

拥有人机交互、计算机、教育科技三重背景，关注细节，热爱创造，享受用设计解决问题的过程。
海外求学期间，在跨专业、跨领域的合作交流中积攒了丰富的实战经验。
目前正在寻找互联网、教育等行业的产品与设计相关工作。

教育背景

卡内基梅隆大学 (CMU)

硕士学位，人机交互学院

2020, 美国匹兹堡

荣誉奖学金 · 2019

香港中文大学 (深圳)

计算机科学与技术工学学位，理工学院

2019, 深圳

国家励志奖学金 · 2017, 2018

获得奖项

荣誉奖 | Netflix & Adobe Creative Jam · 2020

一等奖 | 腾讯天美小游戏设计比赛 · 2020

二等奖 | 腾讯天美MOBA游戏设计比赛 · 2019

技能&工具

设计

信息架构

用户流程设计

原型绘制

网站&移动端设计

数据可视化

调研

情景访谈

焦点小组

卡片分类

用户画像

用户体验旅程图

概念模型

编程

HTML/CSS

JavaScript

Python

C#

C/C++

MATLAB

MYSQL

工具

Figma / Sketch

Adobe Suite

Keynote

VoiceFlow

Tableau

Github

工作经验

华叶跨域 (顶点项目) | 产品设计师

2020.01 - 2020.08, 美国匹兹堡, 远程

- 负责并统筹团队的设计相关工作，与华叶跨域密切合作，从零到一设计一个针对初中编程课堂的辅助性教学平台。
- 主导或参与30+利益相关者访谈，3次专家访谈，2次实地考察以及40+篇文献调研，逐步细化研发方向。
- 完成四轮原型设计迭代；根据可用性测试结果，对于信息架构、用户界面和数据可视化图表进行多次修改完善。

picoCTF | 设计助理

2020.05 - 2020.07, 美国匹兹堡, 兼职

- 重新设计picoCTF官网的信息架构与内容分区，帮助主办方进行从赛事官方到教育、比赛多位一体综合平台的转型。
- 调研并分析现有网站的可用性，优化参赛者、学习者和教师三种用户的使用体验。

深圳市大数据研究院 | 网站工程师

2017.06 - 2017.08, 深圳, 实习生

- 参与与香港中文大学 (深圳) 合作的“学生学习行为分析”项目，进行成果展示网站的原型设计，并进行前端开发。
- 设计可视化图表展示不同层次学生的学习习惯、作息以及到课率等等，帮助校方改善教学设置，优化招生比例。

项目经历

Recap | 用户研究 & 交互设计

项目制教学互助问答平台, 2019.09 - 2019.12

- 调研匹兹堡当地一所高中的项目制课程，设计定制化的进度追踪&学生互助平台。
- 主导多次用户访谈，实地观察和“快速约会”方法论，深入挖掘甲方学校师生需求，精准挖掘用户痛点。
- 制作用户体验旅程图与用户画像，在原型迭代过程中逐步将用户满意度提升至100%。

Junto | 产品设计

为大学生设计的防拖延app, 2019.09 - 2019.12,

- 结合认知学、心理学理论，调研并设计了一款针对大学生的游戏化习惯养成工具，通过孵化神秘生物，放置于AR环境，提高学生完成任务清单的成就感和愉悦感，从而缓解拖延症。