

周琳

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

个人网页 www.linzhou-chn.com



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

2024.11-2025.10

北京元界坊科技有限公司 — 策划

主要项目：《中国诗词大会》

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 — 策划

主要项目：《灵笼VR》 《华夏漫游之北京中轴线》 《斗罗大陆VR》 《奇遇山海经》

游戏内容执行与实现

在Unity引擎中高效执行策划案，具体负责Timeline剧情动画的编辑、交互逻辑的配置与调试，确保游戏核心体验的流畅性与表现力。

质量保证与体验优化

系统性地对项目功能测试，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，持续优化产品细节品质。

策划文档撰写

独立撰写多种策划文档，包括清晰、规范的技术需求文档，为程序、美术等部门提供明确的工作输入，确保跨部门信息同步无误。

视觉效果支持

协助美术在Unity中对粒子特效、光影效果等进行配置与调整，确保视觉表现符合设计预期并良好融入游戏场景。

跨部门协同沟通

作为策划团队接口，积极与程序、美术、测试等部门沟通，有效传递信息，跟进任务进度，推动解决协作中的问题，保障项目顺利推进。

客户需求分析与支持

协助主策划与甲方沟通，针对其提出的创意内容，从技术实现与项目预算角度进行可行性分析，并提供合理的改良建议。

2021.01 - 2021.07

一二三视野影视 — 技术助理 母版制作

核心资产交付项目

负责基于DVS的 DCP端到端制作与安全交付流程，实现高效、无差错的分发。

色彩管理优化项目

主导DI部门的技术支持，通过精准校准调色室投影机等关键显示设备，确保从创意到输出的视觉一致性。

多格式分发体系项目

架构并实施面向影院与广播级需求的多元化资产输出方案，涵盖杜比视界版本、HDCAM / D5 磁带及全系列字幕文件等。

语言

英语(可熟练阅读，流利交流)