

# 徐叶子

“我是一个时刻充满激情和积极向上的人。”

作为一名设计师，相信可以通过不同创新和想法使人类，自然和社会变得更好。”

## 经历

06.2022- 现在

设计师, Liu Shiming Art Foundation

- 独立完成品牌VI,周边, 宣传册, 相关书籍等设计
- 公司网站页的UX/UI设计以及后期内容更新&迭代

12.2021- 现在

设计助理, TheBLANC

- 帮助设计师完成书籍的排版
- 独立完成一些海报, 宣传册, 卡片设计
- 近期正在进行相关网页的UX/UI设计以及排版

06.2021- 08.2021

UX/UI设计 实习, 华人运通

- 帮助UI设计师完成App的UI设计
- 与公司UX设计师一起完成APP 的UX的迭代
- 后期独立完成APP众测功能的UX设计

01.2020- 04.2021

平面设计, 品牌包装, Yep Water

- 外包装设计
- 品牌 logo 设计
- 包装内月卡设计

01.2021-02.2021

平面设计, 宣传册, Yes Studio

- 工作室的宣传册设计

01. 2021

平面设计, Logo 设计, Gi Culture

- 公司 logo 设计

NYU the annual Hack Dibner competition -2021 第一名

- UX设计
- 与队友一起对学校图书馆学习室的申请系统的UX进行重新设计

## 教育

纽约大学理工学院

NYU-TANDON SCHOOL OF ENGINEERING

New York City, NY

硕士学位 (从 2021.09开始)

专业: Integrated Design &Media

普瑞特艺术学院

Pratt Institute

New York City, NY

本科 (2017.08-2021.05)

专业: Communication Design

高级别课程包括: typographic and identity systems, visual rhetoric, interactivity, experience design, and sustainability.

## 主要技能

- 无障碍设计, 通用设计
- P5.JS, CSS, HTML5
- TOUCH DESIGNER, Max/Msp,
- CINEMA 4D, ARDUINO,
- LENS STUDIO, SPARK AR,
- FIGMA, SKETCH, PRINCIPLE,
- ADOBE AI, PS, PR, AE, ID, XD

## 语言

- 中文—母语
- 英语—熟练

## UX & UI 作品

HACKNYU 2022, 纽约

### T2T - free furniture app/ UX & UI designer

- 根据纽约独特的收集街边二手家具文化的启发，设计了寻找当地免费家具App并进行快速原型设计。
- 开发一个可持续的家具废物处理方案。

01.2022- 03. 2022, 纽约

### Eclipse Soundscapes - a Citizen Science Project / Accessibility UX & UI designer

- 一个由 NASA 提供支持的合作项目。
- 无障碍设计。
- 根据客户提供的信息，在网站上添加一个为公民科学家计划进行推广和招纳的板块。
- 改进了现有的设计系统，重新设计了网站，使其能够被视力障碍群体使用。

01.2022- 03. 2022, 纽约

### Looking Forward Audio Emojis for Better Communication / Accessibility UX & UI designer

- 与真实客户Twitter进行合作，交流。根据客户需求为现有APP添加更多的无障碍设计功能。
- 使用声音效果来增强用户体验的乐趣。
- 挑战目前使用alt文本和屏幕阅读器时表情符号所传达的解释。
- 为不同人群用更便捷的方式在Twitter上发表自己的观点，提高用户体验。

01.2022- 03. 2022, 纽约

### Instagram Vanish Mode / Redesign / Accessibility UX & UI designer

- 根据现有的聊天功能，进行功能的重新设计。
- 改善用户使用Vanish Mode时出现的问题，提高用户体验感。

09.2021- 12. 2021, 纽约

### NYU Career Center Website / Redesign / UX & UI designer

- 对纽约大学 Career Center 的网站进行重新设计。
- 专注于如何更有效地使用纽约大学就业中心的资源。
- 在根据不同学生的需求，在他们寻找工作的过程中，进行个性化设计。

## 其他作品

12. 2020 – 01. 2021

### Of Time and The City (沉浸式体验展)

- 24小时内，收集上海城市中的特有的声音，进行重新定义。
- 通过投影和声音来创建一个实时交互的沉浸空间。

11. 2019 –12. 2020

### Sphere Falling (沉浸式教育体验展)

- 对人们关于环境变化的意识进行了一项调查，发现许多人认为自己的行为与自然灾害无关。
- 将个人行为造成的碳排放与海平面上升相关联，以使参与者直观地意识到气候变化对人类的影响，并培养可持生活方式。
- 以食品，时尚和工厂为主题设计了三个空间，人们可以通过选择不同的产品或生产方法，直接感受到他们造成的碳排放。
- 应用TouchDesign根据参与者特定生活方式的选择实现海平面上升的可视化，从而使他们可以提高环保意识。

09. 2020 – 10. 2020

### Humantion (以视频的方式展示)

- 创建了一个对信息流通模型的前瞻性，以更好地设计隐私共享系统。
- 对现有信息和数据泄漏及其使用方式进行了研究。
- 通过视频的方式展现了一个在这种隐私共享系统中的人的生活以及该系统在不同情况下会如何收集信息。
- 介绍了未来社会的信息共享模式。
- 该项目的目的是探索技术与隐私之间的界限，和人类在日常工作中自觉和不自觉中暴露了自己的信息，以示警惕。

08. 2020 – 0.9 2020

### X-sense (可穿戴式设备设备+实时可视化屏幕)

- 分析了当前的重大自然灾害，如飓风，病毒和地震，将给人类带来巨大破坏，从而得出结论，认为人们仍然处于的潜在灾害风险中。且未来人类面对的危险会越来越多。
- 研究了动物对大象和青蛙等灾难的反应，发现某些动物的感知能力比人类更好。
- 预测了未来的灾难检测系统，包括通用的检测设备和消息提醒设备，使人们可以更快，更轻松地了解灾难的发生。
- 设计了一种可穿戴设备，该设备会根据环境安全级别释放不同的信号；每当发生严重灾害时，设备都会收缩到特定的气压参数，并为人体皮肤提供压力感，使人能在第一时间感知到危险的到来。
- 另一种设想，将生物传感器注入人体皮肤，以通过数据分析来监视和诊断人们的实时健康状况。

11. 2019 – 12. 2019

### Colorful Bridge (交互游戏模式)

- 分析视障儿童的认知能力，社交认可和沟通技巧。
- 研究家庭和朋友的互动如何影响视障儿童并提高他们的自信心。
- 为视障儿童设计了一种游戏，搭建了视障儿童更多与外界交流互动的桥梁，其中包括触觉拼图块，微型钢琴键盘和音乐制作和反馈游戏的方式。
- 建立了用于在线互动游戏和信息分享的平台。
- 该游戏旨在通过拼图和音乐创作来鼓励视障儿童进行社交互动和交流，使孩子们可以从线上和线下的互动中获得认可进行学习和交友。家长和老师也可以通过线上平台进行沟通交流，使用正确的方式引导教育孩子，对于其他用户来说也是一个能够真正了解和认识视障儿童的很好的机会。