

杨韵璇



女 | 35岁 | 823674311@qq.com

12年工作经验 | 游戏主美术 | 期望薪资: 35-40K | 期望城市: 上海

个人优势

个人优势: 综合能力强, 具备多个上线产品开发经验, 覆盖完整产品生命周期。主导的美术风格多次迭代优化, 获得用户良好反馈。能够独立搭建游戏美术全流程AI workflow, 提升制作效率与质量。熟悉卡牌类产品的用户交互体验设计逻辑, 具备良好的用户导向思维。熟练掌握图像生成与大语言模型工具, 包括Midjourney、Stable Diffusion、Image2.0、seedance2.0、Gemini、DS及GPT5.5等, 能灵活运用于AI辅助创作与内容生成。

工作经历

上海梦求网络科技有限公司 2d主美 2025.03-至今

内容:

管理内容:

新人培养; Ai各个模块流程管线搭建, 提升效率; 需求分配; 多部门协调; 外包管理; 对组员提出更高要求。

专业内容:

风格制定; 规范制定, 视觉规范交互规范等规范制定与审核; 通过概念设计把控整体需求; 美术审核反馈, 品质把控; 资源整合; 跟进验收版本内容; 制定优化方案;

业绩:

从0-1参与上线项目2款:

《新斗罗大陆》线上运营中 总流水4亿

《女武神战纪》(有名: Omniheroes) 线上运营中

上海梦喵信息科技有限公司 主美术 2019.01-2025.03

内容:

- 风格探索与统一
- 规范制定与审核
- 跟进把控版本品质
- 版本优化与迭代
- 组织内外部学习+外包审核
- 需求分配
- 外包审核
- Ai管线搭建

业绩:

风格方向降低了在欧美的买量成本。

整合出项目风格设计和项目研发的问题和方法, 制定设计规范和流程, 得出一套适合各项目的UI设计立项流程。

培养项目接班人。

内容:

•管理内容:

组织学习, 深度体验游戏, 组织项目模拟, 培养下属

工作方法总结并输出分享, 一对一沟通

交互规范制定, 提效工作流制定, 软件环境维护, 执行要求制定, 资源管理, 素材库, 组件库搭建。

•专业内容:

项目风格探索与制定, 视觉规范制定。

解决项目问题

核心界面视觉优化

版本输出与验收

业绩:

•新斗罗大陆手游上线 持续运营至今 总流水4亿

•管理 培养新人1年内升职

•组件库搭建提升Ui的落地效率和品质

项目经历

代号.破茧 主美

2025.06-至今

内容:

IP卡牌小队战斗竖版手游 主美

岗位职责

1. 搭建AI美术提效全流程, 构建高效AI辅助创作体系, 优化美术生产链路
2. 制定项目美术规范、品质标准与生产流程, 统一团队视觉创作口径
3. 组织团队技能培训与AI工具落地带教, 搭建美术人才梯队, 提升团队协作效率
4. 主导游戏美术风格敲定, 把控角色、卡牌、界面等核心美术创作方向
5. 负责核心玩法美术优化迭代, 统筹版本美术资源输出与终审验收
6. 协调美术与多部门跨岗协作, 推进需求落地, 保障项目研发进度

工作业绩

1. 项目测试期达成高用户留存, 凭借差异化美术表现, 大幅降低市场买量成本
2. 落地AI美术增效流程, 提升美术组工作效率50%
3. 规模化推行AI美术工作体系, 为公司节省50%美术研发成本

业绩:

- 测试期间留存率达到较高水平, 降低了买量成本
- 持续优化交互体验, 用户好评率提升
- Ai工作流搭建, 公司用工成本降低50%

女武神战纪 (Omniheroes) 主Ui+主美

2020.06-2025.01

内容:

项目名称: 女武神战纪 (Omniheroes)

项目内容: 一款全球发行的放置卡牌类手游

- 主导风格探索与视觉体系统一，构建符合全球化审美的美术风格
- 参与制定并审核美术规范，确保团队执行标准统一
- 负责版本美术质量把控，协调资源推进版本上线
- 推动版本优化与迭代，提升用户体验与留存表现
- 组织内外部学习交流，审核外包资源，保障美术产出质量

在项目中担任主UI及主美术，全面负责美术方向的设计与管理，助力产品在多地区成功上线并稳定运营。

业绩：

- 风格获得欧美用户喜欢，降低买量成本，留存高
- 风格探索与统一
- 规范制定审核
- 跟进把控版本品质
- 版本优化迭代
- 内外部学习&外包审核

新斗罗大陆 Ui设计师+主Ui

2018.06-2019.11

内容：

与腾讯斗罗大陆动画独家合作的官方手游，项目上线至今用流水超4亿

工作内容：

- 制定规范
- 组织学习&团队培养
- 界面优化与迭代
- 风格制定
- 跟进与验收
- 制定规范,建立素材库,制定流程要求,执行标准。
- 体验优秀游戏,, 总结工作方法并
- 输出分享,一对一沟通
- 优化问题界面
- 安排界面翻新
- 根据项目要求输出风格稿
- 竞品分析
- 按需输出界面,跟进版本,发现问题,解决问题

管理能力

- 组员培养
- 向乐府深入学习
- 外部交流学习
- 关注行业趋势

业绩：

视觉迭代，留存提升3%

内部人员培养，效率提升20%

组件库搭建，落地品质提升

专业分享，培养新人晋升2名。

口袋兽人 Ui设计师

2015.09-2018.06

内容:

横版类《小冰冰传奇》划线战斗卡牌手游

业绩:

负责大部分核心界面的Ui设计与落地，保证产品美术品质。
运营图输出。

三国志国战版 Ui设计

2014.09-2015.09

内容:

竖版Q版搞笑三国卡牌手游 月流水300万左右

业绩:

项目Ui组件搭建
保证美术品质还原

教育经历

湖北美术学院 本科 视觉传达艺术设计

2009-2013