



李淑仪

LEE SUI YI

产品设计负责人 | 设计管理

硕士 · 13+年工作经验 · 产品设计 / 文创 / 品牌与体验创新 · 杭州

T 15652260465

@ sui-lee@hotmail.com

W suiylee

优势亮点

拥有13年以上产品与设计实践，横跨文创产品、品牌包装、商业空间与0-1产品开发。擅长从用户与市场洞察出发，推进产品机会识别、产品定义、设计策略、概念开发、原型打样及量产落地，并具备供应商、生产、市场及跨专业团队协作经验。曾主导新品牌及系列产品从0-1开发，推动代表系列实现规模化量产并进入国内外多渠道销售。清华硕士阶段进一步拓展用户研究、人机交互与睡眠健康体验设计能力，并具备AI辅助原型与Coding能力。

0-1品牌与产品规划

产品开发与量产落地

团队与跨部门协作

用户研究 / HCI

AI辅助原型与Coding

工作经历

杭州适道文化有限责任公司

2022.12-2023.06

产品设计师 · 杭州

- 用户与市场研究：结合直播平台用户行为、市场及竞品调研，识别消费者偏好与需求，为传统文化产品的品类规划与开发方向提供依据。
- 产品与IP开发：推进艺术家IP、篆刻、书画及文房等文化产品从概念定义、方案设计、报价评估到原型打样，兼顾文化表达、用户需求与市场适配。
- 项目推进与落地：负责品类统筹、厂家沟通、材质与工艺确认、打样进度及质量控制，支持产品开发判断与最终落地。

浙江福雕文化创意有限公司

2018.11-2022.12

资深产品设计师 · 杭州

- 0-1品牌与产品规划：担任玩作项目负责人，主导新品牌从0到1建设，围绕年轻消费群体与艺术家居方向开展市场与趋势研究，完成产品定位、系列规划及整体设计方向制定。
- 产品开发与供应链落地：主导产品从概念设计、原型打样、材质与工艺验证到量产落地的全流程，协调内外厂家及供应商资源，持续优化品质、成本、工艺与生产可行性。
- 团队与跨部门协作：带领3人设计团队推进产品研发，协同电商、市场、生产及销售团队完成包装、宣传内容、推广营销及线上线下上市支持。
- 产品与市场延展：根据内销、外贸及不同渠道需求持续优化产品系列与组合，推动产品体系与品牌战略方向保持一致。

关键成果

推动代表系列完成从量产到多渠道销售的商业化落地；产品进入一条、上海/浙江美术馆文创商城、南京先锋书店、KKV、三福百货等渠道；拓展加拿大、日本、法国等海外市场，并推进敦煌研究院、红旗轿车等文化定制项目。

动见创意（北京）品牌营销有限公司

2016.10-2018.10

文创产品设计师 · 北京

- 品牌与产品整合：参与品牌、包装、宣传物料、商业空间及文创产品项目，从需求分析、市场与趋势研究到设计方案及提案，协同设计总监与市场团队推进项目方向。
- 产品开发与落地：负责文创产品及包装从概念开发、方案设计、原型打样到材质与工艺验证，对接厂家及供应商并把控落地质量。
- 代表项目与成果：主导“咯咯极享”从馆藏文化研究、产品定位、器物系统设计到原型、生产及品牌展示完整落地；项目获南京市博物总馆文创大赛实物组金奖、南京市首届博物馆优秀文创产品精品奖，并入选中国意匠集Top 100。

迪孚瑞谱（北京）国际品牌策划有限公司

2016.02-2016.06

文创产品设计师 · 北京

分析文创市场及同类品牌衍生产品案例，结合品牌定位、目标人群与应用场景提出开发方向；围绕公司及客户品牌完成衍生产品定位、概念与设计提案，参与PASCUCCI、DF冰淇淋、摇滚三国等项目。

百纳华信（北京）建筑规划设计咨询有限公司

2014.03-2015.06

室内设计师 · 北京

负责商业空间及相关项目的需求分析、概念构思、方案设计与独立提案；完成草图、建模、渲染与效果图，并参与项目会议及工程技术协同。

高塔品牌管理（北京）有限公司

2013.06-2014.02

产品设计师 · 北京

根据客户需求开展前期研究、产品概念与方案提案，独立完成草图、建模、渲染及方案深化；参与生产技术讨论并对接供应商，推动设计方案与生产落地衔接。

皇家雪兰莪 ROYAL SELANGOR INTERNATIONAL

2011.08-2013.02

产品设计师 · 马来西亚

面向马来西亚、中国及东南亚市场开展跨文化产品设计，负责前期研究、概念开发、设计表达及生产技术协同；服务政府、消费、地产、教育及工业客户。

BST BUILDER SOLUTIONS TECHNOLOGY

2010.01-2011.08

项目策划设计师 · 马来西亚

参与产品研究、需求分析、概念与方案开发，负责草图、3D建模、渲染及视觉表达；协助团队开展3D扫描与3D打印技术研究并应用于新产品开发与原型探索。

玩作项目

2019.03-2022.12

项目负责人 / 资深产品设计师

0-1

新品牌与产品体系建设

3人

设计团队带领与研发协同

全链路

规划-研发-量产-销售闭环

- 项目定位与品牌规划：围绕年轻消费群体及艺术家居方向开展市场与趋势研究，建立开放式、可组合、可参与创作的产品体验定位，并制定整体产品规划与设计方向。
- 产品体系与系列开发：主导摆变、梵喵等产品线，从产品定义、概念设计、原型打样、材质与工艺验证到量产落地，持续完善品牌产品结构与市场适配性。
- 团队与开发协同：带领3人设计团队推进研发，协同供应商、生产、电商、市场及销售团队完成打样、供应链、包装、宣传内容、推广营销及上市支持。
- 商业化与市场延展：根据用户反馈、渠道需求及市场表现持续迭代产品方向，形成从产品规划、研发量产到渠道销售的完整商业闭环。

项目业绩

推动摆变、梵喵等系列完成从产品开发、量产到多渠道销售的完整落地；进入一条、上海/浙江美术馆文创商城、南京先锋书店、厦门外图集团，以及KKV、三福百货、酷乐潮玩、番茄口袋等渠道；拓展加拿大、日本、法国等海外市场；2020年获红棉中国设计奖产品设计奖，2021年入选中国文具大赏Top 30，2024年获Singapore Art Design Competition铜奖。

咯咯极享

2017.05-2018.11

项目负责人 / 文创产品设计师

- 研究与定位：以南京市博物总馆藏文化为基础，通过实地考察、文化元素研究及现代生活方式分析，探索传统文化向年轻消费群体与当代家居场景的转译。
- 系统设计与落地：完成产品方向定位、器物关系与系列规划，负责产品概念、造型设计、原型打样、材质工艺测试、厂家对接及生产推进。
- 品牌传播与参展：负责包装及相关展示物料设计，并参与展览、传播及项目对外展示协调，形成从文化研究、产品设计到生产及品牌传播的完整闭环。

代表成果

2017年获南京市博物总馆第二届文化创意衍生产品创意设计大赛实物组金奖，并入选中国意匠集Top 100文创大展；2018年获南京市首届博物馆优秀文创产品精品奖并参展德国法兰克福东方文化元素主题概念展；2020年获红棉中国设计奖设计概念奖；2024年获Singapore Art Design Competition银奖。

教育经历

清华大学

2023-2026

设计学硕士 · 信息艺术设计 **GPA 4.0 · 专业排名并列第1**

学业与研究

- 研究聚焦人机交互、多感官体验与睡眠健康设计。
- 毕业设计《入眠之间》：围绕睡前状态过渡开展用户研究、视觉节律设计、交互原型与体验验证，探索多感官环境与交互方式对睡前放松及去屏化状态过渡的支持作用；2026年参加两岸青年科技文化融合展及海淀高校毕业设计联展。
- DozeBuddy / Drowsy Robot：围绕娱乐情境中的睡意感染与机器人交互反馈开展HRI实验研究，参与研究问题提出、交互设计、Drowsy Glasses原型开发、用户实验及结果分析；论文收录IEEE Xplore，并获ACM/IEEE HRI 2025 Student Design Competition Honorable Mention。

设计比赛与奖学金

- 2025年，X坐具《竹制便携多功能家具设计》获两岸青年非遗文创大赛三等奖；2024年获Singapore Art Design Competition铜奖。
- 2024年，X-CHAIR可持续家具与循环设计项目入选From Waste to Wealth Innovation Top 30。
- 获一带一路大使奖学金、清华大学综合优秀奖学金二等奖、清华大学国际研究生学费奖学金。

马来西亚理科大学

2006-2009

产品设计 · 本科

能力补充

设计与技术能力

产品策略与规划、用户与市场研究、产品定义、概念开发、原型打样、材质与工艺验证、量产落地、供应商与供应链协作、包装与品牌传播、跨部门协作、用户研究、人机交互、AI辅助原型与Coding。

语言能力

英语 · 普通话 · 粤语 · 马来语

职业关键词

设计管理

产品创新

0-1产品

文创与品牌

商业化落地

供应链协同

HCI / 体验设计

AI原型