

范子涵

Fan Zihan



zihanf.com



18252051104



michellefzh@gmail.com

个人评价

具备交互媒体、游戏设计与视觉设计背景，关注如何通过人工智能、交互技术、叙事与游戏机制创造具有教育、认知与社会价值的数字体验。研究兴趣主要包括人机交互、严肃游戏、转化型体验、人工智能辅助交互、游戏化学习与沉浸式交互。拥有用户研究、体验设计、交互原型开发、可用性测试与跨学科协作经验。未来希望进一步探索生成式人工智能、人机协同创作、多模态交互、健康人机交互，以及面向教育、健康与社会议题的游戏和互动体验。

教育经历

卡内基梅隆大学

(Carnegie Mellon University)

娱乐技术硕士

2024.09 – 2026.05 | 美国·匹兹堡

纽约视觉艺术学院

(School of Visual Arts)

动画专业学士

2020.09 – 2024.05 | 美国·纽约

核心技能

研究方法

定性研究 | 定量研究 | 混合研究

交互技术与原型开发

Unity | Arduino |

TouchDesigner | 传感器集成 | 沉

浸式交互系统开发

设计与创作

人机交互设计 | 游戏设计 | UI/UX

设计 | 用户流程 | 2D视觉设计与动

画 | Figma | Adobe Creative

Suite

论文发表

- Fan, Z., Xu, L., Chen, S., & Wang, Y. (2025). A CNN-Transformer fusion model-based EEG signal-driven method for game video emotion classification. Journal of Mechanics in Medicine and Biology, 25(8), Article 2540069. <https://doi.org/10.1142/S021951942540069X>
- Xu, L., Zheng, Y., & Fan, Z. (2025). Research on innovative design of electrical products under the integration of art and engineering. In E. Y. Li (Ed.), Proceedings of the 25th International Conference on Electronic Business (pp. 335–342). ICEB 2025, Hanoi, Vietnam.

项目经历

Remnants | 项目制作人 / 研究负责人

Carnegie Mellon University 娱乐技术中心 (ETC) 沉浸式交互装置项目

- 发起并主导项目立项，完成项目概念提案及展示汇报，推动项目获得学院审批，并组建 6 人跨学科团队开展协作开发
- 负责项目全周期统筹管理，制定阶段性目标与开发计划，推进从概念设计、技术验证到最终落地展示的完整执行流程
- 主持团队例会与阶段复盘，协调程序开发、硬件搭建、交互设计、视觉体验等多模块协作，保障项目按关键里程碑推进
- 跟踪任务分配与开发进度，及时识别并协调解决技术集成、空间排期及资源调配等项目风险与执行问题
- 对接教师导师、校内技术支持及外部利益相关方，包括失智症照护领域专家、社区组织及潜在测试参与者，推动外部合作与专业反馈收集
- 组织并规划多轮用户测试，梳理测试观察结果与反馈，转化为可执行迭代方向，推动体验优化与功能调整
- 协调软件、硬件与实体装置的整合落地，推动实现基于 Unity、传感器交互及实体装置联动的沉浸式体验系统
- 负责项目文档管理、成果归档及最终展示筹备，包括流程说明、团队协作记录、技术交接文档及展示材料整理

BotMania | 联合制作人 / UIUX设计

教育性游戏装置 合作客户：Give Kids The World Village (奥兰多度假区)

- 负责游戏交互流程设计及用户体验优化，参与教育游戏机制与界面逻辑设计
- 绘制故事板与交互草图，支持概念验证与快速设计迭代
- 完成游戏UI界面、2D视觉资产及动画设计，建立统一视觉风格
- 面向儿童用户进行可用性测试，观察用户行为并提炼设计优化方向
- 协助推进项目排期与跨团队沟通，支持设计方案落地实施

校内教学经历

卡内基梅隆大学 | 教学助理 (TA)

- 协助教师整理课程内容，支持课堂组织与项目教学推进
- 指导学生团队进行项目开发，提供交互设计、游戏体验及展示表达反馈
- 辅导学生优化Pitch逻辑、PPT结构及项目叙事表达，提高方案呈现质量
- 跟进学生项目进度，组织设计讨论与阶段性反馈
- 参与作业评阅与课程反馈，协助学生完善设计方案与实践成果