾夕法尼亚州匹兹堡 09/2022 – 05/2024

- ◆ 娱乐技术硕士学位 (Master of Entertainment Technology) (GPA: 3.78/4.0)

浙江大学 中国浙江省杭州市 09/2018 - 06/2022

- ◆ 工业设计学士学位 (GPA: 4.17/5.0)
- ◆ 荣誉 : 2019-2020 年度对外交流标兵、2018-2019 年度优秀学术标兵

项目经历 (部分可点击) :

[Aligher](#) | 学校项目/AR – Niantic Lightship 01/2024 – 05/2024

- ◆ 使用 Niantic Lightship 最新技术包括 VPS(virtual position system)、语义识别、地图等进行 AR 游戏开发。在项目中承担技术美术 (Shader 编写)、3D 角色美术 (建模材质)、特效设计工作, 使用 Unity 尝试在 AR 环境中获得更好的视觉效果。

[AI Wonderland](#) | 学校项目/AI 09/2023 – 12/2023

- ◆ 基于 Meshy API 生成式 AI 软件为 Alice3.0 编程学习引擎 (目标用户为中学生) 开发 3D 模型与材质生成插件。项目中深入探究提示词的类型与生成结果的关系, 并提取更为合适的提示词作为引导。
- ◆ 在项目中担任制作人、UI/UX 和部分 python API 编写, 主要任务是项目规划, 帮助导师与小组间沟通, 进行用户调研和测试, 界面设计、用户体验设计。

[Puppet Master/清影](#) | 毕业设计 02/2022 - 05/2022

- ◆ 研究中国传统皮影文化, 创新设计皮影动画应用程序。对皮影的制作与游玩做新交互设计。
- ◆ 开发实现方面: 研究了中国传统艺术风格, 并于水墨风与现代审美结合, 进行整体视觉艺术设计和皮影角色设计。使用 procreate 绘制所有界面图和人物造型。基于 Unity2D 为皮影人物造型绑定骨骼, 并使用 IK 系统控制皮影人物手部并实现摇杆控制走路、跳跃、左右手运动带动手臂运动的交互形式。使用 SwiftUI 语言做前端编程与跳转逻辑开发 iOS 平台 APP。
- ◆ 结果: GPA: 4.2

[Bingo](#) | 网页前端 12/2022

- ◆ 以 Bootstrap5.2.3 为框架, 使用 HTML、CSS、JavaScript 语言编写网页前端和界面跳转逻辑, 实现网页多设备多浏览器自适应。后将 HTML 静态网页转为 PUG 动态网页实现与后端连接实时刷新功能。

[Building Virtual World](#) | 小组形式游戏快速开发 09/2022 - 12/2022

- ◆ CMU ETC 课程项目, 制作基于 Quest2 VR/AR、3D Rudder (脚部控制器)、Cave (基于场地的互动型娱乐装置)、Kinect (微软体感设备) 等多平台游戏。以一到两周为一周期制作一个游戏, 总共制作 5 个游戏并在最后参展。
- ◆ 在五轮中四轮担任制作人角色, 帮助梳理游戏的故事逻辑、玩法, 帮助组内交流沟通并制定计划。除此以外还担任了音效音乐制作、2D 美术、UI 设计。

[Block Alive](#) | 信息产品设计 05/2021-06/2021

- ◆ Block Alive 将传统积木玩具投射到电子屏幕上, 并用配套的积木控件和积木本身操控屏幕中的形象, 以增加传统积木的可玩性。
- ◆ 参考了科罗拉多大学的控件装置论文, 研究了控件, 进行建模 (Rhino)、3D 打印并组装。利用 tensorflow 模型进行手势识别, 实现儿童与玩具的交互手势并传输给电脑。用 Unity 做了简单的游

戏界面开发，使得玩具控件可以控制屏幕上的积木交互。用 PS、AI 制作版面，拍摄并剪辑产品发布视频作为最终成果。

- ◆ 获得 2021 年中国智造大赛优秀奖

Redesign for VOVA | UI/UX 设计

10/2020-01/2021

- ◆ 结合用户数据，找到 VOVA 手机端购物软件的痛点，并结合痛点制作其交互界面和用户体验的优化方案，进行手机应用的重新设计，最终产出高保真交互流程。
- ◆ 发现 APP 可能存在的交互问题并拟出需求，联系 VOVA 的产品经理收集相关用户数据。制作用户画像、痛点分析、竞品分析、作出初版方案草图和版面。迭代用户界面与交互设计，并制作出中至高保真用户界面与交互流程。最终将设计版面进行校园展出。

《一起优诺》新手体验改进 | 服务创新设计

04/2020 – 05/2020

- ◆ 为网易雷火新出的手游《一起优诺》改进新手体验。
- ◆ 通过访谈、问卷、网络调研等用户调研方式，并结合竞品分析，利用触点图 and 用户旅程图总结并归纳出新用户在玩《一起优诺》手游时可能遇到的痛点。利用这些痛点重新撰写体验流程，并绘制传达表述准确的故事板。最后再通过用户访谈和重置用户旅程地图进行方案评估和优化。

《一起优诺》线下体验服务设计 | 服务创新设计

04/2020 – 05/2020

- ◆ 为《一起优诺》手游策划线下快闪体验服务设计，策划喜茶 × 一起优诺联名快闪店。
- ◆ 通过桌面调研和实地调研，分析奶茶、客户心理等趋势，探索各品牌奶茶线下门店并大致记录店内陈设。通过用户画像、访谈、5W1H 等工具分析找到创新点，确定快闪思路和主题。使用 PS、AI、Procreate 制作主 KV，制作用户旅程图和服务蓝图拟出最终方案。也绘制了活动相关周边等，并通过 AI 制作 2.5D 图呈现最终效果

Fish Swarms | 概念设计 | 工业设计

07/2020

- ◆ 以“鱼群算法”作为灵感出发，设计帮助处理海洋油污污染的“鱼群”系统。
- ◆ 通过网上调研近期学术论文寻找设计理论验证，与设计形成逻辑闭环，确定最终功能。设计形态草图，迭代，结合功能确定最终形态设计。利用 Rhino 建模，利用 Keyshot 进行材质渲染。最终用 PS/AI 产出版面参与大赛。
- ◆ 获得第五届全国大学生工业设计大赛优秀奖

城西银泰快闪交互体验设计 | 交互设计 | 用户体验设计 | 实体娱乐

07/2020

- ◆ 以“遗愿清单”为主题，为城西银泰新用户群体打造独特城市快闪体验。
- ◆ 通过用户调研（深度访谈）确定快闪主题，通过实地调研人流量，确定装置位置。头脑风暴确定快闪故事与逻辑，并根据故事进行装置与体验设计，最后绘制故事版与触点图并进行建模渲染。

校园经历：

- ◆ 校级组织求是潮视觉设计中心干事 (09/2018-06/2020)，参与了校园圣诞网页小游戏的设计制作等。

优势：

- ◆ 熟练使用 PS、AI 等绘图软件以及 Figma、Axure 等原型软件，熟练制作低-高保真交互原型，软件学习能力快。
- ◆ 一定程度上了解 C、C#、C++、Python、Html、CSS、Javascript 等计算机语言，有与技术开发同学合作经验。
- ◆ 参与过多次小组游戏开发，热爱制作游戏并获得成就感，了解小型游戏项目开发流程管线与游戏测试迭代流程，对游戏美术管线、技术美术、图形渲染也有一定了解。有 Unity、UE 游戏引擎使用经验。游戏小组项目组织、领导、沟通、构思过程、逻辑梳理经验丰富。
- ◆ 英语水平托福 105，美国留学两年，口语熟练。