

张啸宇

硕士 25年应届生

出生: 1998年2月 | 微信: VicZhang9828

电话: 15855117574 | 邮箱: vic9828@outlook.com

个人作品集网站: www.viczhang9828.com



教育背景

悉尼大学 硕士学位 交互设计与电子艺术 学分绩点: 6.1/7.0 2022年11月-2025年3月

主修课程: 界面设计、设计编程、UI/UX设计、VR设计、VR游戏、交互项目设计、新媒体和游戏文化研究等。
校内职务: 担任悉尼大学研究生协会志愿者, 组织策划百人活动10+场, 锻炼了自身组织策划与管理能力。

亚太科技大学 荣誉学士学位 多媒体技术 学分绩点: 3.2/4.0 2018年11月至2021年6月

主修课程: 计算机数学、项目管理学概论、系统开发、IT项目管理、前端项目、IT战略和治理、数据分析、Python、C+、大众媒体到数字多媒体、数字图像技术、网页设计和开发、面向对象程序设计、数字音频和视频技术、数字多媒体应用技术、音频合成器技术、高级三维建模和动画、高级多媒体技术、人机交互和可用性技术。

近期项目经历

猫眼娱乐教育BG-X项目 2024年11月至2025年2月

职位: 产品视觉设计师

项目简介和职责: 项目为猫眼娱乐旗下最新立项的海外启蒙教育类产品, 面向阿拉伯语市场。个人负责从项目启动的海外用户调研、竞品分析及市场调研, 提供设计方向与定位建议。设计并完成手机端App的LOGO及IP形象的视觉与动画设计, 赋予产品独特品牌价值。参与主导产品整体UI/UX设计, 包括手机端界面及Web端AI产品的UI设计, 优化用户体验并提升界面表现力。负责与前端开发团队对接, 完成高保真视觉素材交付, 确保设计还原度; 参与产品素材和动画的Ae动效设计, 提升产品交互体验。

澳大利亚“无人监管海滩”交互设计项目-BEACH CAMP 2024年2月至2024年6月

职位: 项目设计师、UI/UX设计师、场景3D建模师、Unity VR游戏设计师、视频剪辑师

项目简介和职责: 项目客户为澳大利亚海滩救生组织“Surf Life Saving”, 此项目设计开发出面向公众的综合体手机应用程序, 旨在降低新南威尔士州无人看管的海滩的安全隐患。通过集成社区化元素和VR游戏引导, 创新性地提供实时的海滩安全信息。独立完成应用程序的所有页面交互设计和基于Unity的VR游戏制作, 确保用户界面简洁且易于导航, 提升用户体验和参与度。另外负责实体模型制作和展览布置, 以及宣传视频的剪辑。

交互展览项目-TIN SHEDS GALLERY 2023年7月至2023年11月

职位: 项目设计师, UI/UX设计师, 3D建模师, 视频剪辑和特效师, 手工模型师

项目简介和职责: 针对画廊宣传不足和人流过少的问题, 策划并执行了一系列增强用户互动的展览活动。使用高度人机交互技术, 包括可视化数据显示和互动安装, 提升访客参与度和画廊知名度。负责整个项目的视觉设计和用户体验优化, 包括交互界面设计、用户流程优化及最终高质量渲染宣传视频的制作。

THE MYSTERY OF HANZI 教育类VR游戏项目 2023年7月至2023年11月

职位: 项目设计师、场景3D建模师、Unity VR游戏设计师、VR游戏程序员、视频剪辑师

项目简介和职责: 整个游戏是基于Unity开发, 通过Oculus Quest 2运作。项目旨在通过创建沉浸式VR游戏将汉字认知的学习过程转变为有趣且吸引人的互动体验。主要用户是非普通话为母语的人士, 个人工作包含使用采访和制作问卷调查确定目标群体的需求, 设计故事版和手绘360 VR场景, 进行多次用户测试和对应游戏内容迭代, 并负责游戏整体概念设计和3D MAX场景建模, 以及unity内的代码编程等等。

游戏和混合现实设计项目 2023年7月至2023年11月

职位: 分析策划人、游戏设计人之一、UIUX设计体验师

项目简介和职责: 该项目聚焦数字游戏及其在移动和混合现实设备中的应用, 探讨和分析了新媒体技术对工作与娱乐、游戏化、虚拟和增强现实的影响, 结合新媒体研究、游戏研究和数字文化的理论框架。针对当前游戏市场和众多游戏和类型及趋势进行深度分析与批判, 并设计了教育性严肃游戏, 运用Procedural Rhetoric理论和MDA框架。此外, 针对VR、MR平台的UI/UX体验进行优化设计, 感受主流设计体验并确保功能与体验并重。通过专业分析和评测, 得到了导师的高度认可, 成绩优异。自创的游戏设计获得了用户和导师团队的好评。针对VR/MR平台的UI/UX体验项目实现了优秀的数字化展示, 展现了设计的创新性和实用性。

交互设计编程项目-Eco Bubble 2023年2月至2023年6月

职位: 产品负责人、UIUX设计师、前端工程师、代码测试和维护

项目简介和职责: 旨在通过软件开发, 提升设计和创意产业中的编程能力。项目教授了计算思维的基础知识、创意编程技能, 并且发散了创造性的创新的设计理念, 并引入了使用JavaScript和p5.js库进行交互设计原型构建的工具。关键内容包括变量、函数、控制流和算法思维, 以及个人创新的UI交互设计。作为产品负责人、UI/UX设计师、和前端工程师, 我带领团队完成交互设计原型的构建, 确定创新性的可交互艺术网站, 通过“EMERGENCE设计”的概念, 全程独立完成JavaScript、HTML和p5.js实现交互功能, 并负责代码测试和优化, 确保设计的创意性和技术可行性。项目获得导师及团队的高度评价并且获得高分, 展示了新颖的创意与功能的融合, 用户测试反馈良好。代码测试和维护保障了前端稳定运行, 各个功能正常落地, 提升了用户体验。

工作经验

上海猫眼文化娱乐有限公司 2024.11.11-2025.2.11

职位: X项目-产品视觉设计师

工作职责: 深度参与猫眼娱乐旗下最新海外教育类产品X项目, 从项目立项开始负责海外用户调研、竞品分析和海外市场调研, 为产品定位和设计奠定基础。个人深度参与负责手机端App的LOGO设计及IP形象的视觉和动画设计, 打造具有品牌辨识度的视觉符号。另外全面参与产品UI/UX设计工作, 包括手机端UI界面设计及与产品关联的Web端AI产品的UI设计, 确保多端产品的视觉一致性和高质量交付。与前端开发团队紧密协作, 负责高保真设计素材的输出及效果实现

大海星辰文化传媒有限公司 2019.12.4-2020.3.20

职位: 短视频运营

工作职责: 负责运营公司多个自媒体平台账号, 通过为公司产品拍摄和视频剪辑制作产品宣传视频并推广其中具有高度传播性的短视频, 在职期间成功打造多个百万播放量的短视频, 为公司显著提升了品牌知名度和产品用户数量。

校园经历

悉尼大学研究生协会

硕士期间

角色: 活动宣传与海报制作

职责: 主要负责社团活动的宣传和海报设计, 有效提升活动的参与率和社团的知名度。利用出色的设计能力, 创作吸引眼球的视觉材料, 增强活动的视觉冲击力和信息传达效率。

浙江大学校园大使

硕士期间

角色: 联合课程项目宣传与执行

职责: 协助悉尼大学和浙江大学联合课程项目的落地与宣传。负责撰写项目文案和视觉设计, 通过新媒体运营和校内外宣传, 成功吸引并维持高参与度。

APU留学生学生会

本科期间

角色: 副会长

职责: 负责招生和新生招待, 在任期内带领团队筹划文化节, 领导学生会开展宣传。拉取吉隆坡当地位于Sri Petaling的多个赞助商投资社团活动, 为各国学生咨询提供英文讲解。用社团盈利的资金回报赞助商和学校。

个人评价及技能

我专注于提供高质量的用户界面和用户体验设计, 具有丰富的跨文化工作背景。擅长运用现代设计工具和技术, 优化用户交互和提升产品体验。成功实施多个海外项目, 展示了出色的项目管理和组织协调能力。另外个人有优秀的创意解决问题的能力, 并具备熟练的英文书面和沟通表达能力。

熟练使用主流设计软件并结合新型AI技术

Figma, Sketch, After effect, Premiere pro, 3DMAX, Photoshop, Illustrator, Unity...

熟练掌握网页设计和前端编程语言

Html5, CSS, JavaScript, P5.js, C#, SQL server, Python...

具备优秀的沟通表达能力和学习能力

抗压能力强, 有突出的项目策划与执行能力, 具备很强的独立自主学习能力的