

李可天 KAI LI

游戏体验与交互设计 | Unity C# 原型 | 系统策划与用户研究

+86 18610735687 | liketian1009@163.com | likaikai.net | 求职城市 杭州 | 2027 届

创意计算硕士在读，聚焦把研究问题转化为可运行、可验证的交互系统。项目覆盖 Unity C# 游戏与 XR 原型、系统和关卡设计、用户研究及实体交互；能够在中英文环境中完成需求拆解、原型实现、运行检查与迭代表达。

教育背景

伦敦艺术大学 | MSc Creative Computing

预计 2027.07

英国伦敦 | 硕士研究方向：创意技术、交互系统与研究型原型

北京印刷学院 | 数字媒体艺术学士

2021.08 - 2025.06

北京 | 平均分 83.8

项目经历

SYMBIOSIS 49 | Unity C# 城市生态系统与研究原型

2026

- 主导研究问题转译、系统与交互规则、视觉方向、测试标准和迭代验收；设计 7 x 7 房间编辑、邻接、居民及四类城市动物系统。
- 以 AI 辅助开发推进 C# 实现与调试，并负责运行检查、问题判断和最终验收；完成 Windows 无摄像头构建、研究记录导出，当前源码回归 318 项测试全部通过。

白日梦想家 | 四人团队本科毕业设计 VR 游戏原型

2025.01 - 2025.06

- 负责 Unity C# 编程与 XR 集成，并参与部分建模、动画和叙事设计，统筹材质优化及场景视觉方向。
- 使用 XR Interaction Toolkit、PICO OpenXR 和 Timeline 实现双手交互、叙事触发、镜头及场景切换；交付可在真实 PICO 头显运行的 Android APK 与 Windows EXE。

我的敌人 | 独立 Unity 游戏原型 系统与关卡设计

2024.04 - 2024.06

- 围绕探索、收集、躲避与记忆重构设计五层关卡流程，并选择一个场景切片完成程序实现、视觉整合和片头动画。
- 使用 CharacterController、NavMeshAgent、碰撞触发和 TextMeshPro 完成移动、巡逻、距离追逐、抓取及文字反馈；明确区分五层设计范围与已实现的单场景。

实践经历

北京市文物管理研究所 | 数字化记录实习生

2023.07 - 2023.09

- 完成陶瓷、炉具、瓦当等文物的三视图线描、数字化记录与多角度布光拍摄，并使用 Photoshop 和 Illustrator 强化表面细节的可见性。

技能

引擎与开发 Unity 3D VR、C#、XR Interaction Toolkit、OpenXR PICO、React、TypeScript、Python

设计与制作 系统与关卡设计、交互原型、用户研究、Blender、Photoshop、Illustrator、After Effects、Premiere、DaVinci Resolve

硬件与实时 Arduino、压力与触摸传感器、电磁铁、TouchDesigner、MediaPipe

语言 中文母语；英国硕士在读，可进行英文课程、项目协作与技术资料阅读

代表荣誉

2026 《白日梦想家》第十届金辰奖中国大学生游戏设计大赛三等奖

2025 《我的敌人》第十九届中国好创意暨全国数字艺术设计大赛北京赛区一等奖；《咳咳咳》北京赛区三等奖

2024 《人造植物》总创意金奖、第三届香港数字艺术设计大赛二等奖等四项奖项