

## 教育背景

### 浙江大学 计算机科学与技术学院

2018.9至今 工业设计本科

GPA: 4.65/5.0 专业综合排名: 2/25

「\* 专业主修课程」微积分(甲 5+5) 线性代数(甲 3.5) 概率论与数理统计(2.5) 设计心理学(2) 服务创新设计(4) 商业创新设计(3) 商业数据分析(2) 跨媒体数据可视化(2) 用户体验与产品创新设计(4) 信息产品设计(4) 信息与交互设计技术(4)

## 实习经历

### 网易公司 雷火用户体验中心 x 交互设计

2021.3-7 体验设计实习生

「\* 用户研究」对卡牌类手机游戏“一起优诺”的新手流程进行调研，使用观察法、用户旅程图、触点图、原型制作等方式迭代方案，更新版本中采用了该方案；

「\* 交互设计」针对正在研发的竞技类游戏，挖掘出策划核心需求，提出核心战斗界面的交互设计案，并被采用。该设计案在十余份正式员工和实习生的设计方案中，经过两轮答辩，被选为正式方案。

「\* 设计调研」参与多人动作竞技类游戏“永劫无间”交互界面的调研与迭代，完成的调研报告作为研究范例被分享至腾讯相关游戏部门。

### 浙江大学国际设计研究院 x 人机交互

2020.6-2021.3 浙大厉向东副教授实验室实习

探究增强现实技术在高强度、视觉认知负荷波动情况下的应用；并探究在不同工作阶段中，如：仓库扫描场景下的性别认知差异，并提出相应解决方案；

「\* 用户研究」通过文献阅读和讨论，挖掘了项目的创新点，设计了用户实验与舒适度量表；作为用户实验主试者参与了50余场用户测试；

「\* 数据分析与论文写作」参与了眼动数据的分析、论文制图与写作；

完成了两篇人机交互英文论文，一篇在投稿中(第三作者)，一篇入选IEEE VR 2021 Poster(第三作者) [浏览项目，可点击这里](#)

## 技能与特长

### \* 设计

平面设计与插画：Photoshop Illustrator Procreate

原型制作：Principle Figma Axure Sketch

建模：Rhino Blender

动效制作：After Effect

### \* 技术

前端：HTML css, Three.js, Vue.js, D3.js, Flask

数据统计处理：SPSS, Python

数据可视化：Python, D3.js

后端：MongoDB

### \* 用户研究

定量调研方法 定性调研方法 服务设计方法 商业设计方法

### \* 语言

英语 托福 107