

刘君怡

JUNYI LIU

上海 · 伦敦
+44 7721 725002
liu15800767840@gmail.com

体验设计师 · 游戏玩法策划 · 产品设计

个人简介

跨学科体验设计师，皇家艺术学院信息体验设计硕士。拥有AI出海互动产品、消费品牌商业设计及国际艺术项目经验。曾参与面向欧美市场的AI乙女游戏玩法设计；商业设计产品单个SKU销量超过5,000件；艺术项目获1883 Magazine、JustArt Collective及中英媒体报道，并在伦敦多个艺术空间展出。

教育背景

皇家艺术学院 Royal College of Art

信息体验设计硕士 MA Information Experience Design · 伦敦 | 2025–2026

- 研究方向涵盖互动叙事、参与式装置、游戏机制、身体感知与空间体验。
- 担任IED学生代表及EDI代表，参与课程沟通、学生反馈与跨文化协作。

上海应用技术大学

装饰产品设计学士 · 上海 | 2020–2024

- 接受产品设计、材料、结构、视觉表达与制造流程训练。

工作经历

PATCHX TECHNOLOGY

核心玩法策划 / 体验设计实习生 · 上海 | 2026–至今

- 担任面向欧美市场的AI乙女游戏核心玩法策划，参与产品定位、玩法框架、叙事节奏、交互流程及用户体验设计。
- 提出并推进“互动探索式短剧”玩法，将短剧叙事与环境调查、线索发现、角色互动及第一人称操作结合，增强玩家主动参与感与剧情沉浸感。
- 研究欧美成年女性用户的审美、情感需求与互动习惯，调整角色视觉、叙事钩子、界面语言及付费内容呈现。
- 使用Figma及AIGC工具制作用户流程、玩法原型、界面方案、分镜与视觉提案，并协同产品、视觉、内容及开发团队推进Demo迭代。

CHOIZ BEAUTY

产品与视觉设计师 · 上海 | 2025

- 参与彩妆产品概念、包装、视觉系统及营销内容设计；多款眼影产品商业落地，单个SKU销量均超过5,000件。
- 负责产品表面图案、包装结构、配色、陈列视觉及宣传素材设计，配合完成打样、调整与量产。
- 在品牌表达、生产限制、材料工艺与市场需求之间协调方案，并参与社交媒体视觉内容设计。

01

BETWEEN

AI等待时间微交互插件 | 2026

- 针对AI等待时间设计的轻量化浏览器插件，将生成过程中的碎片时间转化为短暂的身体活动、注意力恢复与认知休息。
- 从ADHD用户等待回复时容易分心、切换页面和注意力碎片化的问题出发，建立自动触发的微交互系统。
- 独立完成产品定位、用户场景、功能结构、交互流程、内容库及视觉语言设计。

02

MOUTH ORDER 《口令权》

参与式空间装置 / 现场表演 • 皇家艺术学院 | 2026

- 从家庭餐桌中的服从、羞耻、亲密与控制出发，研究嘴巴如何成为自我与他者争夺主体性的战场。
- 在伦敦The Handbag Factory开幕活动中完成现场表演，并获1883 Magazine专题报道。

03

LPED

UX/UI推想性社交平台设计 | 2025

- 研究国际学生及跨文化迁移者在陌生环境中的身份认同、孤独感与社交障碍。
- 将研究转化为网页与移动端体验，以视觉导航、社区互助等轻量互动降低陌生环境中的交流门槛。
- 负责产品概念、信息架构、用户流程、界面系统及高保真原型设计。

04

COZY SPACE

跨学科公共空间研究项目 • 皇家艺术学院 | 2026

- 以伦敦Battersea Power Station为研究场域，探讨商业空间如何影响公众停留、休息及使用城市空间的权利。
- 参与实地调研、空间扫描、用户观察及跨学科团队讨论。
- 提出“Stay Permit”推想性干预，通过许可制度揭示高端商业环境中隐性的空间治理与排斥机制。

05

WHAT MAKES A HERO?

工作坊设计与引导 • 伦敦 | 2026

- 将足球与超级英雄文化结合，邀请儿童通过故事创作与偶戏制作重新定义“英雄”。
- 针对英雄叙事与足球明星中的男性主导倾向，设计多元、开放且无标准答案的参与框架。
- 通过绘画、简单结构制作与材料选择提供多种表达入口，并负责概念、流程、材料及现场引导。

展览与视觉设计

THE WAND IN HAND

参展艺术家 / 现场表演者 • The Handbag Factory, 伦敦 | 2026

- 展出并现场表演《Mouth Order》；与来自七个国家的艺术家共同讨论权力、记忆、身体与日常行为。
- 项目及现场表演获1883 Magazine专题介绍。

THE HINGE AND THE KNIFE

参展艺术家 / 展览视觉设计 • Corner 7, 伦敦 | 2026

- 负责展览核心视觉、传播物料及整体视觉语言设计。

REALITY OVERDRIVE

展览视觉设计师 • 伦敦 | 2026

- 参与展览视觉定位与宣传内容设计，配合策展及展览团队完成视觉方案迭代与落地。

其他展览

伦敦 • 2026

BBC Television Centre / White City文化街区 • Safehouse 1 • The Handbag Factory • Corner 7

媒体报道

SELECTED PRESS

1883 Magazine • JustArt Collective Newspaper • 《中国青年报》

- 1883 Magazine专题《The Wand in Hand: Power, in Its Smallest Forms》介绍《Mouth Order》的创作概念及开幕现场表演。
- 作品获得中英媒体关注，并持续在伦敦多个艺术与文化空间展出。

专业技能

产品与体验

用户研究 • 用户画像 • 用户旅程 • 信息架构 • 交互流程
• UX/UI • 高保真原型

游戏与叙事

玩法设计 • 互动叙事 • 环境叙事 • QTE • 体验原型 • 分镜与视觉提案

空间与视觉

品牌与包装 • 展览视觉 • 空间叙事 • 工作坊 • 参与式体验

工具

Figma • Adobe Photoshop / Illustrator / InDesign /
Premiere Pro / After Effects • Blender • Unity • Rhino
• KeyShot • AIGC工作流

语言

中文（母语） • 英语（学术、设计协作及国际项目沟通）