

周琳

电话/微信 +86 13717849223 邮箱 rachaelzhou2020@sina.com

个人网页 www.linzhouchn.com 求职意向：任务策划（NPC剧情）



职业目标

沉浸感 是贯穿我工作的核心线索。

3年+ VR/MR策划经验，聚焦叙事节奏、空间交互与情感反馈。

现寻求任务策划（NPC剧情）转型，希望将这套沉浸式交互设计方法迁移至生活模拟类游戏中，让NPC任务不只是任务。

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

《南岛奇航》-VR大空间

- 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

前期汇报与剧本创作

制作并向馆方汇报方案PPT，明确项目定位与叙事方向；

撰写剧本，参与角色性格与叙事设计，与顾问专家对稿确认准确性。

交互玩法设计与叙事融合

设计交互内容玩法，通过交互机制与剧情节点的结合，让玩家在交互中自然推进叙事。

大空间路线规划

VR大空间的动线规划，结合叙事节奏与交互节点，设计玩家在物理空间中的移动路径与驻足点，确保体验流畅性、安全性与叙事连贯性的统一。

美术场景与道具需求对接

概设阶段介入，提出场景与道具需求，平衡虚拟交互与空间、虚拟内容与实际场地的关系，确保符合史实与顾问专家意见，与地编交接落地。

Layout搭建与程序需求文档

使用UE Sequence完成项目场景白盒搭建（空间设计）与角色动线设计，撰写程序需求文档，对接程序团队推进落地。

展览内容撰写（进行中）

项目展览展板文案和配套视频剧本撰写。

《长征记忆·到延安去》-VR大空间

- 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 坐式观影

- 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 坐式观影

- 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**

剧本创作

撰写剧本，参与角色性格设定与叙事内容设计，将人物性格、事迹转化为有生活感的戏剧叙事。

Layout搭建与互动设计

根据剧情节点设计交互内容，使用UE Sequence搭建场景空间结构、角色动线及摄像机移动，确保坐式观影布局符合叙事节奏与观众视线引导，引导观众以第一人称视角完成情感体验。

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、导演等各环节各部门，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

《中国诗词大会》-VR大空间

- 全球首个融合MR/VR 技术的 诗词主题沉浸式互动体验项目

创意策划与叙事设计

主导VR大空间项目、VR游戏项目、MR项目及360视频项目的创意构思与剧本创作，设计故事线、用户旅程和互动环节，为核心体验奠定坚实的创意基础。

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，有效管理客户满意度。

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、开发与美术团队协同工作，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

- 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

- 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互动叙事

- 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。

交互逻辑配置

配置功能信号与交互触发条件，确保玩家操作与场景反馈的对应关系准确无误。
配置怪物的巡逻轨迹与移动速度，通过参数调整控制遭遇节奏与难度曲线。

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；
系统性地项目进行功能测试，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)

游戏经历

品类	游戏名称	游玩深度	核心分析视角
女性向 / 恋爱模拟	《恋与制作人》	数年深度沉浸	拆解了任务设计如何增强玩家对NPC的情感投入
模拟经营	《集合啦！动物森友会》	研究性体验 (进行中)	分析低压力设计如何与情感内容结合，让玩家自发保持长期连接
文字冒险 (AVG)	《逆转裁判》系列	前两季通关	研究搜证与庭审任务如何逐步呈现并强化NPC的魅力
解谜 / 密室逃脱	《锈湖》系列	双人作之前 作品通关	研究解谜过程中NPC故事的逐步拼凑与氛围对角色塑造的作用
冒险 / 模拟经营	《潜水员戴夫》	深度体验	分析NPC需求如何驱动任务，并串联多种玩法