



宋雨桐

求职意向：用户体验设计师

risummaryong@163.com · 15245942895

个人信息

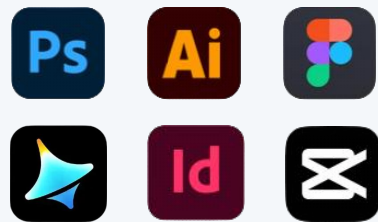
出生年月	2004.07.07
政治面貌	共青团员
学历	本科
毕业院校	北京印刷学院
专业	视觉传达设计

专业技能

语言
雅思6.5分 CET-4

设计方向
UX/UI设计、品牌设计、包装设计、
平面设计

设计软件



个人简介

主攻 UX/UI 与品牌视觉方向，项目经历涵盖消费互联网产品功能优化、游戏 UI 设计与助农品牌包装升级。能够独立完成从用户研究、概念提案、高保真原型到设计规范搭建的完整流程，也有跨职能团队协作的经验。相关方案曾获国际大学生创新大赛校级三等奖及全国高校乡村艺术建设年度优秀案例

获奖经历

- 2024全国大学生广告艺术大赛 北京赛区一等奖
- 2024全国大学生广告艺术大赛 北京赛区三等奖
- 2024中国大学生广告艺术节学院奖 优秀类
- 2025中国国际大学生创新大赛 校三等奖、获评市级项目
- 2026全国高校乡村艺术建设优秀案例

项目经验

小红书市集功能优化（概念设计）

UX设计

2026-08 – 2026-09

解决用户选品决策难与搜索路径长痛点，设计 AI 推荐一键保存及社交分享功能，独立完成从用户流程图到高保真原型的全流程设计。

- 对4名典型用户进行深度访谈及可用性测试，分析发现选品决策困难与搜索路径单一的双重痛点。提出“AI 问答式选品”与“KOL 购物清单分享”结合的解决方案，用户可以将 AI 推荐一键保存为购物清单并支持社交分享。
- 独立完成从用户流程图到高保真原型全流程。引入 Figma Make (AI) 参与高保真模型迭代工作流，提升设计迭代效率。

技术栈：Figma · 腾讯会议 · Kimi AI

Deadlock 反乌托邦生存解密游戏 UI 设计（概念项目）

UI设计

2026-07 – 2026-09

基于世界观构建设计反乌托邦监控下的沉浸式生存游戏界面。独立完成标题、HUD、背包及工作台等全场景UI设计。

- 通过UI设计构建AI监控背景下的第一视角生存体验，营造“被记录、被观看”的反乌托邦氛围。
- 参照Google AI眼镜设计规范，采用多线框、少平面的视觉语言，并针对游戏识别度需求进行风格提取，保留线条感的同时并加入必要填充色块，平衡概念感与信息传达效率。
- 在暂停与失败界面引入文档化、记录感设计，强化玩家处于系统监控下的沉浸感，将UI转化为世界观的一部分

技术栈：Figma · 即梦 · Kimi AI

抚顺小碗黑木耳助农包装设计

核心成员

2025-05 – 2026-04

主导项目流程，通过多渠道实现调研对象的获取和转化，为设计提供数据和信息支撑。梳理品牌叙事结构，设计风格统一的图标、插画、背景纹理等，形成可用的视觉规范，为后续包装迭代提供基础资产。

- 通过问卷与实地访谈，发现传统抚顺木耳包装缺乏品牌辨识度且分量过大，难以满足城市年轻群体的轻量礼品需求。
- 提炼抚顺五大核心意象设计品牌图标和p视觉体系，并针对旅游礼品场景推出小袋独立包装，降低决策门槛与携带负担。
- 方案在国国际大学生创新大赛(2025)校内选拔赛高教主赛道中荣获三等奖，并获2026全国高校乡村艺术建设年度优秀案例。

技术栈: Illustrator · Photoshop · 即梦