

殷子涵

中国 上海市

zihan_yin_09@163.com | (+86) 13999569850

教育背景

伦敦国王学院 – 英国, 伦敦	09/2020 – 12/2021
文化、媒体&创意产业学院	文学硕士
艺术与文化管理	
利物浦大学 – 英国, 利物浦	09/2018 – 07/2020
管理学院	理学学士
经济学	

个人经历

泰特现代美术馆	01/2021 – 06/2021
研究者	英国, 伦敦
<ul style="list-style-type: none">为泰特的展览进行受众研究, 与多个泰特团队合作, 开发能够吸引多样化群体的内容促进项目利益相关者和泰特内部团队之间的沟通, 以确保项目按时交付对沉浸式体验展览及其未来存在形式进行研究, 收集来自观众和内部成员的见解通过半结构化访谈采访观众和泰特工作人员收集数据, 并通过主题话语分析具象化数据对沉浸式体验提出批判性意见, 认为沉浸式体验中出现的疏离感促使人们超越其典型的解释模式, 同时强调了该领域未来可能的发展趋势	

项目经历

苏州再一课网络科技有限公司	12/2016 – 07/2018
项目管理、运营策划、授课讲师	中国, 苏州
[项目官网: https://www.om-class.com]	
<ul style="list-style-type: none">通过覆盖超过 1000 名大学生的调查进行用户研究; 根据用户数据创建用户画像并设计产品框架协同内外部团队以创造性的方式展示产品, 在四个学科领域推出了 20+ 产品负责媒体平台运营与素材制作, 包括微信等平台官方账号与视频制作, 引导用户试用产品, 转化率最高近 80%建立用户社群, 收集反馈以优化内容和交付模式; 开展线下业务, 定期组织活动, 确保用户参与度与活跃性通过适当的框架和工具管理团队, 以确保清晰、透明、高效的沟通机制, 及时审查与调整项目待办工作并定期复盘, 以确保产品按时交付与多家公司沟通协商, 交换资源达成合作	

个人技能

- 语言: 英语, 日语 (初级), 韩语 (初级), HTML/CSS (初级), Python (初级)
- 技能: Office 办公软件, Unity, Photoshop, Figma, Touch Designer, Live2D
- 兴趣: 数字艺术, 泛二次元文化, 游戏, 编曲
- 职业技能: Professional Scrum Master I & II