

Haijun YU

UI/UX & Game Artist



PERSÖNLICHE DATEN

Adresse: Hamburg, Deutschland

Website: www.haijunyu.com 

Telefon: +49 15563688521

E-Mail: yuhaijun33@gmail.com

Staatsangehörigkeit: Chinesisch

BILDUNGSWERDEGANG

Master of Arts - Multimedia Design

Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
Oktober 2023 - Juli 2025
Abschlussnote: 1,7

Diplom - Malerei/Grafik

Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig
Oktober 2017 - Juli 2022
Abschlussnote: 1,3 (Sehr gut mit Auszeichnung)

TECHNISCHE KOMPETENZEN

Game Development

- Game Engines: Unity
- UI Frameworks: Fairy GUI
- Animation: Spine,Blender (sehr gute Kenntnisse)

Design & Creative Software

- UI/UX Design: Figma (sehr gute Kenntnisse),
- Grafikdesign: Adobe Photoshop (sehr gute Kenntnisse), Adobe Illustrator
- 3D Modeling: Blender (sehr gute Kenntnisse), Rhino

Programmierung & Tools

- Version Control: GitHub

AI-unterstützte Tools

- Bildgenerierung: Midjourney (Sehr gute Kenntnisse)
- Workflow-Optimierung: ChatGPT, Claude

Sprachen

- Deutsch: fließend
- Englisch: fließend
- Chinesisch (Mandarin): Muttersprache

Fachbereiche

- Game Design: Puzzle Games, Hypercasual Games, Narrative Games
- UI/UX Spezialisierung: Gaming Interfaces, Web3 Plattformen, Mobile Apps
- 3D Production: Character Design, Modeling, Animation, Texturing
- Marketing Design: Brand Identity, Social -Media-Assets

BERUFSERFAHRUNG / WORK EXPERIENCE

3D Product Designer (Freelancer)

minicity Nook Book | März 2024 - Gegenwart

Website: www.minicitynookbook.com

- Design und 3D-Modellierung für neue Produktlinie
- Erstellung von Schnittmustern und Produktionsvorlagen
- Ergebnisse: Completed four products; one was launched on Amazon and became very popular at the Frankfurt Book Fair, selling out quickly.

UI/UX Designer (Freelancer)

Shenzhen Original Intelligence Technology | März 2024 - April 2024

Website:<https://rwkvos.com/>

- UI-Design für innovative Musikproduktions-App
- Gestaltung benutzerfreundlicher Interfaces für kreative Workflows

US Technology Company (Remote) | Januar 2024 - Juli 2024

- UI-Design für 4 verschiedene Web3-Plattformen
- Spezialisierung auf Blockchain- und Kryptowährungs-Interfaces
- Gestaltung komplexer Datenvisualisierungen für DeFi-Anwendungen
- Internationale Zusammenarbeit im Remote-Team
- Anpassung an innovative Web3-Designstandards

Privatkunde - Unabhängiger Spieleentwickler | März 2024 - April 2024

- Komplette UI-Entwicklung für Indie-Spiel-Projekt

Game Artist(Langzeitkooperation)

WDS GAME Studio | März 2021 - Gegenwart

Website: www.wdsgame.com

Phase 1: Kunst-Assistent (Festanstellung)

März 2021 - Oktober 2021

- Design von Spielinterfaces und Icon-Systemen
- UI-Implementierung in Fairy GUI
- Grundlagen der professionellen Spieleentwicklung

Phase 2: Freelance-Partner

2023 - Gegenwart

2023: Marketing & UI Focus

Spielemarketing-Materialien und Game-UI-Systeme

2024 - Gegenwart: 3D Artist (Freelance-Partner)

- Vollständige 3D-Pipeline: Charakterdesign, Modellierung, Animation, Texturierung

EIGENSTÄNDIGE SPIELEENTWICKLUNG

EYE SEE FUN

Puzzle-Adventure-Spiel | Veröffentlicht auf Steam

Steam Store: https://store.steampowered.com/app/17773460/Eye_see_fun/

- Nutzererfolg: 22.000+ Steam-Bibliothek-Einträge (Download)
- Aktueller Release: Kapitel 1 (Eye See Fun) bereits auf Steam verfügbar
- In Entwicklung: Kapitel 2 (Kappa) als Master Thesis Fokus
- Vollständige Eigenentwicklung: Gameplay-Design, Kunst, UI/UX, Animation, Testing
- Technologie-Stack: Unity, Photoshop, Spine
- Betreuung: Prof. Jonas Hansen, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle

Weitere Eigenständige Spieleprojekte

Eco Battery

Automobil-Batterie-Thema Match-3 Demo | Master 2. Semester

Betreuer: Prof. Jonas Hansen

- Umweltbewusstsein durch Puzzle-Gameplay
- Fokus auf nachhaltige Technologie-Themen

Cat Memory

Metaverse Memory-Spiel Demo | Master 3. Semester

Betreuerin: Prof. Sarah Buser

- Multiverse-Thema mit Katzen-Charakteren
- Story-basiertes Sammelspiel mit narrativen Elementen

Catch Spider

Entspannungs-Minispiel Demo

- Stressabbau-orientiertes Casual Gaming

Fishmull

Game Jam Umweltthema-Spiel | Master 2. Semester

- Entwickelt während Game Jam Event
- Umweltschutz-Sensibilisierung durch Gaming

WEITERE PROJEKTE

Moomoo and Piggy - Digitale Sticker Animation

Chat-Emoticons für soziale Medien | Master 1. Semester

Betreuerin: Prof. Anette Scholz

- Projektumfang: 32 animierte Sticker in 2 Sammlungen
- Markterfolg: 70.000+ Nutzungen, 4.400+ Downloads
- Technische Umsetzung: Animation für Chat-Plattformen und soziale Medien
- Ergebnis: Kommerzielle Verbreitung und hohe Nutzerakzeptanz

Portfolio-Website Entwicklung

Persönliche Kunstsammlung Online | August 2022

- Website: <https://haijunart.com/>
- Technologie: WordPress-basierte Galerie-Lösung
- Inhalt: Vollständige Digitalisierung und Präsentation persönlicher Kunstwerke
- Funktionen: Responsive Design, Kategorisierung, SEO-Optimierung