

王文琪

UE UI策划 · UMG交互方向

4.5年 游戏策划经验 北京 176 9561 3080 yuygeom@163.com



4.5年UE UI策划经验，完整参与UE5大世界RPG+SLG手游从立项迭代到引擎落地；工作范围覆盖20+核心系统，能够独立完成需求拆解、交互原型、UMG蓝图搭建、UI规范建设及多语言与多端适配。

核心能力

UE / UMG落地	熟练使用UE4/UE5，完成UMG蓝图拼接、锚点与视口适配、动画及Z-Order管理。	交互与原型	使用Axure、XD完成需求拆解、流程设计、高保真原型及交互说明。
规范与组件	建立UI层级、弹框、列表、按钮状态、动效、字体色彩及新手引导规范。	跨团队推进	对齐美术表现与程序可行性，统筹UI资源、排期、验收和体验迭代。

项目经历

2021.11 - 2026.05 畅游云端科技有限公司（英雄游戏） UE策划 / 系统策划

项目：大世界RPG+SLG手游 引擎：UE5 职责：系统交互设计与UMG落地

- 核心系统交互**：覆盖战斗、社交、公会、成长、商业化与世界探索等20+核心系统；拆解功能目标与玩家路径，明确入口层级、跨系统跳转、状态反馈和异常流程，并输出可落地原型及需求文档。
- UE5 / UMG实现**：独立完成UI蓝图拼接、视口与分辨率适配、锚点规则、动画蓝图及界面层级管理；持续对接程序接口与美术资源，跟进功能从原型、开发到验收上线。
- UI体系从0到1**：建立项目交互规范体系并输出8份专项规范文档，覆盖层级、弹框、列表、色彩字体、按钮状态、动效、多语言适配与新手引导。
- 组件与资源管理**：搭建20+UMG公共组件，统一通用按钮、弹框、列表和进度条等组件的使用方式；制定资源命名、验收和程序接口对接规则，支持团队复用。
- 适配与架构迭代**：主导多语言文本配置、不同分辨率排版及多端适配方案；参与2轮核心UI架构升级重构，优化系统扩展性与后续维护效率。

战斗与HUD

技能栏、Buff/Debuff、伤害飘字、目标锁定、小地图与界面层级。

社交与公会

好友、聊天、邮件、公会、公会战及系统间入口与跳转关系。

成长与商业化

变强、装备、技能、商城、活动、每日推荐与奖励入口整合。

世界探索

世界地图、任务追踪、交互提示、收集进度与世界观信息呈现。

教育背景

2017.09 - 2021.07 天津商业大学
产品设计系

工具与专业方向

工具：UE4 / UE5、UMG、Axure、XD、Photoshop、After Effects

专业方向：游戏UI架构、交互流程、组件规范、多语言与多端适配