

郑涵佳

性别-女 (24 岁) 求职意向-产品经理 电话-15205801068 邮箱-zhhj0580@163.com

即将入职 Vivo XR Lab (上海)

教育背景

2016.09-2020.06	浙江大学	工业设计 (本科)
2020.09-2023.03	浙江大学	工业设计 (信息产品方向硕士)

实习经历

华为 2012 人机交互实验室	交互设计	2021.06-至今
<ul style="list-style-type: none">参与汽车座舱创新交互设计项目,分析智能座舱出行场景,结合华为优势能力输出创新交互方案;参与智能眼镜交互设计项目,提出眼镜端创新交互体验		
Rokid 杭州灵伴科技	AR 产品经理	2022.02-2022.06
Rokid Air 是 C 端 AR 眼镜,具有自建 XROS 操作系统和应用开放平台,参与并负责部分功能需求:		
<ul style="list-style-type: none">基础功能上接入截屏功能,并将其集成第三方 SDK,完成应用商店专题 Card、CMS 后台配置功能,支持开放平台运营需求;基础功能的升级方便用户分享,促进社区建设。交互体验上统一射线交互,完善现有音效,在交互协助下提升产品体验。创新场景上跟进浏览器多屏功能开发,配合研发完善多屏体验,进行产品验收;规划眼镜端 AR 导航应用;提升眼镜 AR 体验,展示产品三维应用能力。期间,共跟进迭代 5 个版本,活跃用户数和新增用户数平均增长约 100%。		
北京太火鸟科技	产品经理	2020.07-2021.12
面向 B 端产品制造企业,通过挖掘电商平台数据掌握潜力品类,提出设计建议,负责从 0 到 1 打造产品		
<ul style="list-style-type: none">定义搜索词蓝海值、竞品销量占比、特殊评价、基本属性、评论情感等指标,综合判断品类潜力;规划产品功能,自动生成 BI 数据图表和文字结论报告,提供设计建议;利用词汇联想获得其他产品设计参考和营销玩法;建设后台,支持管理不同电商平台 SKU、品牌词及评论词,并输出报告。期间输出报告 10+份,覆盖 5 家客户,获得客户一致好评。		
杭州奥格工业设计	工业设计	2019.10-2021.08
<ul style="list-style-type: none">参与冰箱、洗衣机、吹风机等小家电类产品定义,外观造型设计,CMF 设计,交互界面设计,渲染出图等工作;了解基本的工业生产和制造环节;利用电商数据分析,优化设计方案。		

项目经历

蚂蚁金服-浙大合作课程车主出行	2020.09-2020.12
针对没有时间进行车辆管理的车主,提出在机场场景下的泊车及车辆养护、检修的一站式服务	
<ul style="list-style-type: none">对于医院、机场、火车站、商场等场景线下调研;对用户访谈和竞品评论分析,划分为效率型和性价比型用户;梳理车主、停车场、机场三房需求;以信任和安全为主题,为用户提供少干扰、快速决策的界面,并针对测试结果进行迭代,最终小组获得课程最高成绩。	
“囊萤” AR&VR 手势交互指环	2019.12-2020.06
一款面向三维交互的手势识别指环,独立完成软硬件设计	
<ul style="list-style-type: none">开发硬件原型;定义基本手势集,Unity 独立开发了一款专为指环设计的三维游戏《囊萤》;完成了发明专利的撰写,目前进入审核阶段;采用其他技术方案 (Leap Motion、 AR Marker、 三维磁性传感器、红外传感器),完成更多自由度手势识别可能,目前在投期刊 IJHCI 论文一篇。	

MatchUs 浙大校内学生交友平台 产品经理

2022.04-至今

- 针对校内同学交际圈局限的问题，完善校内 1v1 匹配交友活动流程。维护核心用户群诉求，丰富产品玩法体验；扩大用户群，纳入已毕业校友用户；搭建后台管理系统，简化用户信息审核流程，方便运营侧活动管理，有效降低每期活动时间成本和人力成本。
- 期间举办活动 12 期，服务用户 6000+，实现营收近 10 万。

获奖荣誉

2020 年 IF 新秀设计奖；2019 年红点概念设计奖

《Mind Band: A Crossmedia AI Music Composing Platform》被 ACM MM'19 收录并发表

2018 年全国第四届“互联网+”学生创新创业大赛金奖

2018 年全国高校计算机大赛移动应用创新赛一等奖和最具创新奖（负责人受邀参加 2019 年 Apple WWDC）

技能

数据分析：掌握 python/Matlab/SPSS/Excel 等数据分析工具，能够通过数据挖掘洞察用户需求

原型开发：Figma 原型绘制，Unity (C#) 进行基本原型开发，Arduino 硬件开发

设计工具：掌握 PS/AI 等二维设计工具和 C4D/犀牛等三维建模软件

专利

一种面向三维交互输入的智能指环及其交互方法

2021.04.09

202110383861.2

本发明公开了一种面向三维交互输入的智能指环及其交互方法，属于三维交互技术领域。包括：指环本体；其作为智能指环各功能模块的安载体，设有周向伸缩机构，用于控制指环本体的佩戴位置；位置传感器模块：其沿指环本体的周向排布，用于检测非佩戴手指的运动轨迹和交互动作；运动传感器模块：其安装在指环本体上，用于检测佩戴手指的空间运动数据；信息传输模块：与其他智能终端进行通讯，进行数据传输；主控模块：其负责发布控制指令。智能指环可同时识别佩戴手指和非佩戴手指的交互动作，并将非佩戴手指的运动范围延伸至指环实体范围之外，解决了目前三维指环手势输入动作单一、疲劳度高的问题，可应用于操纵、触控、文本输入等场景中。

一种以手指运动为射线映射基础的三维目标选择方法

2022.08.19

202211001455.6

本发明公开了一种以手指运动为射线映射基础的三维目标选择方法，属于人机交互技术领域。该方法包括以下步骤：（一）捕获手部状态信息，根据手指的伸曲程度和手指运动速度，对射线跟踪的映射主体进行切换，确定映射主体；所述的映射主体包括整手和各个手指；（二）根据当前映射主体，确定映射的信息种类数、映射比例、映射的投射方式，并使用映射后的射线对三维空间中的目标进行选择。本发明通过对当前的映射主体进行切换，提升对于三维场景中目标物的选择效率，减少手部和手臂的疲劳；灵活运用不同的映射信息种类数和投射方式以及投射比例，从而弥补不同手指类型运动的局限性，使得映射的射线可以在虚拟三维场景中具有更大的选择范围。

自我评价

很强的自驱力；团队领导能力和决策能力；爱思考爱灵感的 INTP 星人