周琳



电话/微信 +86 13717849223　邮箱 rachaelzhou2020@sina.com
个人网页 www.linzhouchn.com

自我描述

3年+ XR产品策划经验，参与多个VR游戏/大空间、MR及沉浸式互动项目，负责产品方案设计、交互设计、需求文档编写及项目落地。熟悉Unity、Unreal Engine开发流程，具备从创意构思到产品原型验证的实践经验。持续探索AI在3D内容生成及产品设计中的应用，搭建基于Agent Workflow、OpenCode、UE5.8 MCP及大语言模型的AI工作流，验证AI辅助VR/MR产品原型设计流程。

教育背景

伦敦艺术大学 艺术学硕士 Distinction/2021.10 -2022.12

专业 虚拟现实 Virtual Reality

课程内容 虚拟现实 VR | 增强现实 AR | 360 度视频 | Unity| C# | Oculus Quest 2 | 沉浸体验

北京电影学院 艺术学学士/2016.09 -2020.07

专业 影视技术系 影视摄影与制作 数字电影技术

主修课程 电影虚拟化制作 | 数字影院技术 | 计算机 C++程序设计 | 数字特效技术 | 3D 电影制作

工作经历

2026.04 -至今

蓝色宇宙数字科技有限公司 — 内容策划经理

搭建并验证基于Agent Workflow、OpenCode、UE5.8 MCP及大语言模型的AI工作流，
探索AI辅助VR/MR产品原型设计流程。

《南岛奇航》-VR大空间游戏

- 以 **南岛语族** 起源于中国东南沿海为叙事核心的 **VR大空间科普娱乐项目**

产品方案设计与前期汇报

负责项目产品方案设计，围绕南岛语族文化完成叙事内容规划、角色设定及体验流程设计；
制作项目汇报方案，与馆方及顾问专家沟通需求，持续完善项目定位及内容方向。

交互方案设计与叙事融合

设计项目交互方案，将交互机制与叙事节点结合，优化用户体验流程，使交互行为自然推动剧情发展。

大空间路线规划

负责VR大空间动线规划，结合叙事节奏与交互节点设计玩家移动路径及驻足点，兼顾体验流畅性、安全性与叙事连贯性。

美术场景与道具需求对接

概设阶段参与场景及道具需求设计，协调虚拟内容与实际场地关系，对接美术及顾问团队，推动方案落地。

Layout搭建与程序需求文档

使用Unreal Engine Sequence完成项目白盒Layout搭建、空间结构及角色动线设计；

编写程序需求文档，对接研发团队推进功能开发及产品落地。

展览内容撰写

负责项目展板文案及配套视频脚本撰写。

《长征记忆·到延安去》-VR大空间叙事交互

- 延安**“科技+红色文旅”**融合发展的重点项目

节奏调整与落地支持

基于UE引擎梳理全片叙事节奏，通过Sequence调整关键事件触发时机与镜头运动，提出修改方案并推动团队执行，确保最终上线质量。

2025.12-2026.04

蓝色宇宙数字科技有限公司 — 合作策划（外部合作，非正式入职）

《东坡的时光家宴》-MR + VR 坐式叙事交互

- 在 **深圳文博会四川展厅** 亮相并成为展区人气焦点

《小萝卜头的梦》-VR 坐式叙事

- 2026 **金梦貘**虚拟现实电影荣誉盛典 **“年度最佳叙事表达作品”**
- 入围 **香港紫荆花国际电影节**
- 获央视**《新闻联播》**专题报道提名表扬，被定位为重庆红色文化数字化 **创新标杆项目**

角色体验设计与叙事框架

基于人物历史背景设计角色体验及叙事框架，提炼角色特征并转化为互动体验节点；

使用UE Sequence完成角色行为、镜头及体验流程设计。

Layout搭建与互动设计

根据剧情节点设计交互方案，使用UE Sequence完成场景Layout、角色动线及镜头编排，优化第一人称沉浸式观影体验。

跨部门沟通与落地

独立撰写程序需求文档，对接程序、美术、外包、导演等相关团队，推动项目按期落地。

2024.11-2025.10

北京元界坊科技有限公司 — 策划

《中国诗词盛会》-MR+VR大空间叙事交互

- 全球首个融合MR/VR 技术的 **诗词主题沉浸式互动体验项目**

产品方案设计

负责VR大空间、VR游戏、MR及360视频项目产品方案设计，
完成创意构思、体验流程、用户旅程及交互设计，为项目整体体验提供方案支持。

客户关系与需求落地

作为项目核心接口，深度对接甲方，精准把握客户需求，
并将其转化为清晰的产品设计文档与开发任务，推动需求有效落地。

全流程项目管控

制定详细项目计划，管控时间、成本与质量风险，
协调设计、开发与美术团队协作，驱动项目从0到1的成功交付。

多媒体内容制作管理

统筹管理项目的多种内容生产，
包括指导AI生图（Stable Diffusion 和 Midjourney）的方向与质量，
监制360视频的录制与后期，确保所有资产符合项目整体创意要求。

2023.05 -2024.07

VEER 北京为快科技有限公司 — 游戏策划

《华夏漫游之北京中轴线》-VR大空间叙事交互

- 参与联合国教科文组织第46届世界遗产大会，助力 **北京中轴线申遗工作**
- 全球数字经济大会 **首批互联网3.0标杆应用场景**
- 全球数字经济大会 **第八项成果**
- 文化和旅游部国际交流与合作局 **2024精品推荐项目**

《奇遇山海经》- VR大空间叙事交互

- 2024年中国金鸡百花电影节 **金鸡VR影展 “最佳技术创新”**

项目整体策划与动线设计

主导整个项目的策划工作，包括体验流程、交互框架与空间叙事结构搭建；
设计玩家在大空间中的游览动线与视点引导，通过Unity Timeline程序化控制玩家视点移动、场景变换与视觉元素的出场时序，实现张弛有度的情绪引导。

交互配置与程序需求

独立撰写交互程序需求文档，完成各类交互信号与功能的引擎内配置;
撰写大空间底层开发需求，包括空间定位逻辑、玩家移动边界、安全区域划分等基础框架。

跨部门协作与需求对接

与美术团队对接视觉需求，与甲方对接内容需求，协调程序团队推进功能落地，确保在技术稳定基础上完整传递设计意图；
基于叙事节奏与体验流程的视角，为甲方提供了大量内容优化建议。

《灵笼VR》-VR叙事交互游戏

- 2023年中国金鸡百花电影节 **金鸡VR影展 “年度互动体验荣誉”**

任务流程与叙事节奏

在Unity引擎中执行策划案，负责分集剧情的叙事节奏梳理与调整，配合导演意图确保叙事张力与沉浸感的平衡。编辑Timeline剧情动画，配置状态机切换逻辑，确保剧情节点之间的衔接自然流畅。

角色行为与交互规则定义

在Unity中定义角色（怪物）的行为规则与反馈机制，配置状态机切换，
明确“什么情境触发什么反馈”，确保角色行为与剧情节点的衔接一致。

视听呈现与情感氛围

使用 Wwise 配置音乐音效，配合叙事节点调整音频触发时机与过渡方式，强化关键场景的情绪感染力。 与美术团队对接场景光照、雾效等视觉效果，负责场景之间的光照衔接，确保沉浸感不被视觉断层打破。

跨部门协作与质量保障

整理动画反馈表并提交外包团队跟进修改；与程序、美术、导演配合推进功能落地；
系统性地进行项目功能测试，主动发现并跟踪记录Bug与体验问题，协同开发人员推动修复。

语言

英语(可熟练阅读，流利交流)