# 聂胜群

男 | 未婚 | 1995年10月生 | 户口：江西-抚州**（已购武汉房-落户中）**

5年工作经验 | 中共党员

电话：17600069310 E-mail：[17600069310@163.com](mailto:17600069310@163.com)

##### 自我评价

1.对行业：5年（教育+SaaS+游戏化）平台类产品设计经验，兼具B端和C端思维。对**青少儿教育产品/B端产品**有浓厚的兴趣，了解业界动态和波动；

2.对事业：信奉实践出真知！善于即刻行动后，通过**数据验证想法**，并转化为自身方法论；

3.对团队：有极强责任心和**主动Push的精神**。学习能力强，对未知保持敬畏，相信三人行必有我师；  
4.熟练多类软件技术：产品设计Axture、Sketch、PS/Ai、3Dmax，数据分析mongodb、Tableau、Python；

5.**不懂运营的研发，不是好产品：**只有能耳听八方，善于总结，充分利用数据；即懂得创新和创造，又能够运筹帷幄、分配资源的人，才能成为真正优秀的产品负责人。

##### 工作经历

2019/07 -- 2021/07

###### 北京魔秀科技（股份）有限公司 | 高级产品经理（离职原因：个人规划，将定居武汉）

**公司介绍：**

魔秀（青晋科技）旨在通过技术服务、内容服务、信息服务等多种形式，链接G端、B端、C端，达成上下游自循环的生态，为政府、机构/老师、青少年儿童提供信息交互实时共享，形成社会认可且用户信赖的青少年儿童服务平台。

**工作职责：**

1.**【产品规划】：**负责“冲吖老师（App、Web）-素质教育机构数字化服务平台”、 “冲吖家长（小程序）-家校互动服务平台” Roadmap设计，并推进月均2次的版本迭代；

2.**【数据驱动】：**定义产品北极星指标、客户活跃指标，并逐步完善产品数据埋点和监测体系，建立产品各核心模块的活跃值监测；

3.**【用户研究】：**推动需求管理的标准化，多渠道搜集需求并回访。建立并不断完善机构用户画像及机构运营模型，并通过培训向公司内部输出；

4.**【竞品研究】：**针对服务【教培机构】3～6款核心竞品，建立功能对比清单，将关键差异纳入版本迭代计划中；定期向运营团队输出竞品优劣对比和话术，提升体验用户转化率；

5.**【团队管理】:** 参与团队管理建设，推动设定年/季/月OKR管理；

**工作成果：**

1. 负责冲吖平台全产品线从0到1规划及上线，并构建商业模式的全过程：完成B端【有效】机构客户0到9000+入驻、C端家长用户70W+注册，家校互动率50%+。  
   2.**【产品立项】：**以美术类机构为例，客户尤其重视学员作品展示及效果外化。通过分析其特征及可能的市场机会，完成客户业务分析，用户分析，场景、竞品分析。结合企业愿景、价值观，将产品初期定位 “轻量级家校互动工具”，通过技术服务，获得第一批用户流量后，延伸“内容服务”、“信息服务”，构建商业化闭环。汇报后，成功立项。

3.**【导入期MVP】**：负责SaaS产品框架搭建，通过场景、竞品、用研等方式，分析客户核心业务，确定了核心需求，形成以教务排课+课堂学习+课后学员点评为主的，家校互动服务闭环方案。帮助机构记录学员的成长轨迹，让家长看见孩子进步。疫情间参与策划“百万基金-教培机构梦想助力计划”完成百万次活动曝光。2020年5月，完成产品第一个MVP目标，平台入驻1000+机构客户。  
4.**【成长期MVP】**：主导设计了“提升家长满意度-机构口碑招生”、“机构及家长-双端激励体系”、 “城市代理人合作方案-渠道加盟”，“冲吖后台-数据监管及风控体系”等多个核心产品模块并陆续上线。2020年年底，完成第二个MVP目标，平台入驻3000+机构客户，30W+家长注册，家校互动率达40%+。  
5.**【平台化MVP】**：完成从服务B端美术机构进入素质教培机构赛道探索，开始进入第二阶段；纵向扩展其他艺术类机构，横向扩展其他领域机构。2021年第一季度，完成“机构拓品”版本迭代，并构建了不同品类下的“内容板块”服务。  
6.**【商业化MVP】**：拓展平台增值服务，制定以人为中心的策略，构建社区服务模式。通过帮助B端  
精准导流学员，获得试听线索后，收取线索/服务费。参与策划“机构联合课时包-招生活动”，并构建【试点】社区。社区3～5公里内不同品类机构，各选取1家，入驻平台参与联合招生活动。

2017/11 -- 2019/06

###### 精锐巨人教育：北京龙杯信息技术有限公司 | 产品经理

**公司介绍：**

龙杯App是以“进步”为内核驱动力的“互联网+教育+公益”一站式服务平台。平台提供形式多样的进步工具：如**线上赛事、在线课程、督学打卡、PK榜单**等，让用户产生进步行为，获得物质和精神奖励，从而形成“进步生态体系”闭环。

**工作职责：**

1.负责公司龙杯（TOC）App、龙校（在线教育）Web、龙校联盟（TOB）Web，龙校小程序、龙榜小程序、龙赛小程序、进步圈小程序；龙杯运营后台全部产品线的规划及设计；

2.参与精锐巨人学校部分运营活动策划，协调内外部资源推动项目进度，完成从抽象想法到具象功能设计，最后落地至龙杯App；

3.持续关注市场和行业动态，关注竞品动态，挖掘市场和用户需求，探索产品商业模式，为产品规划和决策提出相应对策。

**工作成果：**

1.策划并主导了龙赛平台0-100W+用户累计全过程，并完成商业化实现创收：提供全网首创的模块化赛事设计解决方案，支持赛事主办方按照赛制需求选择不同的模块。通过设置单个模块的规则来创建个性化互联网赛事。2018-2019年间龙赛平台成功引入多项赛事活动，其中“第二十四届全国中小学生绘画书法作品比赛”实现线上7w+学员参赛，200w+线上部分赛事营收。  
2.“第九届叶圣陶中小学生听说读写大赛”线上初赛-复赛-半决赛三级晋级制【考试系统设计】。在保留原有线下初赛组织形式基础上，从0到1搭建了线上赛事系统，包括：赛区报名、自由组卷比赛，真题模拟演练，三级晋级评审制度、图书及线上课程售卖，赛区群聊互动等功能模块。第九届比赛仅线上招收学生10w+，营收近百万。

3.在龙校（在线教育）平台中主导设计了三师教室、1V10V10000互动直播课程、“AI+专注力识别”奖学金、微课VIP畅学卡、微课VIP会员全球代理营销系统等业务。

4.配合龙校设计并推动上线了以“督学打卡+进步习惯养成”为核心的“进步圈”产品业务线，同时支持App+微信小程序。

5.设计并搭建了龙杯平台积分系统及兑换商城系统，包括：App端及运营后台的Web积分发放、营销抽奖活动管理、兑换商城商品兑换及管理、订单系统、平台运营规则管理等业务。

离职原因：

2016/07 -- 2017/11

###### 龙图游戏：北京中清龙图网络技术有限公司 | 管培生（建模师，游戏策划方向）

工作描述：

1.根据项目需求完成VR/AR类3D角色、游戏场景地图及道具模型制作；

2.参与游戏经济数值模型设计、部分剧情任务和NPC故事背景设计；

3.参与2017年龙图管培生夏令营大赛：负责游戏规则与系统设计，和小组成员（3人）完成一款模

拟经营类游戏DEMO【我的教培机构】；获得当期大赛第一名。

**工作成果：**

1.参与【小熊爱消除】、【飞行骑士团】等项目部分设计，并完成上线。

**教育经历**

2014/09 -- 2017/07

###### 江西工程职业学院 | 计算机应用技术（动漫设计方向） | 大专 | 统招

2017/09 -- 2020/01

###### 西南大学 | 计算机科学与技术 | 本科 | 继续教育