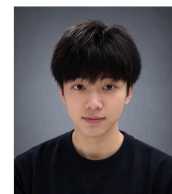


万坤

男 | 年龄：20岁 | 籍贯：成都 | 电话：19150381439 | 邮箱：2336697885@qq.com

期望薪资：5-9K



教育经历

南充文化旅游职业学院 大专 艺术系数字媒体艺术设计

2024-2027

个人优势

艺术系数字媒体艺术设计专业背景，具备美术功底与基础AIGC内容制作、视觉设计、影视后期、三维建模与动画、新媒体运营等综合实践能力。相比单一的软件操作，更注重根据项目需求选择合适的技术路径与制作流程，解决视觉表达、内容生产、效率和传播中的实际问题。

在AIGC与AI内容制作方面，具备ComfyUI、大模型应用、AI生图、AI视频、AI配音、AI剪辑及Agent自动化工作流实践经验。能够针对人物一致性、镜头连续性、风格统一、重复生成及制作效率等问题，进行分镜规划、工作流调整和后期整合，完成从创意到成片的完整制作。

在视觉与平面设计方面，熟悉Photoshop、Illustrator、Figma等工具，具备品牌视觉、海报、Logo、VI、文创及文旅视觉项目经验。能够根据品牌定位、应用场景和传播需求完成视觉元素提取、信息组织、构图及风格设计，并将传统文化、商业需求与现代视觉语言结合。

在三维建模与动画方面，具备C4D、3ds Max、UE5、ZBrush、SketchUp、PT等工具的学习与实践基础，接触三维建模、材质表现、场景搭建、实时渲染、三维动画及二维动画等内容。能够根据项目需求参与模型制作、场景视觉搭建及三维内容呈现，并将三维技术与文旅、非遗、视觉设计及AIGC内容结合应用。

在影视与短视频方向，熟悉Premiere Pro、After Effects、DaVinci Resolve、剪映、达芬奇等工具，能够完成脚本与分镜理解、拍摄、剪辑、特效包装、调色、声音处理及最终成片输出，并具备独立完成完整视频项目的实践经验。

在新媒体运营方面，具有抖音、公众号及本地生活等内容运营实践，能够将视觉设计、短视频制作与账号运营结合，根据传播及获客需求参与内容策划、发布和基础数据复盘，理解从内容生产到用户触达与转化的基本运营链路。

同时持续学习AI Agent、本地模型部署、自动化工作流及多模态应用，希望将设计、三维、影视、运营与AI技术结合，提高内容生产效率和项目执行能力。

在校期间参与多项专业竞赛及实际项目，获得中国好创意全国总决赛三等奖、全国大学生电子商务“创新、创意及创业”挑战赛省级一等奖及最佳创意奖、大广赛四川赛区动画类三等奖等专业赛事成果。具备较强的自主学习、项目执行、跨领域协作及快速适应能力。

荣誉奖项

荣获国家级，省级，市奖专业奖项证明：

2026 年第二十届中国好创意暨全国数字艺术设计大赛动画短片类：全国总决赛三等奖

2025 四川省大学生农业创意设计大赛，平面设计：省三等奖

2026 年第十八届全国大学生广告艺术大赛（四川赛区），动画类：三等奖

2026 年“挑战杯”中国大学生创业计划竞赛：省级三等奖

2026 年全国大学生电子商务“创新、创意及创业”挑战赛：省级一等奖

2026 年全国大学生电子商务“创新、创意及创业”挑战赛：省最佳创意奖

第八届全国大学生网络文化节暨全国高校网络教育优秀作品推选展示活动平面设计：省推优秀作品

2025 年第二届“苍溪杯”全国大学生红色文旅数字运营与创意设计大赛视频设计：二等奖

2025 年第三届永创杯全国高校动画设计：二等奖

2025 年第三届永创杯全国高校短视频：三等奖

2025 年第三届永创杯全国高校平面设计：二等奖

2026 年第四届永创杯全国高校设计：交互设计一等奖

2026 年第四届永创杯全国高校设计：文创设计三等奖

2026 年第四届永创杯全国高校设计：视频设计一等奖

2026 年第四届永创杯全国高校设计：视频设计二等奖

其余校级十几项

项目经历

非遗高坪竹编·数字化全链路运营项目 数字化运营总负责人 2025.12-2026.06

内容：

项目问题： 传统非遗内容传播形式单一，线上展示、内容生产和用户触达渠道相对分散，需要建立更完整的数字化传播与运营体系。

搭建三层业务架构 + 线上线下双路径协同 + 多方主体协同，形成「文化传播引流 — 产品服务转化 — IP 产业延伸增值」完整闭环。业务逻辑链路：文化传播引流 → 产品服务完成商业转化 → IP 产业延伸实现增值；线上线下双向导流，构建自循环商业闭环。打造项目专属虚拟文化 IP 形象。 - 数字衍生品：表情包、壁纸、虚拟徽章； - 实体衍生品：文具、配饰、文创周边； 全部通过自有线上渠道售卖，IP 贯穿全部线上内容，强化品牌记忆。

线上闭环逻辑：公域渠道引流→互动内容体验种草→商城 / 课程下单消费→IP 周边消费→用户社交裂变带来新增流量。

AI 低维护一体化数字平台 搭建官网、小程序、H5、轻互动游戏一体化系统；运用 AI、低代码工具开发，降低后期运维难度。非遗工坊 / 基地普通工作人员经简单培训，即可自主更新内容、上架活动，解决数字平台建成后无人维护、闲置荒废的行业痛点。

游戏化轻量化交互内容 开发工艺知识闯关、纹样拼图、模拟工艺小游戏；设置成就徽章、社交分享奖励机制，依靠用户社交裂变实现传播，把晦涩工艺知识转化为趣味交互体验。公域渠道引流 借助短视频、直播、公众号等外部公域渠道输出匠人故事、工艺科普内容，将公域流量导入自有数字平台

负责梳理品牌数字化传播路径，将官网、线上商城、小程序、公众号、抖音等渠道整合为统一的线上内容与运营矩阵，解决品牌展示渠道分散的问题。 针对非遗视觉内容制作效率低、素材重复利用困难的问题，引入 ComfyUI 与 AI 大模型进行纹样再设计、文案辅助和视觉内容生成，提高内容生产效率。运用三维互动内容制作，将传统竹编从静态展示延伸至数字化、互动化表达。结合短视频、直播、线上展销等形式参与传播和运营，使设计、内容制作与实际推广形成完整链路。

业绩：

建完整非遗数字化生态矩阵，大幅提升本土非遗曝光与转化；自主研发非遗数字游戏，助力传统文化年轻化破圈；本项目在全省本专科同台评审中获评四川省一等奖，省最佳创意奖创新模式、落地成果、商业价值获得省级专家高度认可。可解决的问题：品牌数字化建设、AIGC内容生产、视觉内容效率提升、新媒体矩阵搭建及传统文化数字化表达

AI Agent 智能体前沿技术项目

技术参与人

2026.03-至今

项目问题：传统设计、视频和内容运营流程中存在大量重复操作，不同AI工具之间相互割裂，人工切换工具成本较高。研究并实践 AI Agent、本地模型部署、自动化 workflows 及多模态任务处理方式。根据具体业务流程，将大模型、内容生成、文件处理及自动化任务进行组合，减少重复人工操作。将相关工作流应用于短视频制作、视觉设计、内容生成、新媒体运营及数据整理等实际场景。持续测试不同AI工具和流程组合，根据任务效果调整工作流结构，而非单纯依赖单一AI工具完成任务。可解决的问题：AI工具整合、重复流程自动化、内容生产提效、本地AI应用及多工具协同。

AI 漫剧·AIGC影视GC技术顾问项目

技术负责人

2025.06-至今

内容：

项目问题：AI漫剧制作通常涉及剧本、分镜、生图、人物一致性、配音、视频生成、剪辑等多个环节，容易出现风格不统一、人物不一致及制作流程混乱的问题。

将AI漫剧制作拆分为剧本拆解、镜头设计、AI绘图、AI配音、图生视频、剪辑和后期合成等标准流程。根据剧本内容进行分镜和视觉规划，再通过AI工具生成角色、场景及镜头素材，减少无目的反复生成。在制作过程中重点处理人物一致性、镜头连续性、视觉风格统一及成片节奏等问题。参与搭建标准化AI影视生产流程，并进行相关技术指导和制作规范整理，使团队成员能够按照统一流程完成内容生产。

独立完成多项AI漫剧与AIGC视频成片，多部AIGC短评获得全国、省级奖项获得专业认可。

业绩：

可解决的问题：AI漫剧完整生产、AI视频制作流程搭建、人物一致性、镜头连续性、AIGC内容标准化生产。多部AIGC短评获得全国、省级奖项获得专业认可。

产业运营商业模式搭建与落地项目

商业模式设计 / 产业运营体系搭建 / 项目运营策划

2025.12-2026.08

内容：

项目背景：

在参与传统非遗、文旅及数字化运营项目过程中发现，许多传统工作室具备工艺、文化、产品等基础资源，但普遍存在品牌定位不清、产品与内容割裂、线上传播能力弱、流量无法沉淀、商业变现路径单一等问题。部分项目能够依靠单次活动或产品销售获得收入，但难以形成持续运营和长期增长能力。

核心工作：

对传统非遗工作室现有的产品、文化资源、内容、渠道、用户、供应链及商业场景进行系统梳理，分析“资源有什么、价值在哪里、如何重新组织、如何形成收入”的完整商业逻辑。

将原有具体非遗及文旅项目中的运营经验进行拆解，剥离竹编、非遗、地域文化等单一行业属性，进一步抽象形成可复制的“一核·两线·三层·N场景”产业价值再造与数字运营体系。

以“产业价值再造”为核心，将传统资源通过设计、数字化、品牌化、IP化、产品化、内容化及渠道化重新组织，使原本分散的文化、工艺及产品资源能够形成更清晰的商业价值表达。

搭建“产业价值线 + 数字运营线”双线协同体系：产业价值线负责资源整合、产品研发、品牌/IP建设、商业场景及销售转化；数字运营线负责内容生产、新媒体传播、流量获取、用户沉淀、私域运营及数据反馈，使“产品供给”与“用户增长”能够在交易环节形成闭环。

可解决的问题：

传统产业资源分散、品牌定位不清、产品与内容割裂、新媒体传播能力不足、流量无法沉淀、收入结构单一、项目缺少长期运营逻辑，以及单一项目难以复制和规模化等问题。

业绩：

该产业运营模型已投入多家传统非遗工作室实际运用，用于辅助其进行资源梳理、品牌定位、产品与内容体系规划、数字化传播及商业化路径设计。通过实际应用持续验证和调整模型，使其由单个项目经验进一步沉淀为具有一定标准化、模块化和复制能力的产业运营方法。此产业模式荣获：

2026 年全国大学生电子商务“创新、创意及创业”挑战赛：省级一等奖

2026 年全国大学生电子商务“创新、创意及创业”挑战赛：省最佳创意奖

获得行业外行业内经济专业认可

平面海报非遗主题屏风文创设计项目 主创 2026.04-2026.05

内容：

项目问题：传统非遗纹样如果直接复制到现代文创产品中，容易出现形式老化、视觉语言与年轻用户脱节的问题。

对川渝非遗文化及传统纹样进行整理和视觉提取，分析适合转化为现代平面设计语言的核心元素。在保留传统文化识别度的基础上，对构图、色彩和视觉形式进行重新设计。独立完成8款非遗主题屏风视觉方案，使传统文化元素能够适配现代文创及展示场景。

可解决的问题：传统文化视觉转译、文创设计、平面视觉重构及文化类项目设计。

业绩：

在重大高校演出上进行登台展示

南充高坪区汉郡闲逸天美食街政府文旅壁画项目 主视觉主创 2025.09-2026.03

项目问题：文旅商业空间需要通过视觉设计体现地域文化和国风特色，同时兼顾公共空间中的识别性与传播效果。

参与项目前期地域文化元素整理及视觉方向研究。根据美食街场景和项目需求参与国风主题壁画的视觉构思、构图及设计执行。配合整体项目需求调整设计方案，使视觉内容能够更好地适应实际空间及文旅主题。

可解决的问题：文旅视觉设计、公共空间视觉内容、地域文化提取及大型画面设计

高校大型元旦晚会全流程视频制作项目 导演 全部个人独立完成 2025.11-2026.01

内容：

独项目问题：晚会视频涉及策划、拍摄、剪辑、包装、调色和声音等多个环节，需要在有限人员条件下保持整体视觉和内容风格统一。

独立负责视频内容从前期策划到最终成片的完整制作流程。根据晚会节目和传播需求完成拍摄方案、素材组织及剪辑结构设计。使用 PR、AE 等工具完成剪辑、视觉特效、包装，并结合调色、混音完成最终成片。通过统一负责全流程，减少不同制作环节之间的信息断层，保证最终视频风格和节奏统一。

可解决的问题：短视频及活动视频全流程制作、现场拍摄、后期剪辑、AE包装和成片交付。

业绩：

成功落地并获得高校领导一致的赞扬

内容:

项目问题： 酒店需要通过线上内容提高本地曝光，并将短视频和社交媒体流量进一步转化为咨询及线下到店。

负责酒店视觉包装、短视频内容和同城新媒体运营。

根据酒店场景和目标用户规划内容方向，并完成短视频拍摄、制作及账号发布。

参与同城流量获取、线上咨询及本地生活推广，将内容制作与实际获客需求结合。

实践“内容曝光—线上咨询—线下到店”的运营链路，而不是只完成单纯的视频发布。

可解决的问题： 本地生活新媒体运营、短视频内容策划、账号视觉包装及内容获客。

业绩:

为酒店带来本地曝光，并将短视频和社交媒体流量进一步转化为咨询及线下到店。

项目问题： 文旅活动需要在复杂现场环境下快速获取兼具宣传价值、人物表现和现场氛围的影像素材。

根据现场活动内容完成国风人像、场景纪实及活动花絮等素材拍摄。在人物、环境和活动记录之间进行镜头选择，保证素材能够覆盖后续宣传需求。 参与基础后期处理与素材整理，为后续新媒体及文旅宣传内容提供可用影像素材。

可解决的问题： 活动摄影、文旅影像记录、宣传素材采集及基础后期处理