

王奕嘉 (Yijia Wang)

数字产品与交互体验设计师 - 多媒体交互开发者 - HCI / XR 产品开发者



- 男
- 24岁
- 研究生
- 未婚
- 普通公民
- 应届生
- 18986227902
- 3349388403@qq.com
- 学校：澳大利亚国立大学
- 毕业时间：2026.07
- 学位：Master of Computing (Advanced)

求职意向

交互设计师 / UX设计师 / 多媒体交互开发 / Unity XR交互设计 不限 薪资面议 毕业到岗

实习与项目经历

- 2023.09- 2024.04** 字节跳动 - 北京 交互设计师实习
 - 参与公司数据中心云平台 PC 端界面与交互设计，将业务需求转化为清晰的信息架构、页面布局和操作流程。
 - 负责后台系统相关页面、图标和视觉元素设计，支持平台模块的一致性体验与设计规范落地。
 - 与产品经理和开发团队协作完成设计交付、效果跟进和迭代优化，提升 B 端平台界面的可用性和开发对接效率。
 - 参与抖音相关云服务后台系统设计，积累 B 端产品、云平台 and 复杂业务系统的交互设计经验。
- 2025.06 - 2026.06** 澳大利亚国立大学- 堪培拉 研究人员
 - 主导 Human-Centred Creative Computing / XR 交互研究项目，基于 Unity、Meta Quest 和手势交互，开发“将日常物体转化为 AR 音乐界面/乐器”的交互原型。
 - 设计并实现对象绑定 UI、空间锚点、手势输入、视觉反馈与实时声音控制等核心交互流程，提升系统的可理解性、可控性与现场演示稳定性。
 - 设计用户研究材料，包括任务流程、问卷、访谈问题与观察记录，并分析用户反馈以优化交互清晰度、学习成本、可靠性与信任感。
 - 将 HCI 研究、XR 原型开发和用户评估结合，形成从设计目标、系统实现到用户验证的完整项目闭环。
- 2025.08 - 至今** 墨尔本东郊专业清洁 - 墨尔本 联合创始人 / 全栈开发工程师
 - 主导从 0 到 1 搭建云端清洁报价平台，围绕“拍照提交需求、无需上门估价”的业务场景，完成产品设计、前端开发与 AWS 部署上线。
 - 设计并落地核心用户流程，包括多步骤报价表单、服务选择、图片上传、用户仪表盘、商家入驻与派单流程，提升客户提交需求和团队处理订单的效率。
 - 集成用户认证、云存储、后端 API 与数据流，支持报价请求自动分发至可接单清洁团队，并根据真实业务流程持续迭代界面与功能。
 - 在小团队环境中同时承担产品规划、交互设计、前端实现、上线维护与业务沟通工作，具备独立推动数字产品落地的能力。
- 2025.02 - 2025.08** FD Global Connection - 堪培拉 项目顾问 / 产品经理
 - 作为团队负责人，推进从问题定义、市场研究、竞品分析、用户洞察到方案建议和客户汇报的完整项目流程。

- 面向在线学习与国际教育相关业务场景，分析用户需求、社交媒体表现和市场定位，形成可执行的产品优化建议与内容增长策略。
- 负责组织团队分工、项目进度、资料整理和对外展示，提升交付物的结构清晰度、商业可读性和客户决策效率。
- 与客户和团队成员持续沟通，根据反馈迭代方案，推动项目从概念建议走向可落地的行动计划。

2022.06 - 2023.06

莫纳什大学 - 墨尔本

多媒体交互开发者

- 带领 4 人团队完成 Unity 沉浸式互动体验项目，从概念设定、交互流程、3D 场景、玩法机制到最终展示全流程推进。
- 负责 3D 环境设计、空间叙事、用户体验目标、音视频呈现和交互逻辑设计，形成可体验、可演示的数字互动作品。
- 使用 Trello、Miro、Jira 管理项目流程，并结合用户反馈进行迭代优化；项目成果被 Monash IT / SensiLab 收藏并展示。

2022.08 - 2023.07

新智慧 AI 养老训练营 - 武汉

项目负责人 / 产品开发者

- 参与 AI 养老创新项目，围绕老年用户的居家养老、服务体验和数字化支持需求，进行用户需求分析与产品概念设计。
- 结合 AIGC 工具、服务设计和前后端产品思维，提出面向老年群体的智能化服务方案，并完成项目展示与方案汇报。
- 在 5 人团队中协作完成调研、原型设计、商业化思考与英文展示，积累 AI 产品、用户体验与服务创新项目经验。

2020.11 - 2021.06

北京工业大学耿丹学院 - 北京

项目负责人 / 3D Mapping 设计师

- 参与端午主题 3D 投影与灯光映射表演项目，负责部分 3D 场景、视觉片段、材质、灯光变化与动态节奏设计。
- 使用 Cinema 4D、Substance Painter 等工具完成视觉资产制作与最终渲染输出。
- 与导师及 10-15 人制作团队协作，参与项目沟通、展示准备和现场播放支持，最终完成面向公众的投影艺术展示。

教育背景

2024.07 - 2026.07

澳大利亚 堪培拉 澳大利亚国立大学

计算机硕士高级 - 人机计算 - 研究生

- 研究方向：人机交互、XR交互、创意计算、用户研究与交互系统评估。
- 主修方向：人机交互、机器学习、深度学习、数据整理、软件开发、电脑音乐等。
- 毕业研究聚焦于 AR 音乐交互系统，结合 Unity / Meta Quest 原型开发、用户研究和 HCI 评估方法，探索日常物体在 AR 中转化为交互式乐器的可能性。

2020.07 - 2023.12

澳大利亚 墨尔本 莫纳什大学

信息技术 - 游戏与交互媒体 - 本科

- 主修方向：交互媒体、游戏开发、VR/AR 开发、网站开发、数据库、系统开发、3D 角色与环境设计、声音设计等。
- 在校期间参与多个 Unity、3D 环境、交互媒体与团队开发项目，具备从创意概念到可运行原型的综合实践能力。
- 曾任 MSA (Monash Student Association) 学生会推广大使。

语言与工作技能

交互设计 / 产品设计

Figma、用户流程设计、信息架构、线框图、交互原型、设计系统、可用性测试、问卷设计、访谈分析、HCI 用户研究
全栈编程

JavaScript、HTML/CSS、Java、Python、C#、C++、Git、API 对接、认证、云存储、AWS 部署、数据整理与分析

Unity / XR / 多媒体交互

Unity、Meta Quest、AR/VR 开发、空间 UI、手势交互、沉浸式环境、实时交互系统、声音映射、互动装置原型

3D / 视觉 / 电脑音乐开发工具

Maya、Cinema 4D、3ds Max、Substance Painter、Photoshop、DaVinci Resolve、Reaper、Pure Data、FMOD

协作与项目管理

Miro、Jira、Trello、设计交付、客户沟通、三语沟通与汇报、跨职能协作、团队协作与项目管理等

语言：

- 中文 - 母语
- 英语 - PTE Academic 90 - 测试时间：2026
- 日语 - N1 - 测试时间：2021

作品集

作品集链接：<https://yijiawang.io>

自我评价

我是一名以用户体验与产品落地为导向的多媒体与数字交互从业者，具备交互设计、产品规划、前端实现、XR 原型开发与用户研究的复合背景。能够独立完成 App/Web 产品从需求梳理、信息架构、交互原型、视觉设计、开发对接到上线迭代的完整流程，并能兼顾品牌呈现、内容创作与多媒体体验设计。对互联网产品、AI 工具、沉浸式交互和数字体验趋势保持持续关注，擅长将抽象需求转化为清晰的用户流程、可执行方案和可落地交付物。

同时，我具备较强的技术实现与工程协作能力，熟悉全栈系统开发、API 对接、云端部署、数据管理和基础数据处理流程，能够理解研发流程与技术边界，并与产品、设计和工程团队高效沟通，推动设计方案高质量落地。除传统 App/Web 产品外，我也拥有 Unity、游戏开发、沉浸式互动、AR/VR、3D Mapping 和实时交互系统等项目经验，能够将交互机制、空间叙事、视觉反馈与用户体验结合，打造更具参与感和表现力的数字互动体验。

目前，我正在参与澳大利亚墨尔本本地小企业 Eastern Suburbs Clean 的系统开发工作，主要负责产品设计、系统实现、平台上线、后续迭代与推广，帮助本地业务完成数字化落地。同时，我刚在澳大利亚国立大学完成 Human-Centred Computing / XR 交互研究项目，围绕“将日常物体转化为 AR 交互乐器”的方向，完成 Unity + Meta Quest 原型开发、交互流程设计、用户研究、系统评估与论文写作，形成了从研究问题、系统设计、原型实现到用户验证的完整项目成果，并进一步强化了我在 HCI、XR、创意技术和用户体验评估方向的综合能力。

工作中，我认真负责、执行力强，具备良好的学习能力、沟通能力和团队协作意识，能够在跨文化、跨职能团队中快速理解问题、协调目标并推动项目进展。希望未来在数字产品、交互体验、多媒体技术、XR/AI 创新或用户体验设计方向持续发展，将设计思维、技术能力和用户研究方法结合，创造更清晰、可用且有吸引力的数字体验。