

WEIJUN WANG

王炜竣

个人作品预览网站: <https://weijun.wang>

一名交互/游戏设计师, 专注于数字技术与未来交互体验的研究与探索以及实现。具备系统逻辑构建与交互原型开发能力, 有一定的C#和Python编程经验。熟练使用 Unity、Unreal Engine等主流引擎, 熟悉Maya, Houdini等DCC工具, 拥有平面设计经验。能够独立完成从设计到实现的完整开发管线, 同时也拥有完整团队合作项目经验。

教育经历

安大略艺术设计大学 2023.09 - 2026.06
(OCAD University) | 多伦多

专业名: Digital Futures, 荣誉设计学士
GPA: 3.5/4 专业排名前 15%

相关课程

- 交互媒体
- 游戏设计
- 3D 媒体设计

近期项目经历

3D 游戏设计与开发 | UFO RUN & 灰尘精灵 | Unity (C#) | OCAD & UofT 2026 年 4 月

- 负责开发以沉浸式叙事为主导的空间探索DEMO, 主导角色 3D 控制器, 交互机制和关卡设计。
- 在开发过程中负责团队开发与测试环境的设置, 调优物理碰撞反馈, 视觉效果并解决运行时的技术 Bug, 确保项目开发的顺利推进。

程序化生成与视觉系统设计 | 流光寻径 & 逆熵重构 | OCAD 2026 年 2 月

- 基于 Houdini 研发的程序化寻路算法与动态生成系统。
- 构建复杂的节点网络, 将底层的数学规则与物理算法转译为具备随机性的生成艺术, 探索数字系统的生长形态。
- 优化视觉渲染链路, 实现逻辑规则驱动下的高反馈视觉表现

UI/UX 与复杂信息架构设计 | S.T.A.C.S. 战术系统 2026 年 5 月

- 硬科幻设定的星舰战术指挥系统交互界面原型。
- 针对高密度信息环境, 进行科幻风格的 UI/UX 架构设计。
- 优化复杂系统的参数图表化与数据可视化, 保障多维度操作指令的直觉性与可读性。

交互式 AI 视觉模拟 | 算法环境界HTML (m15.js) | OCAD 2026 年 1 月

- 构思并开发了一个基于 Web 的模拟项目, 探索 AI、非人类智能与人类感知之间的交集。
- 使用 m15.js 构建了高性能的 Web 模拟, 将不可见的数字环境转化为直观、可视且高度响应的交互界面反馈。

电影感声画短片 | Unreal Engine (Niagara, Blueprints, Sequencer) | OCAD 2025 年 10 月

- 在Unreal Engine中开发了一个非叙事性的电影短片, 利用Google Maps 3D数据重建了多伦多市中心沉浸式的雨景环境。
- 利用Niagara粒子系统和Blueprints模拟了复杂的雨水物理和大气效果, 显著增强了视觉深度。
- 在Sequencer中编排了流畅的摄像机动画, 并管理后期处理管线, 以交付高保真的实时渲染输出。

获奖与认证

Epic Games Design Certificate

系统完成 Epic 官方认证课程, 了解 UE 底层逻辑、实时交互设计与项目制作规范。

Level Up Showcase 2026 (三等奖)

安大略省顶级校园游戏制作竞赛。作为团队核心策划与交互系统设计成员, 参与开发的原型《灰尘精灵》斩获佳绩。

交互与系统设计: 用户体验 (UX) 架构、信息层级梳理、逻辑规则搭建、操作心流与动态反馈控制。

原型开发: 运用 Unity 与 Unreal Engine 5 搭建交互白盒, 使用AI辅助快速验证体验设想。

沟通与协作: 优秀的跨部门沟通协调能力、任务优先级管理能力、良好的英语日常工作读写能力。

流程优化: 项目测试环境搭建、撰写技术文档/知识库、AI 与程序化节点网络构建。

技能清单

开发环境: Unity 3D, Unreal Engine 5, Houdini, TouchDesigner, Ardurino

编程: C#, html, Python

设计软件: Adobe Creative Suite (Ps, Ai, Id, Pr), Figma

联系方式

电话: +86 15763936958

邮箱: 1970680124@qq.com

微信: J-Wei23