

# 杨逸如

生日: 1999.04.19

电话: 18857741216

所在地: 浙江杭州

邮箱: yiru.yang@qq.com



## 教育背景

2021.09–2022.06

University College London

MSc Disability Design & Innovation

相关课程: Future Global Technologies for Disability and Development, Design Thinking

2017.09–2021.06

浙江大学

数字媒体技术 (本科)

相关课程: 数据结构基础、面向对象程序设计、程序设计基础/专题、数据库系统、计算机网络、图像信息处理、计算机图形学、跨媒体数据可视化、人机交互、技术创意

## 项目经历

### 基于表面肌电的人机界面与康复游戏的设计

2019.04–2020.09

- 担任组长。根据项目主题“肌电信号与康复游戏”，调研康复治疗、肌电交互技术运用的局限性，划定用户群体。建立用户画像，提出系统的特点为便捷与游戏化，与现有康复产品形成差异化；
- 咨询专业医师，从可行性、康复效果角度对方案进行调整；
- 学习Unity 3D、手势识别算法等工具，完成电脑端的系统测试原型。根据测试体验，优化系统交互与游戏玩法；建立用户档案与反馈模块。

### 儿童安全教育玩具设计

2020.03–2020.06

- 担任组长。由新闻引发对儿童安全领域的思考，分析在家用情境下安全问题发生的根本原因，了解并归纳用户画像；
- 通过市场调研，发现教育类产品的市场空缺，提出多个解决方案；使用SWOT分析法等筛选，确定产品方案为采用体验式方法的实体玩具；
- 学习并利用Arduino及电子元件设计、制作交互原型，调试以达到满意效果，并参与汇报展示。

### 基于Unity 3D的游戏开发项目

2020.02–2020.06

- 担任组长。按照职能和特长对组员进行分组；领导游戏选题和策划（背景设定、玩法、体验），设定项目整体计划，分工撰写游戏设计文档；
- 根据设计文档细化游戏设定，并拆解需求为任务；统筹项目整体进程，负责周期性目标的设定、任务的分工与反馈。本组在中期时最先实现基本游戏体验。

## 个人能力

◆ 掌握多种编程语言 C++, HTML, CSS, SQL, JavaScript, Python

◆ 掌握多种设计软件 Unity 3D, Figma, Photoshop, Maya, Marmoset, Zbrush, 墨刀

◆ 熟练掌握英语 CET-6优秀, 托福成绩100分