

邬君毅

娱乐设计师（上海/深圳）

✉

邮箱

jeenwu1015@gmail.com

☎

电话

(+86) 181 1756 9295

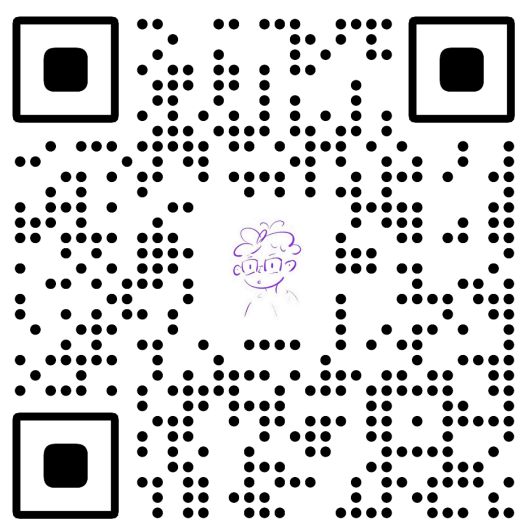
📍

地址

上海/深圳

个人网站

<https://wujunyi.framer.website/>



参展与获奖

- ArsElectronica林茨国际电子艺术节参展
- 北京独立游戏only展参展（2件）
- 第三届“元创未来”元宇宙设计创意大赛——非凡创翼基金(10000元奖金，前0.8%)
- MuseDesign金奖、银奖
- WorldRemix XR Hackathon第三名
- “国青杯”高校艺术设计作品展学生组一等奖
- 全国大学生科技美术设计创新作品大赛三等奖
- 设计作品投放于上海博物馆

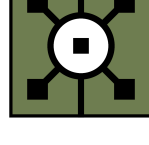
专业技能

 **Unity**
游戏制作、装置制作

 **Figma**
平面制作

 **Blender**
模型制作

 **Arduino**
硬件编程、装置制作

 **Touchdesigner**
电子艺术、装置制作

 **Davinci**
视频剪辑

自我评价

学习速度快：能在不同类型项目、不同工种中迅速学习成长，负责某一板块，做出成果。

娱乐内容涉猎广泛：游戏、沉浸式戏剧、电影、漫画、主题公园都是我的灵感来源与素材库，帮助我创作设计方案与产品方案。

熟练掌握多种工具：能将多种技术与工具运用于工作中，提升工作效率与质量，能单独负责综合项目。

外语交流：能用英语与外国人交流开会，曾前往奥地利参加世界艺术展，向各国游客与艺术家介绍作品并交流。并与芬兰公司开会。

实习经历

2025.12 - 2026.3

📍 深圳



Supercell合作部
游戏策划、运营
腾讯

2024.7 - 2024.9

📍 上海



造梦局
沉浸式体验设计师
NeXT SCENE

2023.8 - 2023.9

📍 上海



互娱事业部
Unity Cinematic Creator
网易游戏

- 《皇室战争》策划：
- 根据数据分析活跃下滑原因，并针对机制和商业化进行解决，版本上线首日流水上涨17%
 - 设计5月赛季玩法
 - “疯皇大乱斗”与“年兽大作战”玩法的Buff设计
- 《皇室战争》商业化：
- 跟据用户画像，分析付费动机与商业化收入，设计针对性礼包
- 《皇室战争》运营（公众号、抖音、B站）：
- 根据用户群体喜好，发布抽象整活内容，公众号平均阅读3w+
 - 结合游戏十周年时间节点，策划发布《十年皇室记忆》栏目，公众号总阅读6w+
 - 1月份涨粉数据同比上升580%

- 《梦境空港：地球档案》VR飞行体验项目：
- 使用AI设计故事设定,角色形象、建模、线下员工SOP、飞行路线与飞行体验设计，随后真人修改。
- 全息相册内容研发：
- 尝试不同技术路线生成、处理全息相册内容,例如AI、建模等，并整理成开发文档。

- 《Cygnus Enterprise》
- **过场设计与制作：**参与从剧情到最终制作的整个过程。根据游戏剧情和需求，设计镜头、节奏、灯光、场景、服化道、表演、特效，在Unity中使用timeline制作过场动画。

教育经历



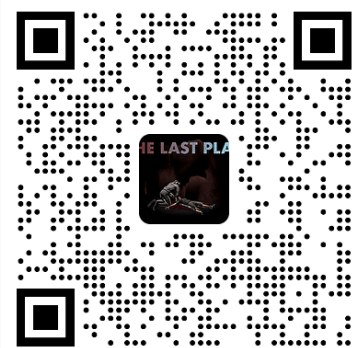
上海科技大学（双一流）（专业排名第11名）

工业设计（娱乐设计方向）| 本科

主修课程：游戏设计基础、游戏化创意机制研究、游戏化综合设计、计算机编程，互动叙事：构境式游戏设计，交互设计综合运用、场景设计、跨媒介、剧本创作、沉浸式戏剧、平面设计等

2022.9-至今

项目经历



[🔗](#) **THE LAST PLAY | 电子艺术、XR游戏 | ArsElectronica林茨国际电子艺术节、北京独立游戏only展、“未来之城”漕河泾元宇宙街区创新试验场——闪耀之星基金、MuseDesign银奖、国青杯高校艺术设计作品一等奖**

- **负责部分：**系统策划、调研、概念设计、剧本、XR游戏设计与开发、音效、音乐、实体空间搭建。
- 一款以虚拟死亡为主题的XR互动游戏（Quest3），将线下实体空间与VR、AR结合。内容围绕因脑机技术发展可能带来的脑机“死亡体验”。



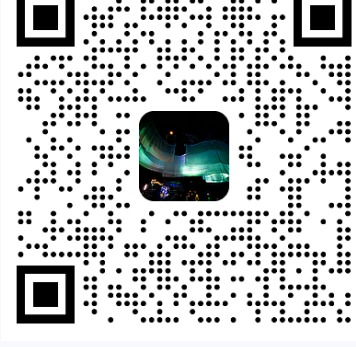
[🔗](#) **Cygnus Enterprises | PC游戏 | steam上架，百万销量收入，6000+关注**

- **负责部分：**5段过场动画的分镜设计，参与其中部分场景搭建与动画制作
- 一款结合动作射击与基地经营的科幻冒险游戏。玩家扮演外星承包商，在未知星球上修复并经营基地，同时探索环境、采集资源、击退敌对生物并解锁科技。



[🔗](#) **DDA 次元探测局 | 手机体感游戏 | 北京独立游戏only展**

- **负责部分：**独立开发，负责游戏所有设计、概念设计、剧本、开发(Unity)、美术、音效、音乐、旁白、宣发
- 一款围绕“现实中的不可见敌人”的空间探索游戏，打破传统手游对屏幕与虚拟场景的依赖，强调玩家在真实物理空间中的移动、转身与探测体验。



[🔗](#) **极光航线 | 大型游戏化科普展陈 | MuseDesign金奖，计划于上海天文馆展出**

- **负责部分：**系统策划、调研、展陈设计、游戏装置设计与开发、剧情、角色设计、科普展签设计、Touchdesigner内容制作、MadMapping
- 一款融合科学技术与图绘叙事的游戏装置展陈，旨在创造游戏化的极光探索体验，向公众解释北极光的形成与变化，并通过互动增强参与者的知识与情感连接。



[🔗](#) **Where is the arm going????!! | VR游戏 | World Remix XR Hackthon 上海站第三名，已吸引歌尔产业基金关注，受邀提供 Early Access 版本**

- **负责部分：**游戏核心玩法设计、系统设计、游戏开发、音效、概念设计
- 一款通过拆卸身体部位，并远程体感操纵断肢进行解密的VR游戏（Quest、PICO）