PERSONNEL FILE /

王钰欣



政治面貌：共产党员　　出生年月：2003年6月　　所在地：上海

15066290491　　wangyuxinqd2025@163.com　　Cecilia_cici68

01 教育背景　EDUCATION

格拉斯哥大学（University of Glasgow）｜QS 79｜硕士　2025.9～2026.11

格拉斯哥艺术学院（Glasgow School of Art） · 设计创新与交互设计（MDes Design Innovation and Interaction Design）

研究方向涵盖以用户为中心的设计、设计研究、交互体验与创新设计方法，具有跨学科项目研究及设计实践经验。

青岛大学｜本科　2021.09～2025.06

工业设计 · 机电工程学院

专业排名前1%；本科期间获得一等奖学金3次、二等奖学金4次。获优秀毕业生、校级优秀学生、优秀学生干部、优秀团员及优秀团干部等荣誉。

02 专业技能　SKILLS

UI与视觉设计： Figma、Photoshop、Illustrator、Affinity 等，具备界面设计、平面视觉及数字设计素材制作能力。

建模与产品表现： Rhino、Blender、SolidWorks、KeyShot、AutoCAD，具备三维建模、结构表达、场景搭建及效果图渲染经验。

AI辅助设计： 具有使用 Nano Banana、GPT Image、Lovart 等生成式AI工具开展概念探索、素材生成与方案迭代的实践经验。

设计研究与方法： 具备实地调研、用户访谈、案例研究、用户画像、用户旅程、服务流程设计及原型迭代经验，能够结合研究发现推进设计方案。

技能证书： 普通话二级甲等、PTE 71分（=雅思7.0）、英语六级（CET-6）

03 实习经历　INTERNSHIP EXPERIENCE

三维视效与体验 · 亚速尔（上海）广告传媒有限公司　2023.06–2023.09

实地调研与需求分析： 随项目团队前往美标卫浴线下实体门店及未公开新品展示空间开展实地考察，调研产品陈列、空间布局、产品功能及实际应用场景，为后续设计方案提供参考依据。

甲方沟通与方案迭代： 参与甲方团队线下会议及项目讨论，了解品牌定位、产品特征与展示目标，结合调研信息及甲方反馈，参与设计需求梳理与方案调整。

三维场景与视觉设计： 负责美标卫浴龙头系列产品展示场景的三维建模与效果图渲染，结合产品结构、材质及使用环境优化场景布局与视觉表现，并参与产品宣传视频制作。

产品标准手册设计： 参与美标卫浴龙头系列产品标准手册制作，围绕产品展示需求整理视觉素材，完成产品效果图及相关内容的编排与呈现，支持系列产品资料的规范化展示。

电商活动视觉设计： 参与京东家电营销活动项目，根据活动主题及产品展示要求，完成宣传场景三维建模、视觉构图及效果图渲染，支持电商宣传物料交付。

04 项目经历　PROJECT EXPERIENCES

Findhorn 海藻茶循环交互系统设计｜用户研究与服务创新　2025.10～2026.01

格拉斯哥艺术学院 × 苏格兰 Findhorn 社区合作项目 / 团队项目 · 项目负责人

实地调研与利益相关者访谈： 围绕当地生态保护、资源利用与经济发展问题开展社区实地研究，访谈居民、餐饮经营者及厨师，结合桌面调研与案例分析，理解当地资源条件、商业环境及不同利益相关者的需求。

需求分析与机会识别： 通过用户画像、案例研究与社区资源梳理，分析当地特色资源的利用潜力，识别海藻资源创新应用及可持续消费体验的设计机会，提出以海藻茶为核心的产品与服务概念。

用户旅程与服务体验设计： 基于目标用户消费行为及实际场地考察，设计涵盖顾客吸引、产品认知、试饮购买、包装回收与资源再利用的完整用户旅程，并结合选址及空间动线规划优化线下服务流程。

实验验证与方案迭代： 围绕海藻纸和可回收包装开展材料实验，通过配方测试与方案调整验证材料制作的可行性，将实验发现应用于包装设计及循环服务系统的完善。

Forres Future Gazette 2050｜AI辅助地方文化与数字体验设计

2026.05～2026.08

格拉斯哥艺术学院 × 苏格兰当地 Rural Lab 合作研究项目　用户研究 / 地方文化研究 / UX设计 · 个人项目

围绕实地研究与多源信息收集： 与当地 Rural Lab 合作，以苏格兰 Forres 小镇为研究对象，通过实地观察、社区访谈、地方档案研究及桌面调研，收集历史文化、社区活动与居民日常生活等资料，构建地方文化证据库。

用户需求与行为洞察： 围绕国际新访客、本地文化爱好者及社区参与者等不同受众，梳理其地方信息获取需求与使用情境，通过用户画像及用户旅程分析，识别地方信息分散、文化理解门槛及现有AI信息呈现的局限。

AI对比实验与研究分析： 设计不同信息输入条件下的AI内容生成对比测试，比较通用AI与本地证据辅助AI在地方文化表述中的差异，归纳信息遗漏、内容泛化、刻板化与来源透明度等问题，为信息组织及设计方案提供研究依据。

洞察转化与体验设计： 将研究结果转化为数字地方志的信息架构与内容策略，使用Figma设计页面视觉及交互体验，制作结合实体出版物与网页翻页交互的Gazette原型，探索地方文化信息的可理解性与参与式传播方式。

TASA-ICoD国际设计工作坊｜未来概念探索设计合作

2024.08–2024.09

清华青岛艺术与科学创新研究院 × 国际设计联合会（ICoD） / 团队项目 · 国际团队（中韩）组长

未来情境研究： 围绕“黑色2050”未来社会情境，通过文献调研、趋势分析与场景模拟，研究资源利用、社会结构及环境变化带来的潜在社会问题，参与确定面部可穿戴设备的设计方向。

人体工学使用分析： 研究不同个体的头部及面部尺寸、结构特征与活动方式，将佩戴适配性及使用舒适度等因素纳入产品结构设计。

原型测试迭代： 参与三维建模及实体原型制作，基于不同的面部特征开展佩戴测试，根据实际适配情况调整模型结构与设计方案。

跨文化团队管理： 担任国际团队组长，负责研究及设计任务分配、进度协调和团队沟通，组织多轮方案讨论与阶段评审，推动跨学科团队完成设计成果汇报。

Cardinal 独立游戏设计项目｜游戏UI设计

2026.03

Moray Game Jam / 团队项目 · UI与游戏美术相关设计

在48小时内围绕“位置”为主题，参与开发了类“幸运房东”放置玩法的肉鸽卡组构建游戏DEMO。
确定了手绘涂鸦风格美术风格，将UI组件转化为桌面上的手绘物品
完成了战斗、地图、事件、商店等界面的UI原型设计和绘制
完成了15+卡牌和3个BOSS的动画绘制

05 竞赛奖项　COMPETITION AWARDS

全国大学生创新创业训练计划｜省级立项共2项｜项目负责人

2023.10～2024.5

乡村旅游背景下沂蒙红色文化记忆线上线下融合展示设计研究：围绕地方文化传播与乡村旅游场景，探索文化内容整合、线上线下展示及交互体验设计。

智慧绿色农业背景下针对葡萄种植的农用无人车系统设计： 聚焦智慧农业应用场景，研究葡萄种植过程中的生产需求，探索农用无人车的产品功能与系统设计方向。

国际大学生旅游文创设计大赛｜银奖共2项

2022.11

中国大学生计算机设计大赛｜二等奖

2022.7

全国大学生工业设计大赛｜三等奖

2024.9

06 自我评价　SELF-ASSESSMENT

具备工业设计与交互设计复合专业背景，拥有扎实的设计研究、用户需求分析及视觉表达能力。具备从实地调研、用户访谈、需求洞察到交互体验设计、原型制作与迭代验证的完整项目实践经验，能够将研究发现转化为具体设计方案。熟练运用Figma、Adobe系列及三维设计工具，积极探索AI技术在设计流程中的创新应用。曾担任国际设计团队组长，具备良好的跨文化沟通、团队协作与项目推进能力；拥有商业设计实习经验，能够兼顾用户需求、设计可行性与实际交付。