



KAREN STRITZINGER

CREATIVE TECHNOLOGIST

CONTACT

✉ karen@oldharastudios.com

🌐 karenstritz.com

📍 Cary, NC, 27513

EDUCATION

MFA, Digital Production Arts Clemson University

2011-2014

- Selected to participate in DreamWorks Summer Program and create SIGGRAPH Dailies animated short "QA-ARM-A"
- Thesis work focused on developing semi-procedural & art-directable rust effects
- Chosen to lead team of four students to develop an animated short titled "The Water is Always Bluer..."

BFA, Visual Arts - Drawing Concentration Clemson University

2007-2011

Explored a variety of new media and animation techniques in addition to drawing, printmaking, painting, photography, & sculpture.

COURSES

Intro to Korean 1-4 Wake Tech Community College 2024

Sustainability Academy San Mateo County Office of Sustainability 2021

Climate Reality Leader Training The Climate Reality Project 2020

Scrum Master Certification 2015

PROFILE

I am a senior XR developer, technical artist, business founder and activist. My work focuses on utilizing immersive media for social and environmental impact, with a particular emphasis on environmental justice and climate solutions education. I have always enjoyed mentoring and teaching colleagues and would love to help the next generation of creators build their careers and follow their dreams.

WORK EXPERIENCE

Founder

Old Hara Studios

2021-Present

- Design and develop virtual, augmented and mixed reality software for clients working on environmental education.
- Consult for businesses on design and technical implementation strategies for products and immersive experiences.
- Build a team to develop new games and immersive experiences such as *Waves of Jeju* and *Urban Coffee Farm*.
- Sponsor events for groups including the NC Environmental Justice Network and Cary Environmental Justice League.
- Partner with businesses, organizations and government to work toward mutually shared goals.

Product Design Prototyper

Oculus (now Meta)

2018-2021

- Developed Unity prototypes for Rift and Quest system software features such as Guardian Setup, Locomotion in Oculus Home, Library, Store, Quick Menu, Multitasking and Parties.
- Influenced design of products through independent explorations and frequent sharing of ideas and feedback with lead designers.
- Served as a communication channel between design and engineering teams, helping guide the technical strategy of the product.
- Collaborated with designers and researchers to iterate on prototypes and refine interactions to improve usability.
- Provided technical support during UX research to ensure a stable experience throughout each study.
- Led an internal climate-focused hackathon project with a team of about 15 employees from around the world, successfully completing a prototype for a WebVR experience and product pitch video.

Technical Artist

Meta (now Campfire)

2017-2018

- Designed and developed marketing prototypes for Meta AR headset to showcase the potential of the technology.
- Led an internal group for Women at Meta to support professional development and collaboration on diversity and inclusion efforts.
- Provided tech support to the CEO and COO for high-pressure events including conference keynote talks and investor demos.



KAREN STRITZINGER

CREATIVE TECHNOLOGIST

AWARDS & HONORS

- 2024: Featured at UN Games for Change Arcade – Waves of Jeju
- 2024: Unity for Humanity Honorable Mention – Waves of Jeju
- 2024: Featured at Just Play Game Jam SXSW Booth – Waves of Jeju
- 2024: Interview Published in “Spatial Design– Breaking the 2D Paradigm”
- 2022: Most Technically Impressive World, Horizon Builder Competition
- 2017: Oculus Launchpad Participant
- 2014: SIGGRAPH Dailies Selection

EXPERTISE

- Software Prototyping, Coding, Product & UX Design, Project Management, Leadership
- 3D Modeling, Texturing, Shading, Rigging, Animation, Lighting, Compositing, Video Editing
- Metaverse Worldbuilding, 360 Video Filming & Editing
- C#, Python, C++, Unity, Blender, Maya, Bezi, WebXR, three.js
- Horizon Worlds, Mozilla Hubs, Photoshop, Illustrator, Figma, Premier, Mari, Nuke, Instagram’s SparkAR, Snapchat’s Lens Studio
- Drawing, Painting, Printmaking, Photography, Graphic Design

VOLUNTEERING & ORGANIZING

- NC Environmental Justice (EJ) Network Air Pollution Monitoring
- NCSU Sustainability Make-A-Thon Mentor
- Cary EJ League Meetup Organizer
- TriangleXR Meetup Organizer
- AR Effect Development for San Mateo County Office of Sustainability
- Collective Roots Community Gardening
- Empower3D Meetup Organizer

WORK EXPERIENCE

AR/VR Developer

Avametric (acquired by Gerber Technology) 2014-2017

- Collaborated on development of virtual fitting room mobile AR experience in Unity as well as WebAR prototypes using three.js.
- Led design of prototype during Google Tango developer workshop, leading to a partnership between Avametric, Gap and Google.
- Provided tech support to CEO for high-pressure ASUS product launch event and stage demo during CES in Las Vegas.
- Digitized clothing patterns, ran cloth simulations, as well as provided QA support for proprietary garment pattern software.

SPEAKING & TEACHING EXPERIENCE

Panels

Reshaping the Narrative: The Power of Interactive Storytelling - 2024
Games + SDG Summit at the United Nations, NYC

XR & Game Development - AWE Nite NC Triangle, Durham, NC 2024

Classes

Art & Design: Spring Sophomore Studio - NC State University 2024

- Assisted professor Derek Ham with instruction of game design and development for students’ interactive media projects.

Onboarding, Prototyping & Design - Oculus, Avametric 2015-2021

- Taught classes to ramp up new prototypers, product designers and managers on best practices, technical tools and workflows.
- Taught interns and product designers how to leverage Horizon Worlds, Unity and other tools for their design process.
- Taught workshop to ramp up software engineers and technical managers on advanced photography concepts and terminology.

Workshops

3D Printing - Black Girls Code 2019

- Taught around 20 middle school girls how to use software to design and 3d print their own Wakanda-inspired jewelry.

3D Modeling & Texturing - Empower3D & Women Who Code 2014-2018

- Taught basics of hard surface modeling in Maya to tech industry professionals in San Francisco.
- Taught development process for simple WebAR experience and educated on the cross-platform benefits of the technology.

Talks

Full Immersion: Reflections on an International... - Oak City Indie Games 2025

Cross-Cultural Game Development - IGDA NC Triangle 2025

Prototyping Effectively in AR/VR - Lesbians Who Tech + Allies Summit, SF 2020

Design Challenges & Considerations for AR - LWT + Allies Summit, SF 2018



KAREN STRITZINGER - 카렌 스트리징거

몰입형 미디어 개발자이자 디자이너

연락

✉ karen@oldharastudios.com

🌐 karenstritz.com

📍 Cary, NC, United States, 27513

교육

MFA, Digital Production Arts (디지털 제작 예술) Clemson University

2011-2014

- Dreamworks 여름 프로그램에 참여하고 SIGGRAPH Dailies 애니메이션 단편 "QA-ARM-A"를 제작하기 위해 선정되었습니다.
- 3D 캐릭터를 위한 애니메이션 녹 성장 시각 효과를 개발하는 기술에 관한 연구 논문 발표.
- 네 명의 학생으로 구성된 팀을 이끌고 "The Water is Always Bluer..."는 제목의 애니메이션 단편을 개발합니다.

BFA, Visual Arts (그림에 중점을 둔 시각 예술) Clemson University

2007-2011

드로잉, 판화, 회화, 사진, 조각 외에도 다양한 새로운 미디어와 애니메이션 기법을 탐구했습니다.

강좌

한국어 입문 1-4

Wake Tech Community College
2024

지속가능성 아카데미

San Mateo County Office of Sustainability
2021

기후 리더십 교육

The Climate Reality Project
2020

스크림 마스터 인증

2015

소개

저는 XR 개발자이자 기술 아티스트, 비즈니스 창립자이자 활동가입니다. 제 작업은 몰입형 미디어를 사회적 및 환경적 영향에 활용하는 데 중점을 두고 있으며, 특히 환경 정의와 기후 솔루션 교육에 중점을 두고 있습니다. 이러한 목표를 달성하기 위해 전 세계 다른 기업, 대학 및 비영리 단체와 협력하는 데 관심이 있습니다.

업무 경험

Founder (대표이사)

Old Hara Studios

2021-현재

- 환경 문제에 대한 교육 경험을 창출하는 고객을 위해 가상, 증강, 혼합 현실 소프트웨어를 설계하고 개발합니다.
- 기업들에게 제품 및 몰입형 경험을 위한 디자인 및 기술 구현 전략에 대한 컨설팅을 제공합니다.
- *Waves of Jeju* (제주의 파도), *Urban Coffee Farm* (도시의 커피 농장) 등 새로운 게임과 몰입형 체험을 디자인하고 개발합니다.
- 'NC 환경 정의 네트워크'와 '캐리 환경 정의 연맹'을 포함한 그룹을 위한 행사를 후원합니다'
- 기업, 조직 및 정부와 협력하여 상호 공유된 목표를 향해 노력하세요.

Product Design Prototyper (제품 디자인 시제품 제작자)

Oculus (현재 Meta로 명명됨)

2018-2021

- Unity 게임 엔진을 사용하여 Oculus Quest 시스템 소프트웨어 기능을 위한 프로토타입을 개발했습니다.
- 독립적인 탐색과 리드 디자이너와의 아이디어 및 피드백의 빈번한 공유를 통해 제품 디자인에 영향을 미쳤습니다.
- 디자인 팀과 엔지니어링 팀 간의 커뮤니케이션 채널 역할을 하여 제품의 기술 전략을 안내하는 데 도움을 주었습니다.
- 디자이너 및 연구원들과 협력하여 사용성을 향상시키기 위해 상호작용을 위한 일련의 프로토타입을 만들었습니다.
- UX 연구 동안 안정적인 경험을 보장하기 위해 기술 지원을 제공했습니다.
- 전 세계에서 온 약 15명의 직원들로 구성된 팀과 함께 기후 중심의 내부 해커톤 프로젝트를 주도하여 웹VR 체험 및 제품 피치 비디오 프로토타입을 성공적으로 완성했습니다.

Technical Artist

Meta (현재 Campfire3D로 명명됨)

2017-2018

- Meta AR 헤드셋을 위한 마케팅 프로토타입을 설계하고 개발하여 기술의 잠재력을 보여줍니다.
- 여성 및 메타 내부 그룹을 이끌고 다양성 및 포용성 노력에 대한 전문성 개발과 협업을 지원했습니다.
- 컨퍼런스 기조연설 및 투자자 시연을 포함한 중요한 행사에 대해 CEO와 COO에게 기술 지원을 제공합니다.



KAREN STRITZINGER - 카렌 스트리징거

몰입형 미디어 개발자이자 디자이너

상과 영예

- 2024: 유엔에서 소개된 Games for Change Arcade - 제주의 파도
- 2024: Unity for Humanity 명예로운 언급 - 제주의 파도
- 2024: Just Play 게임 잼 SXSW에서 소개됨 - 제주의 파도
- 2024: "Spatial Design- Breaking the 2D Paradigm"에 게재된 인터뷰
- 2022: 가장 기술적으로 인상적인 프로젝트, Horizon Builder Competition
- 2017: Oculus Launchpad 참가자
- 2014: SIGGRAPH Dailies 공식 선발

전문 지식

- 소프트웨어 프로토타이핑, 코딩, 제품 및 UX 디자인, 프로젝트 관리, 리더십
- 3D 모델링, 텍스처링, 음영 처리, 리깅, 애니메이션, 조명, VFX, 비디오 편집
- 메타버스 월드 빌딩, 360 비디오 촬영 및 편집
- C#, Python, C++, Unity, Blender, Maya, Bezi, WebXR, three.js
- Horizon Worlds, Mozilla Hubs, Photoshop, Illustrator, Figma, Premier, Mari, Nuke, Instagram SparkAR, Snapchat Lens Studio
- 드로잉, 페인팅, 판화, 사진, 그래픽 디자인

자원봉사 및 조직

- NC Environmental Justice (EJ) Network 대기 오염 모니터링
- NCSU Sustainability Make-A-Thon 멘토
- Cary EJ League 밋업 이벤트 주최자
- TriangleXR 밋업 이벤트 주최자
- San Mateo County Office of Sustainability AR 개발자
- Collective Roots 커뮤니티 가든
- Empower3D 밋업 이벤트 주최자

업무 경험

AR/VR Developer

Avametric (Gerber Technology에 인수됨) 2014-2017

- Unity와 three.js를 사용하여 가상 피팅룸 모바일 AR 경험을 개발하고 WebAR 프로토타입을 개발하는 데 협력했습니다.
- Google Tango 개발자 워크숍에서 프로토타입 디자인을 주도하여 Avametric, Gap, Google 간의 파트너십을 이끌어냈습니다.
- 라스베이거스에서 열린 CES 기간 동안 중요한 ASUS 제품 출시 행사와 무대 시연을 위해 CEO에게 기술 지원을 제공했습니다.
- 디지털 의류 패턴, 의류 시뮬레이션을 제작하고 독점 의류 패턴 소프트웨어에 대한 QA 지원을 제공했습니다.

말하기 및 가르치기 경험

패널

Reshaping the Narrative: The Power of Interactive Storytelling - 뉴욕에서 열린 유엔 게임 및 SDG 정상회의 2024

XR & Game Development - AWE Nite NC Triangle, Durham, NC 2024

수업

Art & Design: Spring Sophomore Studio - NC State University 2024

- 교수님을 도와 학생들의 인터랙티브 미디어 프로젝트를 위한 게임 디자인 및 개발 교육을 진행했습니다.

Onboarding, Prototyping & Design - Oculus, Avametric 2015-2021

- 새로운 프로토타이퍼, 제품 디자이너 및 관리자에게 워크플로우를 개선하기 위한 모범 사례, 기술 도구 및 프로토타이핑 방법에 대해 가르쳤습니다.
- 인턴과 제품 디자이너에게 Horizon Worlds, Unity 및 기타 도구를 디자인 프로세스에 활용하는 방법을 가르쳤습니다.
- 소프트웨어 엔지니어와 기술 관리자에게 고급 사진 개념과 용어를 알리기 위해 워크숍을 개최했습니다.

연수회

3D 프린팅 - Black Girls Code 2019

- 저는 약 20명의 여중생들에게 소프트웨어를 사용하여 "Black Panther"에서 영감을 받은 보석을 디자인하고 3D 프린팅하는 방법을 가르쳤습니다.

3D 모델링 및 텍스처링 - Empower3D & Women Who Code 2014-2018

- 샌프란시스코의 기술 산업 전문가들에게 Maya를 사용한 하드 서피스 모델링의 기초를 가르쳤습니다.
- 간단한 웹AR 경험을 위한 개발 과정을 가르치고 기술의 크로스 플랫폼 이점에 대해 교육했습니다.

강연

Full Immersion: Reflections on an International... - Oak City Indie Games 2025

Cross-Cultural Game Development - IGDA NC Triangle 2025

Prototyping Effectively in AR/VR - LWT + Allies Summit, 샌프란시스코 (SF) 2020

Design Challenges & Considerations for AR - LWT + Allies Summit, SF 2018