

肖源 (Joel)

游戏交互设计师

portfolio

176-7415-9954

我将创意与技术融为一体，以交互为笔编排玩家的情绪曲线，在清晰、美感与易用性之间拿捏秩序与张力，令体验自然、沉浸且耐玩。

mgbai9954@gmail.com

教育

交互艺术与技术文学学士 | 西蒙菲莎大学 (Simon Fraser University)

09/2021 - 至今

主修课程：游戏设计、交互设计方法、界面设计、网页设计与开发、移动计算、高级游戏设计、用户体验设计、沉浸式环境

实习经历

UX实习生 | 莉莉丝游戏

06/2025 - 09/2025

- 熟知完整交互需求流程：全面掌握项目管线流程，包括参与需求启动会、创建需求单、同步需求内容、设计交互稿，并标注各职能关注重点（如UI、程序、拼接等），协调各方完成交付。
- 产出交互设计方案：基于策划案需求独立完成交互方案设计，多次与策划、UI、程序、拼接进行对接与迭代，提交终稿并推动落地与验收，确保交互体验既符合策划目标，又具备易用性与情绪表达。
- Figma设计与竞品调研：负责 Figma 设计与组件库搭建/维护，提升协作效率；并通过实机游玩开展竞品调研，系统地收集其信息架构与交互机制，整理分析后形成参考文档。

项目经历

VR 开发者 & 3D 建模师，《Beyond the Horizon》VR游戏

01/2025 - 04/2025

- 专注于游戏前端与视觉设计，在 Unity 中构建交互式界面和场景，并通过协调光照与音效确保玩家获得沉浸感和易上手的操作体验，整体提升用户体验。
- 创建高还原度 3D 环境与物件，独立完成卧室及关键交互道具的建模与贴图，强化故事氛围。
- 实现核心交互和功能代码，编写 C# 脚本，控制 VR 中的物理碰撞检测、物品拾取与回忆触发机制，并不断优化性能以保持流畅度。

游戏设计师 & 叙事Lead，《Escape》多人桌游

10/2024 - 12/2024

- 将原创末日剧本改编为一款策略性强的多人桌游，融合隐藏身份、阶段式流程与叙事事件卡
- 设计并撰写40余张事件卡与角色卡，结合机制与剧情设定，多轮测试优化数值与交互平衡，增强玩家体验感。
- 构建地图关卡机制，设计玩家移动、营地互动与夜间风险怪物“FEAR”的追击逻辑，强化每一步决策的风险与回报。

网页开发者，SFU Climate Community 交互网站

02/2024 - 04/2024

- 精通 HTML 与 CSS，打造多页面响应式网站。
- 强化可访问性，精心设计文本排版与界面交互功能，保证在不同设备和浏览器环境下都能提供一致且友好的用户体验。
- 多轮用户测试与迭代，定期收集利益相关者反馈，调整页面布局与视觉层级，持续优化交互体验与可用性。

3D 建模师 & 动画师，《Set Sail Again》短片项目

09/2024 - 12/2024

- 主导 3D 建模流程，使用 Maya 进行拓扑优化、清理网格结构，并完成贴图绘制和权重绘制，适用于角色与环境模型，确保动画流畅且渲染效果良好。
- 提升动画质量，结合关键帧设定与物理模拟，为角色与环境添加逼真的动作细节及动力表现，增强视觉叙事的张力。
- 灯光与后期制作，利用 Arnold 渲染器进行灯光布置和材质调试，并在 Premiere Pro 中完成后期剪辑与颜色校正，使影片的视觉风格统一且富有层次感。

技能

- 系统掌握从洞察→设计原型→开发落地的交互体验设计体系；稳控节奏与质量，驱动跨职能协作，确保按期高标准交付。

设计 Figma Premiere Pro After Effects
Illustrator Photoshop Maya
开发 HTML & CSS JavaScript
Unity