

# SEBASTIJAN KUZMANOV

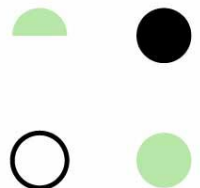
ARTIST, DESIGNER

## Contact

[sebastijan@qq.com](mailto:sebastijan@qq.com)

+86 13641816523

[www.sebastienkuzmanov.com](http://www.sebastienkuzmanov.com)



# 关于我

年轻、充满激情、自学成才的设计师，出生于斯科普里（马其顿）。15岁时，我开始学习平面设计，从那时到现在，我最大的爱好是平面设计和数字媒体艺术。我每天都在努力在这个领域做得更好

现在住在上海，攻读数字媒体和艺术学位。学习新文化并将其融入我的工作中是我想从中得到的想法。

作为一个对社交媒体和趋势充满热情的人，也是一个有创造力的人，我对不断发展的数字媒体世界有着深刻的理解，非常注重细节，精通相关软件和技术，我能够独立工作并有效地按时完成任务。我有从始至终进行项目、分析、提供有用信息和提供良好反馈的经验。我有信心通过我的工作为社会带来价值。

**Hello!**  
**Im 季安**

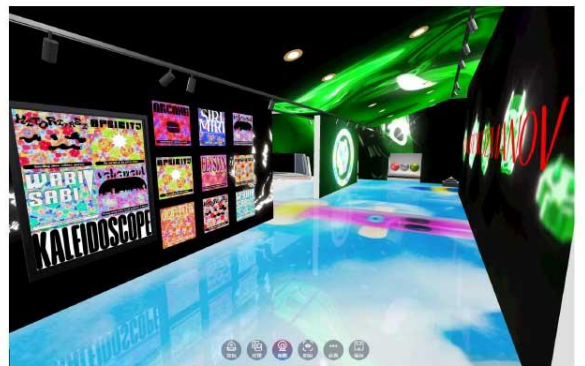
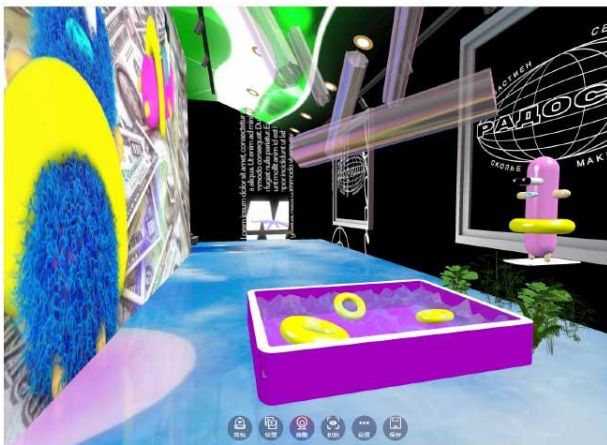




# Project 01

## AR/VR虚拟空间展览

欢迎来到我的沉浸式虚拟展览，这里展出的是我个人创作的独特艺术作品，融合了哥特式、未来主义、趣味性与交互性四大元素。通过这次展览，希望能给大家全新的艺术体验。在这次展览中，我致力于通过哥特式、未来主义、趣味性和交互性四大元素，为观众创造一个独特的艺术体验。希望大家能够在这里找到属于自己的艺术共鸣，感受到艺术与科技结合的无限可能。采用了先进的光影渲染技术和VR交互设计，使迷宫中的每一个细节都栩栩如生。受到时间与空间关系的启发，我希望通过这种趣味的互动形式，探索人类与时间之间的动态联系。



## H5交互页面创作 + 明星片/微信小程序



## 中国江浙非遗文化

# Project 02



这个项目是关于中国江浙非遗文化的，从南通开始，宁波结束，我决定进行为期3周的旅行，目的是探索、研究和体验所有当地的非遗文化。我探索的非遗文化，融入到我的工作中，构思了视觉设计和互动微信小程序，可以体验并看到我探索的文化的介绍。我为这个项目感到高兴，因为它是一个长达3个月的项目，我觉得这是一个成功的项目。

南通 / 无锡 / 杭州 / 绍兴 / 宁波

# XIAO KUAIKE

# 2

展示  
SHOWCASE



户外互动装置

方案21904027

## FIRST PART

案例1  
AR 技术的双屏大板



HOW IT WORKS



通过模仿这个手势，AR将加载这种效果，并用自己的脸改变他的头部

一块大板，上面有品牌的设计，有介绍品牌和产品的小文字，两侧大屏幕上



在这种情况下，用户正在做这个手势，屏幕上正在加载这个手势的动画，吉祥物的头部也在变化，在这种情况下，我放我的头部为例



背景是从相机实时捕捉的，如果吉祥物是3D的，效果会更好，所以通过旋转身体，它也会跟着变化

拍摄实时场景的摄像头

此屏幕有识别身体，并带小快克人物放在人的身体上，用不同的手势和身体姿势可激活不同的动画

此屏幕再识别使用此屏幕的人的面部，并应用小快克吉祥物头，并根据使用人做出反应



只要有一定流程，可以说明自己喜欢设计，这只是个模板



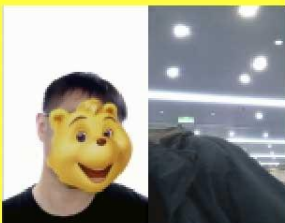
用户一出现在屏幕和摄像头，他的脸就会被小快克吉祥物所取代



对于这个部分，我最初的想法是放置3D吉祥物脸，但由于缺乏提供的资源，我只是举了这样的例子

通过使用AR效果，我们使这个广告更具互动性，正如例子所示，孩子们甚至老年人都可以体验到，因为孩子们体验品牌的方式很有趣，建议放在公园或公共空间（非商业场所）

如果是3D的，根据用户的反应，微笑、闭上眼睛等，吉祥物将跟随并与人完全相同，互动程度将更高



小快克(儿童感冒药品牌)  
户外互动装置创作方案

# Project 04



## 《上海脉动：色彩与温度的交响曲》 荣获“入围奖”和“优秀组织奖”

参与“我和上海”（Shanghai, My City）短视频比赛





## 杂志设计(英格兰)



# Project 05

# Project 06

毕业设计作品：收藏玩具的品牌 IP 形象设计 "HEINRICH"

# HEINRICH



HEINRICH 是一个我以艺术家身份打造的收藏玩具品牌。从一只蓝色毛绒和粉色小怪的概念雏形出发，我把整套世界观推到了上海美术学院 2025 届毕业作品展现场：完整的角色家族、品牌识别系统、海报视觉、3D 打印玩具实物、周边商品与互动展陈。

项目涵盖品牌设计、IP 形象设计、玩具设计、视觉传达、展陈设计与衍生品开发，是我将"艺术家驱动我的收藏玩具文化"从一个想法做到可被收藏、可被把玩、可被展示的完整答卷。

# HEINRICH 展览现场 · Exhibition



## Collect it. Play it. Show it.

展览以 HEINRICH 系列玩具为中心，包含 SPIKLET、CURLY、PIRATE、CRYMATE、SHAH MAT、PANAMUMU、PEACE 等多个角色变体，每只角色都有独立的人设卡、配色方案与造型主题。

现场延展出手机壳、钥匙扣、贴纸、海报等周边产品，构成一个可以被真实拿在手里、带回家的小型 IP 宇宙。

品牌设计

IP 形象设计

玩具设计

展陈设计

衍生品开发




# Project 07

## 个人作品集网站设计



**HI, I'M Sebastien Kuzmanov**






Being very passionate will teach you to design from a different perspective. It's not about what others think, it's about what you think. Design is not just a job, it's a way of life. It's a way of thinking, a way of seeing the world. It's a way of creating something that is both functional and beautiful. It's a way of making the world a better place.

Graphic design is the art of visual communication, where creativity meets technology to convey powerful messages.

**100%** WORK AND ACHIEVEMENT OF GOALS  
**21** AWARDS FOR INNOVATIVE PRODUCTS  
**37** COMPLETED ORDERS

**SHOWCASE**



**PHONE NUMBER**

EN +86 13461816323  
EN +86 70428036  
tks@sebastienkuzmanov.com

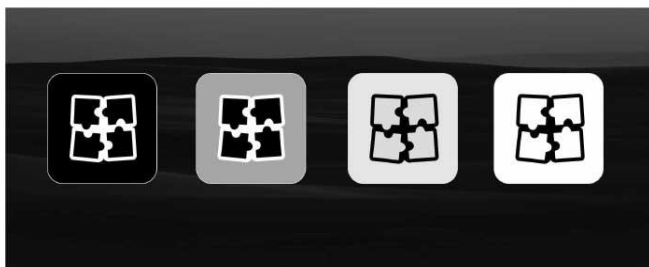
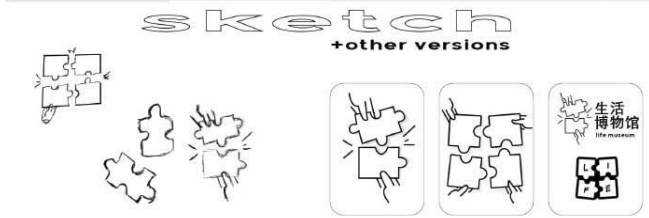
**SOCIAL MEDIA**

[Instagram](#) [Behance](#) [Dribbble](#)

© 2024 | tks@sebastienkuzmanov.com | All Rights Reserved

# Project 08

社会设计(生活博物馆)品牌形象设计



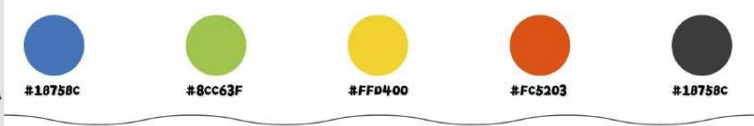
FONT

蕤帆乐淘体 Regular

Meticula Bold



COLORS

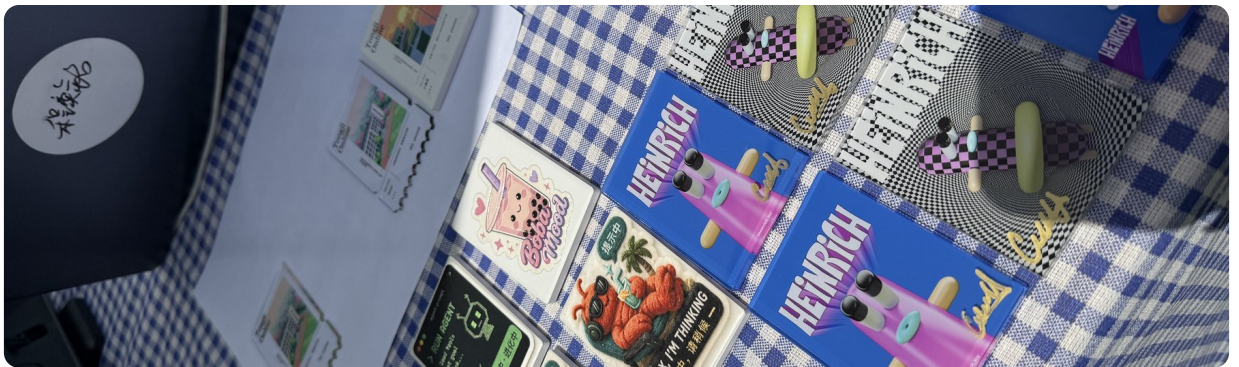


# Project 09

Ai

## AI 的礼物

AI Gift — 校园记忆定制邮票冰箱贴



"AI 的礼物"是我与同济 D&I 同学共同搭建的文创定制品牌。用户在小程序中选择属于自己的同济记忆——图书馆、樱花道、教学楼、宿舍楼，由 AI 生成专属的像素风邮票，并现场打印成可贴在冰箱上的纪念品。

我负责品牌视觉、海报系统与现场体验设计，把"AI 创意 × 校园记忆 × 可追溯版权"三者拼成一份独一无二的同济回忆。

品牌视觉

海报设计

小程序体验

活动落地



# Project 10

AEROFLOW · LOW-ALTITUDE OS

## 轻量化低空经济云平台

### Lightweight Low-altitude Economy Cloud Platform

专为临港工业中小企业设计的集工单调度、飞行审批、设备管理和计费于一体的微信小程序。  
An all-in-one WeChat mini-program for work order dispatch, flight approval, equipment management and billing.

B2B SaaS + 轻量化交易市场

临港工业启动先行区

流程优先 · 适配 UTM



# 91%

无中心化调度  
**No Dispatch**

# 83%

手工结算  
**Manual Billing**

# 79%

纸质审批  
**Paper Flow**

项目由我作为 Team Lead，与来自中国、摩洛哥、肯尼亚和荷兰的同学共同推进，目标是把无人机服务中小企业碎片化的工作流——微信沟通、Excel、纸质审批、人工开票——整合进一个微信原生的小程序中。

一站式完成：请求 → 调度 → 审批 → 飞行 → 维护 → 结算，让低空经济运营合规、可追溯、可结算。



# Project 11

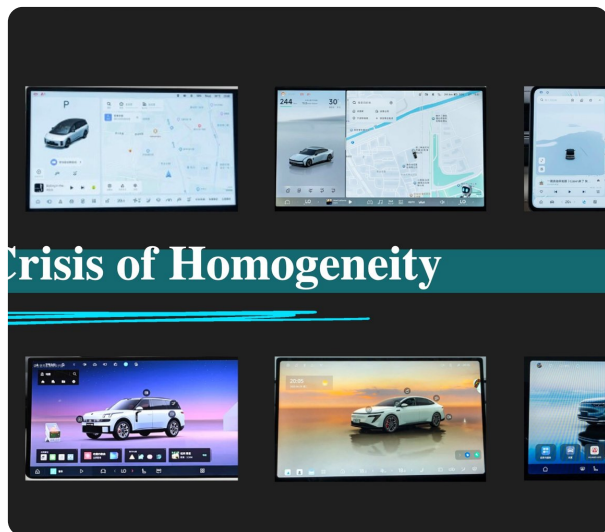
## 奔驰黑客松：The Crisis of Homogeneity

车机系统同质化危机 · 多元化用户体验提案

### The Crisis of Homogeneity

理想、小米、华为、蔚来、问界……当下几乎所有新势力车机界面都长成了同一张脸：相似的地图、相似的车辆 3D 模型、相似的卡片布局。

我们的提案直面这场“同质化危机”，重新思考奔驰在中国市场如何用差异化的人机交互、空间叙事和品牌人格，为驾驶者带来真正属于 Mercedes 的体验。



作为 Team Diversity 的一员，我在比赛中负责品牌叙事与视觉提案——从用户调研、竞品界面分析、到现场在 Mercedes-Benz 北京总部完成最终路演。

这次比赛让我跳出“设计单一画面”的范畴，去思考一个全球品牌如何在剧烈变化的中国汽车市场，重新找回自己的“不一样”。

品牌策略

UX 提案

车机界面研究

现场路演



# Project 12 SNOVIA ONE

AI-Driven Light Device for Insomnia & Circadian Rhythm Regulation



SNOVIA ONE 是一款 AI 驱动的智能红光睡眠设备，专为失眠与昼夜节律调节而设计。It uses 630–670nm warm red light, a frosted glass dome, premium ceramic shell, and a hidden sensor array with ML algorithms to optimize sleep sessions.

设备内置 ARM Cortex 处理器、温湿度传感器、光色传感器，配合“睡眠与昼夜节律优化”算法，根据用户的个人数据自动调整光照方案。

产品设计

AI Hardware

智能睡眠

IoT

光疗法



# SNOVIA ONE - Adaptive Use Cases

SNOVIA  
Use Cases

针对不同睡眠场景的自适应光照方案



## Delayed Sleep Phase Disorder (延迟睡眠相位障碍)

早7:00 AM 红光照射 (70–80 mW/cm<sup>2</sup>)，晚11:00 PM 低强度晚间红光，帮助用户重建正常作息。

## Night Shift Worker (夜班工作者)

上班前 10:00 PM 补充 660–810nm 光照，下班后 8:00 AM 红光缓冲，缓解时差感。

## Jet Lag Recovery (时差恢复)

出发前渐进式调整 7:00→6:00 AM，到达后红光重置，20分钟入睡、日间疲劳降低 45%。

*Rest, Rebalance, Rejuvenate.*

场景设计

Circadian Rhythm

Red Light Therapy

ML



# Project 13 EatWise 知食

肠应激综合症人群健康计划 · Health Program for IBS



基于手机原生 Agent 的智能饮食健康管理助手。核心场景围绕“食物风险识别、症状管理、饮食规划”三大功能展开，帮助 IBS 用户从“被动忌口”转向“主动管理”。

通过智能设备（手机、手表、智能眼镜）的联动，简化操作流程，强化个性化推荐，帮助用户构建属于自己的“饮食安全生态”。

团队成员：肖裕诚、谢亚男、季安 (Sebastian)

交互设计

AI Agent

Health Tech

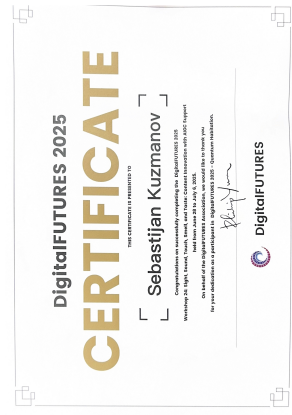
小程序设计



# Project 14

## AI沉浸式交互空间系统创新

Sight, Sound, Touch, Smell, and Taste: Content Innovation with AIGC Support



参与第 15 届 DigitalFUTURES 数字未来夏令营工作坊，2025.06.28 — 07.06。

Workshop 24: Quantum Habitation

主题：多感官沉浸式餐厅

剧本杀交互剧场方案，

基于手势识别、音视觉交互、

AIGC 内容生成。

使用 three.js、TouchDesigner、Suno、Adobe Audition 等工具。

沉浸式体验

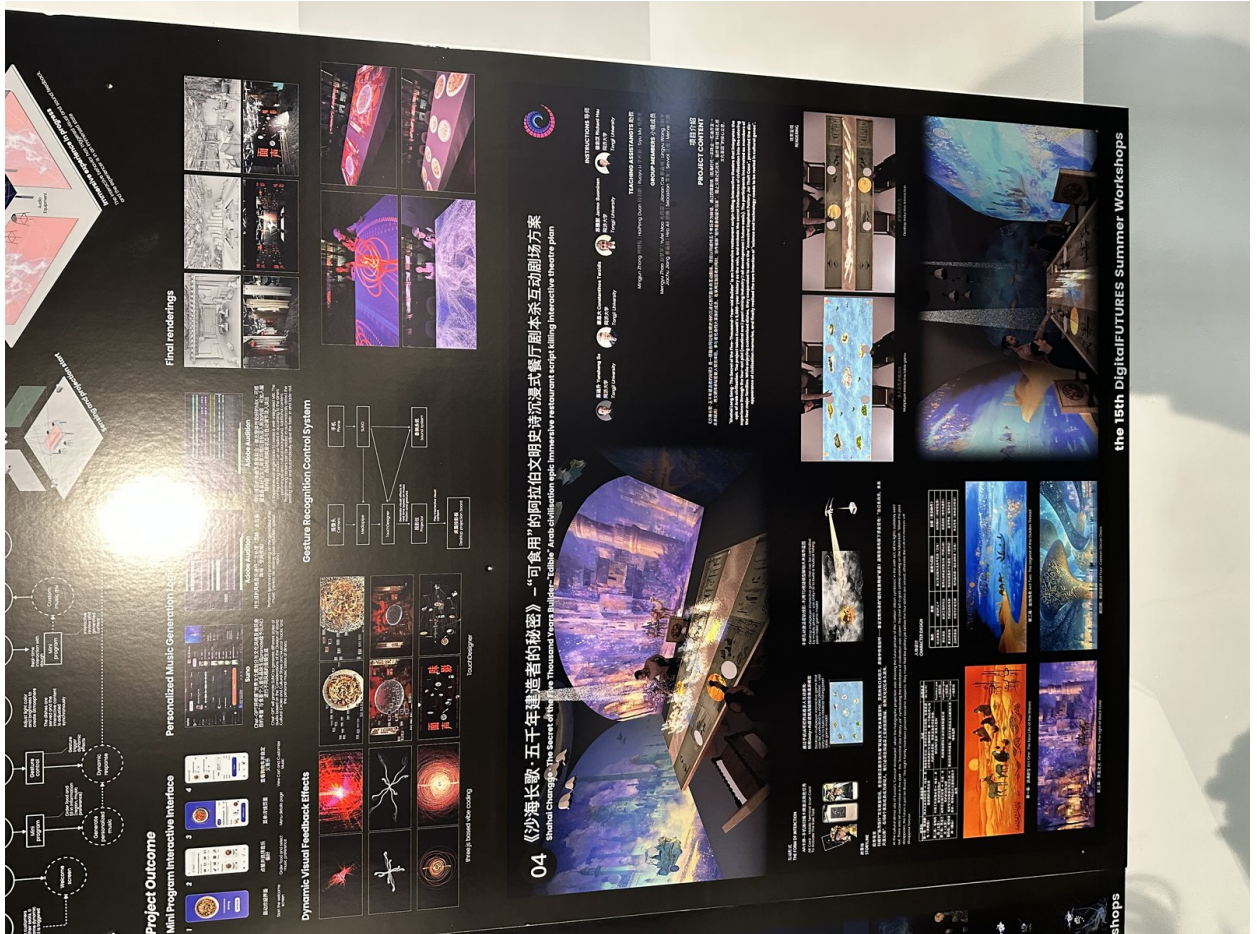
AIGC

TouchDesigner

three.js

手势识别





《沙海长歌·五千年建造者的秘密》——“可食用”的阿拉伯文明史诗沉浸式餐厅脚本交互剧场方案。

项目将科威特 5000 年历史融入餐饮体验，通过巨幕投影、地板投射、手势识别与 AIGC 生成内容，创造融合“视觉、听觉、触觉、嗅觉、味觉”的全感官文化沉浸体验。

作为小组成员，我负责交互系统设计与视觉方案，并在最终展览中完成海报制作与现场展示。

沉浸式剧场

手势交互

Projection Mapping

文化叙事

